

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Berbagai macam penerapan model pembelajaran, strategi pembelajaran maupun pendekatan pengajaran banyak sekali diterapkan oleh para peneliti khususnya dalam proses belajar dan pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani, pasalnya mata pelajaran pendidikan jasmani memiliki ranah yang banyak dicapai seperti kognitif, motorik, maupun afektif, sehingga banyak sekali penerapan strategi para ahli dalam meramu kualitas pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar pendidikan jasmani.

Khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani saat ini, tentu sudah banyak berbagai penerapan yang diterapkan oleh para peneliti untuk mencapai tujuan pembelajaran. Agar pencapaian tujuan pembelajaran tercapai, salah satunya memerlukan media diantaranya adalah model, metode, pendekatan maupun strategi yang ideal atau sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan tergantung situasi dan kondisi PMB, di sekolah, selain itu dalam penerapan untuk mencapai tujuan pembelajaran harus melihat materi apa yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar atau KBM tersebut. Contohnya materi aktivitas air atau renang kurang cocok apabila diterapkan model pembelajaran peer teaching, hal ini disebabkan dapat membahayakan keselamatan siswa satu sama lain. Oleh karena itu para guru tentunya harus dapat merancang penerapan yang sesuai dengan kebutuhan dan tepat sasaran tujuan pembelajaran. Khususnya dalam materi permainan bolabasket yang cukup rumit dan banyak keterampilan yang harus dikuasai siswa, diperlukan strategi ataupun modifikasi pembelajaran agar siswa aktif dalam pembelajaran.

Hasil penelitian membahas pengaruh modifikasi pembelajaran bolavoli terhadap hasil belajar passing bawah (Studi Pada Siswa Kelas X Elektro SMKN III Jombang). Menurut Widhiandoko (2013, hlm. 574) mengungkapkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap hasil belajar passing bawah pada siswa kelas X Elektro SMKN 3 Jombang. Penelitian ini merekomendasikan agar dilakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan modifikasi pembelajaran lain. Bukan hanya itu, modifikasi pembelajaran sebaiknya diterapkan pada seluruh materi pendidikan jasmani. Berdasarkan penelitian

**Dinda Annisa Nur Said, 2019**

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN (Studi eksperimen siswa kelas VII di SMPN 1 LEMBANG)**

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

diatas dapat penulis simpulkan bahwa modifikasi pembelajaran pada intinya dapat meningkatkan ke aktifan siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Brame. 2013 yang menyatakan bahwa salah satu alat untuk meningkatkan aktif belajar pada siswa dapat melalui modifikasi seperti *peer instruction*, modifikasi tidak terbatas pada modifikasi instruksi, modifikasi dapat pula berupa modifikasi pola pengajaran seperti modifikasi permainan. Selain itu peningkatan keaktifan belajar siswa terlihat dari hasil tes atau kinerja peserta didik yang semakin meningkat, Namun melihat hasil penelitian diatas penulis belum menemukan hasil penelitian yang berkaitan dengan masalah yang ada di lapangan saat ini. Sehingga peneliti akan menggunakan modifikasi permainan pada permainan bolabasket ditingkat sekolah menengah pertama (SMP) dengan fokus utama penelitian adalah meningkatkan JWAB atau jumlah waktu aktif belajar siswa yang masih rendah.

Dari Hasil studi pendahuluan peneliti mengenai fakta di lapangan melalui pengamatan observasi terlihat guru masih kesulitan merancang kegiatan pembelajaran yang efektif. Peserta didik kelas VII SMPN 1 Lembang KBB cenderung terkesan bosan dengan pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan. Siswa lebih banyak mengantri atau diam menunggu giliran dari pada melakukan aktivitas inti pembelajarannya. Hasil observasi awal peneliti menggambarkan bahwa proses waktu aktif belajar rata-rata siswa masih dibawah 50%. Oleh karena itu penulis merasa adanya masalah yang terjadi di kelas VII SMPN 1 Lembang KBB cukup menjadikan masalah untuk mengangkat hal tersebut dalam penelitian ini.

Berkenaan dengan masalah diatas, dalam kesempatan ini peneliti menerapkan modifikasi permainan dalam pendidikan jasmani. Istilah modifikasi pembelajaran itu sendiri adalah solusi utama untuk membuat sistem pembelajaran yang baru, menyenangkan dan menambah waktu aktif belajar siswa tentunya. Modifikasi itu sendiri menurut Widhiandoko (2013, hlm. 572) mengungkapkan bahwa:

Permainan modifikasi adalah salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran tercerminkan *DAP* (*Development Appropriate Practice*). Oleh karena itu, *DAP* termasuk didalamnya "*body scaling*" atau ukuran tubuh siswa, esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntutkannya dalam bentuk aktifitas belajar yang dapat memperlancar siswa.

Dinda Annisa Nur Said, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN (Studi eksperimen siswa kelas VII di SMPN 1 LEMBANG)**

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

Berkaitan dengan pendapat ahli di atas, penulis simpulkan bahwa esensi modifikasi pembelajaran sesungguhnya adalah menganalisis karakteristik peserta didik lalu mengembangkan materi modifikasi yang cocok, mudah atau sesuai untuk peserta didik tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat O'Brien (2005, hlm. 2) mengungkapkan bahwa siswa membutuhkan kemampuan belajar akademis yang kuat agar berhasil, dalam menunjang keberhasilan akademis siswa sedikit modifikasi pembelajaran diperlukan sebagai strategi mempertahankan semangat siswa serta pendidik harus terus mengetahui dan menerima perkembangan strategi-strategi dalam modifikasi pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan kemampuan belajar akademis yang kuat agar berhasil, modifikasi pada strategi pembelajaran dapat mempertahankan semangat siswa dengan tepat karena itu pendidik harus memodifikasi strategi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis memandang perlu melakukan pengkajian secara khusus dalam bentuk penelitian terbaru, dikarenakan dalam penelitian-penelitian tersebut hanya membahas terkait dengan hasil belajar siswa, aspek pengembangan sosial siswa, aspek keterampilan siswa, belum mencakup ke dalam proses pembelajaran yang melibatkan jumlah waktu aktif belajar siswa. Adapun penelitian yang akan dikaji dalam judul ini "Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Permainan Bolabasket Melalui Modifikasi Permainan."

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, peneliti 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 penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut : "Seberapa besar peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa melalui modifikasi permainan dalam pembelajaran bolabasket kelas VII- di SMPN 1 Lembang?"

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1) Tujuan Umum :**

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah penerapan modifikasi

permainan dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lembang.

2) Tujuan Khusus :

Ingin mengetahui apakah modifikasi permainan dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan mempunyai manfaat, berkaitan dengan permasalahan dan tujuan penelitian diatas, manfaat penelitian antara lain :

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat menerapkan pembelajaran permainan bolabasket yang sudah dimodifikasi, siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan waktu yang tepat dan tidak banyak waktu yang terbuang. Tujuan pembelajaran tercapai, dan waktu aktivitas pembelajaran permainan bolabasket dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak tentang pengaruh Jumlah Waktu Aktif Belajar dalam pembelajaran modifikasi permainan bolabasket.

3) Manfaat Kebijakan

Dapat dijadikan sebuah masukan atau informasi khususnya bagi sekolah dan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa melalui modifikasi permainan bolabasket.

4) Manfaat Isu serta Aksi Sosial

Dapat memberikan sebuah pengalaman belajar mengajar dari modifikasi permainan terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 1 Lembang.

#### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memaparkan dalam tulisannya. Adapun urutan dari masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

1) BAB 1 Pendahuluan

Dinda Annisa Nur Said, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN (Studi eksperimen siswa kelas VII di SMPN 1 LEMBANG)**

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

Pendahuluan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2) BAB II Kajian Pustaka

Kajian pustaka berisikan pemaparan teori-teori yang bersangkutan dengan latar belakang penelitian, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

3) BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian berisikan desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur pelaksanaan penelitian, tempat dan waktu pelaksanaan, dan analisis data.

4) BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil penelitian dalam pembahasan, menjabarkan hasil pengeolahan data dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

5) BAB V Simpulan Implikasi Dan Rekomendasi

Merupakan simpulan, implikasi dan rekomendasi/sasaran.

Dinda Annisa Nur Said, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN (Studi eksperimen siswa kelas VII di SMPN 1 LEMBANG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)