

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani dapat dijadikan wahana yang mampu mendidik manusia untuk mendekati kesempurnaan hidup yang secara alamiah dapat memberikan kontribusi nyata terhadap kehidupan sehari-hari. Pendidikan jasmani dan kesehatan sebagai salah satu sub sistem pendidikan yang wajib diajarkan di sekolah, memiliki peranan yang penting dan sangat sentral dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya. Kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran Penjasorkes berbeda pelaksanaannya dari pembelajaran mata pelajaran lain. Penjasorkes adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap yang positif serta memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan Penjasorkes itu sendiri. Pada dasarnya program Penjasorkes memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan yang lainnya dalam ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama : psikomotor, kognitif dan afektif (Ricky 2020).

Menurut Trimantara (2020) Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran PJOK yaitu rendahnya minat, motivasi, aktivitas belajar siswa, sampai sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang memadai sehingga hasil belajar siswa kurang tercapai secara optimal. Dari permasalahan tersebut guru sebagai pengelola proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang merangsang minat belajar siswa dan mampu menyediakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa.

Di samping itu PJOK di sekolah tidak mengarahkan siswa untuk menguasai cabang olahraga tertentu, namun lebih mengutamakan proses perkembangan

motorik siswa. Peran guru dalam pembelajaran yaitu membuat desain pembelajaran, menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, bertindak mengajar dan membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar sebagai dampak pengiring. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar jika terjadi keharmonisan antara siswa dan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Salah satu langkah yang dilakukan guru agar pembelajaran efektif dan efisien adalah memahami dan menguasai bahan pelajaran, menerapkan berbagai model, pendekatan dan strategi pembelajaran sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Bermain atau permainan merupakan proses belajar anak dalam penyesuaian diri dengan keadaan. Selain itu, anak juga belajar untuk mandiri dan mengasah kreativitasnya melalui kegiatan permainan. Peserta didik dapat mengenal ciri-ciri serta sifat benda yang sedang dimainkannya. Aktivitas bermain atau suatu permainan dapat merangsang anak melakukan aktivitas gerak, hal tersebut dapat membuat anggota organ tubuh anak akan berkembang lebih serasi. Sehingga dalam pola aktivitas bermain sudah menjadi kebutuhan hidup bagi anak-anak, baik dilingkungan rumah maupun sekolah, seperti halnya kebutuhan sehari-hari meliputi makan, minum dan tidur (Achdiani 2014). Bermain berpengaruh dalam perkembangan anak, pengaruh tersebut antara lain: dorongan berkomunikasi, penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, sumber belajar, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral (Bandi 2011).

Pendekatan bermain dalam proses belajar mengajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyiasati proses belajar agar tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan dalam program pengajaran dapat diserap oleh siswa secara efektif (Winata et al. 2020). Pendekatan bermain salah satu bentuk kegiatan di dalam proses mengajar pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan bermain dalam pendidikan jasmani merupakan bagian dari belajar, hal ini didasari oleh : Bermain dan permainan merupakan alat pendidikan melalui aktifitas jasmani, bahwa dengan bermain akan terjadi stimuli mengembangkan daya pikir dan kemampuan fisik atau jasmani. Bila anak-anak mendapatkkan kesempatan bermain yang sesuai dengan pilihannya, maka tidak pernah terjadi hal-hal merugikan, bahkan akan terjadi nilaitambah baginya mengenai kebutuhan materi

pengembangan diri dan pengembangan emosional (Pangesti et al, 2020).

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat dilakukan siswa yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan (Watson 2002). Hasil belajar adalah hasil akhir yang dicapai siswa setelah mengikuti rangkaian peristiwa belajar, baik dalam kelas atau di luar kelas. Hasil belajar dapat berupa nilai-nilai ataupun perubahan-perubahan sikap yang ditunjukkan siswa. Hasil pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi tujuan pembelajaran (Aziz et al, 2012).

Merujuk pada Gagne hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah dia menerima proses, indikator yang menunjukkan kemampuan itu bermacam-macam dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks (Saputra 2019). Hasil belajar dari seseorang bisa dilihat melalui seperangkat tes yang diberikan dan dengan hasilnya akan memberikan informasi tentang sejauh mana hasil yang sudah dicapai oleh seseorang itu dalam menyerap ilmu yang diberikan.

Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus diselesaikan dengan tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar; (a) Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mengandung 3 ranah yaitu antara lain: (1) ranah afektif, (2) ranah kognitif, dan (3) ranah psikomotor.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis pada bulan Desember 2022 di SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG, Hasil belajar siswa kelas VII di mata pelajaran pjok persatu materi dengan kriteria ketuntasan minimal sebesar 71 semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dilihat dari 3 aspek yaitu afektif,kognitif dan psikomotor, antara lain;

Tabel Hasil Belajar Mapel Pjok Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023
SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG

Tabel 1.1 Hasil Belajar Bola Voli

No	Aspek	Jumlah siswa Kelas VII	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	Afektif	102	77	75,49%	25	24,51%
2	Kognitif		58	56,86%	44	43,14%
3	Psikomotor		51	50,00%	51	50,00%

Tabel 1.2 Hasil Belajar Permainan Bulutangkis

No	Aspek	Jumlah siswa Kelas VII	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	Afektif	102	75	73,53%	27	26,47%
2	Kognitif		58	56,86%	44	43,14%
3	Psikomotor		37	36,27%	65	63,73%

Tabel 1.3 Hasil Belajar Senam Lantai

No	Aspek	Jumlah siswa Kelas VII	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	Afektif	102	78	76,47%	24	23,53%
2	Kognitif		65	63,73%	37	36,27%
3	Psikomotor		44	43,14%	58	56,86%

Tabel 1.4 Hasil Belajar Atletik Lari Jarak Pendek

No	Aspek	Jumlah siswa Kelas VII	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	Afektif	102	81	79,41%	21	20,59%
2	Kognitif		70	68,63%	32	31,37%
3	Psikomotor		79	77,45%	23	22,55%

Tabel 1.5 Hasil Belajar Kebugaran Jasmani

No	Aspek	Jumlah siswa Kelas VII	Tuntas		Tidak Tuntas	
			Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
1	Afektif	102	79	77,45%	23	22,55%
2	Kognitif		63	61,76%	39	38,24%
3	Psikomotor		53	51,96%	49	48,04%

Berdasarkan hasil observasi dengan guru olahraga di sekolah dapat dilihat pada tabel diatas, proses pembelajaran pjok pada siswa kelas VII sudah berjalan, tetapi belum menunjukkan hasil yang maksimal, dari tabel diatas menunjukkan bahwa tingkat ketidaktuntasan hasil belajar siswa di setiap materi pada ketiga aspek masih begitu banyak sehingga menyebabkan tujuan pendidikan jasmani sendiri belum tercapai. suatu permasalahan yaitu peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, teknik yang dilakukan oleh peserta didik juga kurang tepat yang berdampak pada hasil belajar dari proses pembelajaran tersebut juga kurang maksimal. Tidak adanya variasi dalam pembelajaran juga turut andil. hal ini dikarenakan peserta didik dikenalkan langsung ke materi pembelajaran tanpa melalui proses yang membuat peserta didik itu sendiri merasa senang dengan materi yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, pendekatan bermain diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang ada di lapangan. Bermain adalah mencoba melakukan

sesuatu dengan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir dimana sesuatu tersebut dapat ditemukan dari pengalaman bermain. Aktivitas yang menyenangkan dapat membuat peserta didik lebih berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung sekaligus akan membuat pembelajaran yang lebih bervariasi. Pendekatan bermain dapat mendukung dalam proses belajar peserta. Selain model pembelajaran yang kurang menarik, serta terlihat monoton pada penggunaan sarana dan prasarana pada saat pembelajaran. Sebagai contoh, ketika dilakukan aktifitas belajar di lapangan siswa cenderung lebih banyak ribut sendiri pada saat guru menjelaskan materi, saat pembelajaran pjok berlangsung siswa lain yang tidak ada jam olahraga ikut melintas ke lapangan sehingga mengganggu perhatian fokus siswa yang sedang olahraga dan ketika guru melemparkan pertanyaan pada siswa mengenai materi, siswa terlihat kebingungan hal ini menyebabkan proses belajar kurang maksimal. Terlebih pada itu siswa juga jarang mau melakukan gerakan yang sudah diinstruksikan oleh guru dikarenakan alasan malas.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pariang Sonang (2017) menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan bermain pada pokok bahasan Bilangan Romawi. Rata-rata hasil belajar siswa terlihat meningkat dari 63,72 menjadi 75,86 serta persentase ketuntasan dari 65,51 % meningkat menjadi 75,86 %. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Lalu penelitian yang dilakukan oleh Syofnida Ifrianti (2021) menyatakan bahwa metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah dari segi pengembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode bermain merupakan kegiatan yang di dalamnya siswa terlibat dalam suatu permainan dengan aturan yang mengikat, sehingga kegiatan belajar mengajar masih tetap dalam kendali guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, melihat bahwa pendekatan bermain dalam proses belajar mengajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyiasati proses belajar agar tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan dalam program pengajaran dapat diserap oleh siswa secara efektif terkhususnya berdampak

untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka penulis tertarik melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka permasalahan peneliti dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pjok masih kurang maksimal.
2. Pendekatan yang digunakan oleh guru kurang tepat
3. Kurangnya bentuk permainan dalam pembelajaran pjok.
4. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.
5. Kurangnya motivasi dan partisipasi dari diri siswa untuk mengikuti pembelajaran.
6. Lingkungan pembelajaran kurang kondusif.
7. Sarana pembelajaran kurang mendukung atau kurang memadai.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian tersebut di atas, maka cukup banyak permasalahan yang terjadi pada pembelajaran PJOK di SMP Kartika xix-2 Bandung. Dalam konteks Penelitian ini, dikarenakan keterbatasan penulis, maka penulis membatasi masalah penelitian hanya pada masalah yang berhubungan dengan Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pjok Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Kartika xix-2 Bandung. Adapun keterbatasan penulis diantaranya:

1. Keterbatasan waktu peneliti untuk meneliti.
2. Keterbatasan biaya yang juga mempengaruhi terhadap proses pengamatan karena untuk biaya pengamatan peneliti mengeluarkan biaya seperti transportasi, logistik, dan biaya perkuliahan.
3. Keterbatasan psikologis peneliti karena tuntutan orang tua supaya cepat menyelesaikan studi kuliah.
4. Peneliti tidak dapat mengatasi masalah – masalah di luar pembelajaran seperti : masalah memperlebar lapangan, menyediakan seragam olahraga.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, Peneliti merumuskan masalah pada

penelitian menjadi;

- 1) Bagaimana Implementasi Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran PJOK Terhadap Hasil belajar Siswa di SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG?
- 2) Apakah Implementasi Pendekatan Bermain Memberikan Pengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PJOK?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas , maka penelitian ini memiliki tujuan, diantaranya:

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui;

- 1) Bagaimana penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran PJOK.
- 2) Apakah implementasi pendekatan bermain memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran PJOK di SMP Kartika xix-2 Bandung,

1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini bertujuan untuk menambah edukasi kepada penulis terhadap penelitian yang sedang dilaksanakan berharap mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, maka diharapkan penulis secara teoritis, kebijakan dan praktis sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Berdasarkan Teoritis

Penulis berharap penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori pembelajaran yang sudah ada, khususnya implementasi pendekatan bermain dalam pembelajaran pjok.

1.6.2 Manfaat Berdasarkan Kebijakan

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru dapat mengetahui tindakan yang efektif dan efisien dalam rangka mengembangkan hasil belajar siswa dan guru bisa lebih cermat dalam menggunakan model dan pendekatan pembelajaran agar bisa mencapai tujuan penjas yang seutuhnya.

1.6.3 Manfaat Berdasarkan Praktik

Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan serta memberikan pengetahuan dan menambah wawasan kepada peneliti mengenai implementasi pendekatan bermain dalam pembelajaran pjok.

1.6.4 Manfaat Berdasarkan Isu serta Aksi Sosial

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi sebagai riset selanjutnya untuk penelitian yang lebih mendalam.

1.7 Struktur Organisasi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut.

1. Bab I: Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang melakukan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II: Kajian Pustaka

Bagian ini membahas mengenai kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

3. Bab III: Metode Penelitian

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode dan desain penelitian, subjek populasi atau sampel penelitian, definisi operasional variabel, alur penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

4. Bab IV: Hasil Penelitian, Pembahasan dan Diskusi penelitian

Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V: Simpulan dan Saran

Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian.