

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan berjangka panjang, dimana berbagai aspek yang tercakup dalam proses saling erat berkaitan satu sama lain dan bermuara pada terwujudnya manusia yang memiliki nilai hidup, pengetahuan hidup dan keterampilan hidup. Dalam proses tersebut banyak hal yang harus diperhatikan, diantaranya, kebijakan pemerintah yang memihak kepada masyarakat, anggaran dana Pendidikan direalisasikan, visi, misi dan tujuan Pendidikan yang jelas, peningkatan profesionalisme guru, sarana dan prasarana yang memadai serta kurikulum yang matang dan mudah diakses oleh seluruh pelaksana Pendidikan diberbagai satuan Pendidikan.

Pendidikan di era globalisasi pada saat ini dituntut untuk menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah untuk menghasilkan SDM yang berkualitas dan menyesuaikan perkembangan zaman adalah dengan menggunakan pengembangan kurikulum. Kurikulum Tahun 2006 (KTSP) dikembangkan dan diperaharui menjadi Kurikulum 2013. Namun, setelah kurikulum 2013 secara serentak mulai diberlakukan diseluruh Indonesia pada tahun pelajaran 2014/2015, ternyata Kurikulum 2013 masih memiliki kelemahan-kelemahan yang perlu dikaji ulang. Berdasarkan hal tersebut, pemerintah mengeluarkan surat edaran Menteri yang ditindaklanjuti dengan dikeluarkannya Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum 2013. Banyak pembaharuan yang terdapat dalam Kurikulum 2013, meskipun kurikulum ini masih perlu dikembangkan dan diperbaiki lagi. Kurikulum 2013 menekankan pada peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Pendidikan mempunyai sasaran pedagogis, jadi pendidikan tanpa pendidikan jasmani kurang lengkap, karena dalam pendidikan jasmani peserta didik bergerak secara aktif, secara sadar peserta didik mengasah kreativitas berfikir dalam aktivitas jasmani adalah dasar dimana peserta didik mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang dengan perkembangan zaman. Pada saat ini banyak kecenderungan memberikan makna dalam mutu pendidikan bahwa yang hanya di kaitkan pada aspek kognitif saja. Pandangan tersebut sudah terabaikannya aspek moral, akhlak, budi pekerti, seni, psikomotor dan *life skill*. Oleh karena itu pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan kepada peserta didik, perkembangan psikis, keterampilan motorik pengetahuan dan penalaran, penghayatan dan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial) serta pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik sehingga peserta didik memiliki kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Sama halnya seperti yang lain, dalam pendidikan jasmani memiliki tujuan yang ingin dicapai mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Yang artinya dalam pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya focus kepada fisik saja, tetapi juga fokus kepada aspek mental, emosional, sosial dan spiritual.

Kompetensi dasar Pendidikan Jasmani pada seluruh jenjang pendidikan sebetulnya memiliki pola yang sama, yaitu menempatkan aktivitas jasmani sebagai alat dan nilai-nilai pendidikan sebagai tujuan. Sampai dengan perubahan kurikulum 2013 juga menyebutkan bahwa mata pelajaran penjas memiliki kontenmemberi sumbangan mengembangkan kompetensi gerak dan gaya hidup sehat, dan memberi warna pada pendidikan karakter bangsa (Kemendikbud 2014). Pembelajaran penjas dalam kurikulum 2013 dipadukan dengan kearifan lokal di harapkan akan memberi apresiasi terhadap multikultural yaitu mengenal permainan dan olahraga tradisional yang berakar dari budaya suku bangsa Indonesia dan dapat memberi sumbangan pada pembentukan karakter.

Menurut Williams (dalam Utama, 2011. Hlm. 2-3) menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah semua aktivitas manusia yang dipilih jenisnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun menurut Singer

memberi batasan mengenai pendidikan jasmani sebagai pendidikan melalui jasmani berbentuk suatu program aktivitas jasmaniyang medianya gerak tubuh dirancang untuk menghasilkan beragam pengalaman dan tujuan antara lain belajar, sosial, intelektual, keindahan dan kesehatan.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat siswa sibuk. Pendidikan jasmani yang berkualitas akan berkontribusi pada pengembangan akademisi dan intelektual siswa, oleh karena itu adanya pendidikan jasmani di sekolah sangat penting. salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga. Salah satu fungsi pendidikan jasmani dalam aspek sosial adalah menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan, mengembangkan kemampuan membuat keputusan dalam situasi kelompok, belajar komunikasi dan tukar pikiran dengan orang lain, mengembangkan kepribadian, sikap, nilai-nilai yang sportif dalam masyarakat. Kristiyandaru (dalam Kurniawan, 2015, hlm. 21)

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Dengan memahami dari pendapat tersebut maka pendidikan jasmani harus lebih dikembangkan ke arah yang lebih optimal sehingga peserta didik akan lebih inovatif, terampil, kreatif, dan memiliki kesegaran jasmani dan kebiasaan hidup sehat serta memiliki pengetahuan dan pemahaman gerak manusia.

Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani pendekatan pembelajaran harus diperhatikan. Dari banyaknya pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan jasmani salah satunya dengan menggunakan pendekatan Saintifik.

Selain itu, dalam kurikulum 2013 memiliki ciri khas tersendiri, yaitu dengan adanya penerapan Pendidikan pendekatan Saintifik atau ilmiah dalam proses pembelajarannya. Kemendikbud memberikan konsepsi tersendiri bahwa pendekatan ilmiah atau *Scientific Approach* dalam pembelajaran mencakup komponen-komponen, seperti: mengamati,menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan menciptakan. Menurut Kurniasih dan Sani. A.R. (2014, hlm. 141). Komponen-komponen tersebut seyogyanya dapat dimunculkan dalam setiap praktik pembelajaran, tetapi bukanlah sebuah siklus pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang selama ini dianggap berpusat pada siswa adalah pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*). Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan saintifik/pendekatan ilmiah. Pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*) adalah konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu (Kemendikbud, 2013). Dalam pendekatan saintifik memiliki urutan dalam menerapkan pelajaran yang menggunakan Kurikulum 2013 terutama dalam pembelajaran Penjasorkes.

Menurut Daryanto (2014:51) Pendekatan Saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Dari beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang berpusat pada siswa, dimana siswa secara langsung, menanya, mengamati, eksperimen, mengolah informasi, dan mengkomunikasikan.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak berbagai cara yang dilakukan agar tidak membosankan. Salah satunya dengan melakukan permainan pada saat proses pembelajan. Pada dasarnya pendidikan jasmani tidak lepas dari

permainan didalam pembelajarannya. Permainan sangat diperlukan dalam pembelajaran penjas dikarenakan permainan dalam penjas dapat menyenangkan dan merasa lebih senang dalam pembelajarannya.

Ella Siti Chailidah (dalam Amin, 2012, hlm. 249-250) mengemukakan permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan suka rela dan menggunakan aktifitas fisik, sensorik, emosi, komunikasi dan pikiran. Dengan berbagai jenis permainan yang dilakukan anak dengan kegiatan fisik, komunikasi, penyaluran energi emosional yang terpendam, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan bahwa permainan sebagai sumber belajar untuk merangsang kreatifitas dan sebagainya.

Menurut Sanaky (dalam, Suryani, M, dkk. 2014, Hlm. 6-7) mengemukakan bahwa permainan (*games*), interaksi berbentuk permainan (*games*) akan bersifat instruksional apabila pengetahuan dan keterampilan yang terdapat didalamnya bersifat akademik dan mengandung unsur pelatihan (*training*). Sebuah bentuk permainan disebut instruksional apabila di dalamnya terdapat tujuan pembelajaran (*instructional objective*) yang harus dicapai. Dalam program berbentuk permainan harus ada aturan (*rule*) yang dapat dipakai sebagai acuan untuk menentukan orang yang keluar sebagai pemenang. Penentuan pemenang dalam permainan ditentukan berdasarkan skor yang dicapai kemudian dibandingkan dengan prestasi belajar standar yang harus dicapai. Dapat disimpulkan [permainan](#) adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa siswa untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses [kepribadian anak](#) dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Dengan menggunakan permainan pada proses pembelajaran juga dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

Pada saat ini konsentrasi dalam pembelajaran penjas tidak menonjol pada diri siswa, hal ini dikarenakan siswa menganggap pembelajaran penjas adalah pembelajaran yang bebas aktif. Maka dari itu siswa kurang memahami betapa pentingnya konsentrasi terhadap pembelajaran penjas. Menurut Komarudin (dalam Kurniawan, 2014, hlm. 250-251) mengemukakan bahwa: konsentrasi sangat penting peranannya dalam olahraga karena jika terganggu maka akan timbul masalah. Adapun pendapat Menurut Mulyadiprana (dalam Aini, 2012,

hlm. 1) mengemukakan bahwa: Konsentrasi sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini berkaitan dengan usaha manusia memfokuskan perhatian pada suatu objek sehingga dapat memahami dan mengerti objek yang diperhatikan. Jika manusia tidak dapat berkonsentrasi perhatiannya akan mudah beralih dari satu objek ke objek lain dengan demikian kurang mampu memahami suatu objek secara utuh. Seorang manusia memiliki kemampuan konsentrasi dapat dilihat sejak anak-anak sampai dewasa.

Tarigan (2017, hlm. 2) mengemukakan bahwa:

The level and quality of the concentrations found at the end of each lesson is significantly higher than at the beginning. The material does not effect the concentrations. Increased concentrations toward the end of this lesson implies the need for careful lesson planning or even in considering to increase the duration of the lesson.

This is in line with the goal of physical education which is to develop the whole being of a person either a person as a creature of individual, social, and religious, and operationally aims to promote the growth and development of knowledge, cooperation, reasoning, emotional, sportsmanship, respect for differences, mutual help, skills, health, physical fitness and even in improving the development of intelligence.

Konsentrasi merupakan kemampuan seseorang untuk fokus dan memusatkan pikiran pada suatu hal dengan menyampaikan hal lainnya pada suatu masalah yang harus di pecahkan, semakin kita praktekan dan kita latih maka akan semakin baik kemampuan konsentrasi kita. Konsentrasi perlu dilatih dan dibiasakan karena dengan konsentrasi akan menjadikan kita lebih baik dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seseorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh saat siswa memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar dengan siswa lainnya. Minat belajar juga dapat dibangun dengan menetapkan cita-cita yang tinggi dan sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa.

Menurut Sardiman (dalam Lestari, 2001:76) “Minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri kebutuhannya sendiri”. Jadi Minat mempengaruhi hasil belajar tidak diragukan lagi. Kalau seseorang tidak

berminat dalam mempelajari sesuatu tidak dapat diharapkan berhasil dengan baik dalam mempelajari sesuatu.

Menurut Syah (dalam Syardinsah, 2006, hlm. 441), “Minat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas dan pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu”. Mahasiswa yang berminat terhadap pelajaran maka ia akan memperhatikan pelajaran, lama kelamaan muncul ketertarikan dan perasaan senang sehingga dirinya lebih giat dan bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

Dengan demikian berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KONSENTRASI DAN MINAT BELAJAR SISWA”..

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan pertanyaan terlibat masalah sebagai berikut:

1. Apakah implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan dapat meningkatkan konsentrasi siswa?
2. Apakah implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan dapat meningkatkan minat belajar siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa.

1. Untuk memperoleh atau mengetahui implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan terhadap peningkatan konsentrasi siswa
2. Untuk memperoleh atau mengetahui implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan terhadap peningkatan minat belajar siswa

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik untuk peneliti maupun untuk semua pihak pengembang ilmu pengetahuan. Secara terperinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1. Segi Teoritis

Manfaat Teoritis dalam penelitian ini yaitu penulis berharap dapat memberikan informasi dan masukan bagi semua pihak dalam usaha untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa melalui pendekatan saintifik berbasis permainan, agar dapat tercapainya sistem pembelajaran yang diharapkan dan berhasil.

1.4.2. Segi Praktik

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dorongan dan panduan untuk sekolah, dan guru dalam mengimplementasikan pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa.
- b. Memberikan masukan kepada guru agar lebih kreatif dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar melalui pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa.

1.5. Struktur Organisasi

Harapan penulis adalah penelitian ini dapat tersusun dengan rinci, maka diperlukan suatu penyusunan acara terstruktur. Oleh karena itu, penulis memaparkan apa yang dimaksud sebagai berikut:

- 1.5.1. Dalam BAB I Pendahuluan: (Latar belakang dari penelitian, Rumusan masalah, Tujuan dari penelitian, Manfaat dari penelitian, dan Struktur organisasi)
- 1.5.2. Di BAB II Kajian Pustaka: (Kerangka pemikiran dan Hipotesis penelitian)
- 1.5.3. Selanjutnya BAB III Metode penelitian: (Penjelasan yang terperinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, yang termasuk ke dalam bagian sebagai berikut:
 - a. Desain Penelitian
 - b. Lokasi, Populasi, dan Sampel
 - c. Instrumen Penelitian
 - d. Prosedur Penelitian
 - e. Analisis Data
- 1.5.4. Kemudian BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang terdiri sebagai berikut:
 - a. Pengolahan Data
 - b. Pembahasan Hasil Penemuan
- 1.5.5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran (Makna dari penelitian terhadap hasil temuan)