

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar suatu kegiatan yang dilakukan oleh setiap manusia yang di dalamnya terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal. Karena belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Dari hasil akibat belajar terlihat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Hal tersebut sesuai dengan uraian yang diungkapkan dalam buku Juliantine dkk. (2012: 39) menjelaskan bahwa:

Stimulus (perangsang) X akan menghasilkan respon (reaksi perilaku) Y. Bila siswa secara berulang-ulang melakukan serangkaian stimulus-respon yang telah direncanakan, maka ia akan menguasai respon tersebut yang relatif tetap. Artinya bila ia dirangsang stimulus itu dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja maka respon yang telah dikondisikan maka akan muncul lagi dengan mulus.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam belajar yang penting adalah input yang berupa stimulus dan output yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada pelajar, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan pelajar terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Proses yang terjadi antara stimulus dan respon dapat dilaksanakan melalui proses pendidikan, karena pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan. Tujuan pendidikan tersebut sesuai dengan yang diungkap oleh Piaget dalam buku Juliantine dkk. (2012: 7) bahwa: ‘Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya-cipta, dan yang dapat menemukan atau discover.’

Berdasarkan uraian diatas Pendidikan Jasmani merupakan salah satu bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani. Hal tersebut sesuai dengan uraian yang diungkapkan oleh Tarigan (2012: 32) bahwa:

Tujuan pendidikan jasmani yaitu mengem-bangkan pribadi manusia secara utuh baik manusia sebagai makhluk individu, sosial dan religius dan secara operasional bertujuan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan siswa secara maksimal yang meliputi, perkembangan pengetahuan, kerjasama, penalaran, emosional, sikap sportif, menghargai perbedaan, saling menolong, ketrampilan, kesehatan, kebugaran jasmani, bahkan meningkatkan perkembangan inteligensia.

Berdasarkan pra observasi yang peneliti amati langsung mengenai pembelajaran pendidikan jasmani, permasalahan utama yang timbul terletak pada proses belajar mengajarnya itu sendiri, ketika pembelajaran berlangsung mengenai pembelajaran lari jarak pendek dan bola voli yang peneliti lihat, guru mengajarkan pembelajaran untuk mengedepankan kepada teknik dasarnya itu sendiri. Pada saat peneliti melihat pembelajaran berlangsung siswa diharuskan bisa pashing bola dan sebagainya, setelah siswa melakukan pashing mereka merasa kesulitan dan bosan untuk melakukannya. Setelah siswa melakukan gilirannya siswa berlari kebelakang dengan cepat untuk antri menunggu gilirannya lagi. Dengan banyaknya jumlah siswa, dan menggunakan bola yang standar ditambah lagi dengan peralatan yang terbatas, ini membuat rendahnya waktu aktif belajar siswa saat pembelajaran berlangsung dikarenakan guru memberikan pembelajaran yang membuat anak merasa cepat bosan karena dilaksanakan tanpa ada unsur bermainnya sama sekali, sedangkan jiwa anak-anak itu adalah untuk bermain sehingga anak-anak merasa senang dan bergairah, hal tersebut sesuai dengan uraian yang diungkapkan oleh Hendrayana (2003: 1) bahwa: “Bermain dapat menimbulkan keriang, kelincahan, relaksasi, dan harmonisasi, sehingga seseorang cenderung bergairah”.

Dalam konteks pendidikan jasmani, aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan menurut (Crum, dkk : 2006) dalam Ramdhani (2007 : 5) menang kalah tidaklah penting yang terpenting bagaimana anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dengan kegembiraan, dan kesenangan dalam melakukan aktivitas permainan pendidikan jasmani yang dilakukan. Dalam permainan tradisional, pusat utama yang harus diperhatikan bukanlah teknik dan aturan yang sudah baku dalam olahraga cabang, melainkan siswa itu sendiri yang menjadi pusat utama.

Upaya untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam penjas yaitu jumlah waktu aktif belajar yang menjadi dasar dalam pendidikan. Waktu aktif belajar yaitu banyaknya waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan uraian yang diungkapkan oleh Suherman (2009:115) bahwa “jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (>50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif”.

Dalam meningkatkan waktu aktif belajar siswa ini banyak sekali hambatan, terutama berhubungan dengan penyampaian materi, persiapan siswa (mengganti pakaian, absensi, dll) bahkan aktivitas belajarnya itu sendiri ketika PBM berlangsung. Meningkat atau menurunnya waktu aktif belajar siswa, ini dapat diketahui dengan analisis waktu dalam proses belajar mengajar, analisis ini melibatkan kategori aktivitas yang dilakukan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung, dan menurut suherman (2008: 96) aktivitas dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dibagi menjadi empat kategori, yaitu: “Manajemen (M), Aktivitas Belajar (A), Instruction (I), dan Waiting (W)”. Melihat dari empat kategori aktivitas tersebut, dapat diuraikan mengenai waktu aktif belajar siswa, yaitu waktu yang digunakan oleh siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran secara aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Waktu aktif belajar merupakan waktu yang dimiliki oleh peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Semakin tinggi waktu aktif belajar siswa maka perubahan kepribadiannya akan semakin tinggi, sebaliknya semakin rendah waktu aktif belajar maka semakin rendah pula perubahan kepribadian siswa tersebut.

**Ahmad Fajar, 2013**

*Implementasi Aktivitas Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa*

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

Berdasarkan uraian diatas pemberian materi yang terlalu menekankan pada teknik juga akan membuat siswa merasa cepat bosan yang berakibat pada rendahnya waktu aktif belajar. Materi pembelajaran aktivitas permainan tradisional bisa diberikan kepada siswa karena sebagaimana sifatnya, anak-anak akan mudah terbangkit minatnya untuk bermain. Permainan tradisional termasuk salah satu permainan yang mudah dilakukan, selain karena bentuk permainannya yang sederhana, permainan ini juga sering dimainkan oleh anak-anak pada saat mereka bermain diluar sekolah.

Dengan sifat yang demikianlah sebaiknya pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan dengan bermain, sehingga motivasi anak untuk terus ikut serta dalam pembelajaran dapat terjaga. Karena pembelajaran yang dilakukan tanpa unsur bermain sama sekali akan membuat anak cepat bosan. Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak-anak, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan serta meningkatkan keterampilan dan kemampuan melalui kegiatan bermain. Waktu yang dimiliki anak-anak selalu mereka gunakan untuk bermain, oleh karena itu bermain sering dikatakan sebagai dunia anak-anak. Bermain juga mempunyai manfaat yang cukup besar, terutama bagi perkembangan jiwa anak, seperti perkembangan emosi, fisik atau motorik, kognitif, serta perkembangan sosial. Semua manfaat yang tersebut dapat kita jumpai dalam segala macam permainan tradisional.

Sebaiknya pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan dengan bermain, sehingga waktu aktif belajar siswa dapat meningkat, seperti yang telah dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan oleh Sugiarti (2013:68) dalam skripsi yang berjudul Implementasi Aktivitas Pembelajaran Basic Games dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa, dalam penelitiannya dilaksanakan menggunakan dua siklus dan menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

- (1) Waktu aktif belajar siswa mengalami peningkatan setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran penjas dengan implementasi aktivitas pembelajaran *Basic Games* dari 49.3% pada tahap pra observasi hingga mencapai 75.66% pada siklus kedua penelitian ini.
- (2) Selama kegiatan pembelajaran terjadi interaksi positif antara para siswa. Aktivitas belajar tercipta saat mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan dan mereka

senang untuk belajar. (3) Para siswa merasa senang belajar dengan implementasi aktivitas pembelajaran *Basic Games* dapat dilihat dari hasil respon siswa menggunakan kartu ceria yang menyatakan mereka senang (97,37%), biasa saja (0%) dan tidak senang (2,63%).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan menerapkan pembelajaran permainan tradisional dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran permainan tradisional merupakan alat bermain yang sudah ada sejak jaman dulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak, dan anak menjadi lebih kreatif, permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada disekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal dua anak. Dan dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim. Hal tersebut sesuai dengan uraian Uhamisastra (2010: vii) bahwa: “Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak itu sehat, maka ia bisa ikut bermain”.

Dari uraian itulah kita dapat mengetahui, betapa pentingnya peran kreativitas guru terutama dalam mengemas pembelajaran, supaya mampu menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pembelajaran, penulis coba menerapkan permainan tradisional dalam materi lari jarak pendek, untuk coba memecahkan permasalahan mengenai kurangnya waktu aktif belajar siswa, sehingga diharapkan dengan penerapan permainan tradisional ini, berbagai permasalahan mengenai kurang aktifnya siswa, dan banyak waktu yang terbuang ini coba dipecahkan melalui permainan tradisional.

Pada kenyataannya, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi pembelajaran dalam bentuk permainan dan olahraga hendaknya diberikan secara bertahap sehingga esensi pokok pembelajaran permainan dapat dicapai oleh siswa.

Hal inilah yang mendasari penulis untuk mengungkap lebih lanjut bagaimana proses belajar mengajar dengan menerapkan permainan tradisional dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Untuk lebih lanjut penulis menuangkan masalah tersebut dengan judul “Implementasi Aktivitas Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dibahas didalam latar belakang mengenai rendahnya waktu aktif belajar, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut: ”Kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran yang bisa meningkatkan keaktifan siswa”

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut diatas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi di sekitar upaya pemecahan masalah melalui implementasi aktivitas pembelajaran permainan tradisional lari balok, egrang, hadang, dan bebentengan sebagai upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa kelas 5 SDN Cisitu 2 Kecamatan Coblong.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut diatas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah implementasi aktivitas pembelajaran permainan tradisional dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa?”

## **E. Cara Pemecahan Masalah**

Mengacu pada rumusan masalah tentang rendahnya waktu aktif belajar siswa kelas V SDN Cisitu 2 Kota Bandung, kurangnya keterampilan guru dalam memberikan materi pembelajaran sehingga waktu aktif belajar siswa di kelas V SDN Cisitu 2 Kota Bandung cenderung rendah. Permasalahan ini akan di pecahkan melalui pembelajaran permainan tradisional. Karena dengan menggunakan permainan tradisional siswa dapat lebih memahami dan dapat aktif dalam melakukan pembelajaran penjas. Dengan adanya unsur permainan dalam pembelajaran anak akan merasa senang sebab pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan dibandingkan dengan melakukan cabang olahraga. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

## **F. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa melalui penerapan permainan tradisional.

## **G. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

### **1. Manfaat secara teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi lembaga-lembaga pendidikan terutama dalam pengoptimalan proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

### **2. Manfaat secara praktis**

a. Bagi guru. Sebagai bahan pertimbangan dalam pengoptimalan proses pembelajaran pendidikan jasmani guna meningkatkan waktu aktif belajar.

- b. Bagi siswa. Sebagai wahana baru dalam proses meningkatkan waktu aktif belajar siswa
- c. Bagi Sekolah. Memberikan masukan bagi sekolah sebagai pedoman untuk sekolah tersebut.

## **H. Definisi Operasional**

Uraian mengenai konsep-konsep yang ada didalam judul penelitian “Implementasi Aktivitas Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa” akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci.
2. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
3. Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat, maka ia ikut bermain. (uhamisastra, 2010 : 1). Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan beberapa jenis permainan tradisional diantaranya permainan lari balok, permainan egrang, permainan hadang, dan permainan bebentengan.
4. Pengertian waktu aktif belajar secara umum adalah waktu yang dimiliki oleh peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Semakin tinggi waktu aktif belajar siswa maka perubahan kepribadiannya akan semakin tinggi, sebaliknya semakin rendah waktu aktif belajar maka semakin rendah pula perubahan kepribadian siswa tersebut. Maka dari itu waktu aktif belajar merupakan kunci perubahan kepribadian.