

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia seutuhnya, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi kebutuhan akan pendidikan sangat dibutuhkan, untuk menunjang pencapaian tujuan pendidikan, terlebih lagi Pendidikan Jasmani memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan dan siap dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang, pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari proses pendidikan memiliki kontribusi yang unik dalam pembangunan sumber daya manusia, dimana pendidikan jasmani mendidik siswa secara keseluruhan aspek (jasmani, intelektual, mental, emosional, spiritual dan sosial). Seperti yang ada dalam kurikulum 2004 mata pelajaran pendidikan jasmani (2003 : 6) bahwa :

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perceptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Kemudian pengertian pendidikan jasmani menurut Jesse Feiring Williams dalam Mahendra (2008 : 3-4), pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas

jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapat hasil yang di inginkan, pengertian itu didukung oleh adanya pemahaman bahwa :

Manakala pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan jasmani yang menekankan pada pendidikan fisik... melalui pemahaman sisi kealamiah fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, emosional, dan estetika.

Pendidikan melalui aktivitas fisik maksudnya adalah pemberian materi atau tugas pembelajaran disajikan melalui aktivitas jasmani atau fisik, yang tujuannya mencakup semua aspek perkembangan pendidikan termasuk pertumbuhan mental, dan perilaku sosial siswa.

Kemudian Annarino, Cowell, dan Hazelton dalam Sukintaka (1997 : 4), berpendapat bahwa “Pendidikan Jasmani merupakan pendidikan lewat aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan dalam ranah fisik, psikomotor, kognitif, dan afektif”.

Pengertian pendidikan jasmani ini, jelas tidak hanya mendidik aspek jasmaniah saja, tetapi mendidik siswa secara menyeluruh, baik itu aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, maupun moral spiritual melalui pemilihan aktivitas jasmani.

Konsep dasar pendidikan jasmani harus dipahami terlebih dahulu oleh para pendidik, agar tidak terjadi kesenjangan dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, terlebih lagi

dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, metode pengajaran harus disusun dan disesuaikan sehingga pelaksanaan pembelajaran berlangsung efektif, sesuai tujuan, menarik dan menyenangkan.

Suatu tantangan bagi seorang guru adalah bagaimana menyampaikan materi pelajaran agar siswa memahami dan tertarik untuk mempelajari materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru harus membuat variasi-variasi pembelajaran, yang harus sesuai dengan koridor pendidikan jasmani, yaitu bagaimana Guru memulai dengan modifikasi-modifikasi proses pembelajaran dari proses pembelajaran yang orsinilnya menjadi bervariasi.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yang berorientasi pada pendekatan teknis, atau pengajaran keterampilan formal atau disebut juga pendekatan keterampilan formal (Russel, 1986) dalam Nugraha (2010: 15). Dalam kegiatan belajar mengajar sering ditemukan hambatan-hambatan, dalam meningkatkan waktu aktif belajar siswa, hambatan yang muncul ketika proses pembelajaran berlangsung misalnya ketika materi ajar permainan bola basket, dengan jumlah siswa banyak, menggunakan peralatan yang terbatas, aturan, cara bermain, dan peralatan sesuai dengan standarnya, situasi ini bisa menghambat proses pembelajaran dan waktu aktif belajar siswa, apalagi bila ditambah dengan kondisi lapangan yang tidak memadai.

Dengan kondisi murid terlalu banyak, lapangan dan peralatan yang terbatas, ini membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif. Melihat kondisi di atas, hambatan yang sering di alami dalam proses belajar mengajar

pendidikan jasmani, ini perlu adanya perubahan dalam hal mengajar pendidikan jasmani.

Berdasarkan pra observasi yang peneliti amati langsung di SDN Bagendit 2, melalui pengamatan langsung mengenai materi pembelajaran bola besar (permainan bola basket dan permainan bola tangan), permasalahan utama yang timbul terletak pada proses belajar mengajar bola besar yang terjadi di SDN Bagendit 2, dengan jumlah siswa yang banyak, menggunakan aturan permainan dan bola yang standar, ditambah lagi dengan peralatan yang terbatas, ini membuat banyak siswa kesulitan menerima tugas ajar, kemudian strategi dan formasi yang Guru gunakan adalah melalui pendekatan teknis. Menurut Nugraha (2010: 16) bahwa: "...pada pendekatan teknis/ gerak keterampilan formal, dimana akan ada ketimpangan antara perbandingan bola standar dengan jumlah peserta didik".

Materi pembelajaran bola besar (bola basket dan bola tangan), ini bisa diberikan kepada siswa, dengan melalui permainan invasi, dimana aktivitas permainan ini menyerupai aktivitas permainan olahraga yang sebenarnya, tidak menghilangkan inti dari pembelajaran dan permainan yang standarnya, melainkan mempermudah siswa mempelajari permainan olahraga (bola basket dan bola tangan), permainan ini bercirikan "passing versus intercepting", Sebagaimana di ungkapkan (Crum, dkk : 2006) dalam Bahagia (2009 : 5) "...ciri dari masalah gerak yang terkandung dalam permainan invasi tersebut adalah berupa passing dan intercepting", hampir sama seperti aktivitas permainan olahraga yang sebenarnya.

Dalam konteks pendidikan jasmani, aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan menurut (Crum, dkk : 2006) 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 invasi, pusat utama yang harus diperhatikan bukanlah teknik dan aturan yang sudah baku dalam olahraga kecabangan, melainkan siswa itu sendiri sebagai pusat utama. Bagi sebagian siswa, teknik dan peraturan dalam olahraga kecabangan yang sudah diresmikan/dibakukan sering kali menyulitkan siswa untuk melakukan aktivitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani, hal tersebutlah yang menjadi acuan pentingnya melakukan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan semestinya.

Melihat dari bentuk permainannya, permainan invasi tersebut merupakan pengelompokan dari olahraga kecabangan yang memiliki aturan, peralatan, dan cara bermain yang sudah distandarkan (sudah dibakukan). Apabila pembelajaran olahraga kecabangan ini diterapkan di Sekolah Dasar, dengan menggunakan pendekatan teknis (lebih menekankan pada kemampuan teknik), ini bisa menghambat waktu aktif belajar siswa dalam proses belajar mengajar, sebagaimana dikatakan Nugraha (2010: 15) bahwa: "...formasi maupun strategi apapun dalam pembelajaran dengan pendekatan teknis, hanya akan menghambat waktu aktif belajar siswa".

Dalam meningkatkan waktu aktif belajar siswa ini banyak sekali hambatan, terutama berhubungan dengan penyampaian materi, persiapan siswa

(mengganti pakaian, absensi, dll), bahkan menunggu giliran 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 disimpulkan mengenai waktu aktif belajar siswa, yaitu waktu yang digunakan oleh siswa dalam melakukan aktivitas pembelajaran secara aktif selama proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, permainan dan olahraga dipilih hanya sebagai alat untuk mendidik, bukan mendidik siswa menguasai berbagai teknik-teknik dalam olahraga kecabangan, kaitannya permainan invasi dengan kurikulum pendidikan jasmani adalah bagaimana permainan invasi termasuk pada materi permainan dan olahraga, dalam konsep pendidikan jasmani termasuk pada aktivitas permainan pendidikan jasmani yang berorientasi atau berpusat pada anak didik. Pada pelaksanaannya permainan invasi telah disusun sesuai dengan dasar-dasar pengembangan kurikulum, dan konsep pendidikan jasmani. Dalam mengembangkan program pendidikan jasmani, ada dasar-dasar pengembangan kurikulum yang berhubungan dengan aktivitas permainan invasi, dasar-dasar pengembangan tersebut, menurut (Dauer dan Pangrazy, 1992; Annarino *et. al*, 1980) dalam Mahendra (2007: 31), yaitu:

Kurikulum pendidikan jasmani haruslah berorientasi kepada anak dan tingkat perkembangannya, b) Setiap anak berbeda-beda dalam hal kebutuhan dan kemampuan belajarnya, c) Anak harus dilihat sebagai manusia yang utuh, d) Hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan anak harus diajarkan melalui pendidikan jasmani, e) Gerakan merupakan dasar bagi pendidikan jasmani, f) Pembelajaran harus terjadi melampaui kepentingan sesaat tetapi harus menawarkan keterampilan yang berguna seumur hidup.

Dari uraian di atas, jelas permainan invasi tidak hanya aktivitas permainan saja, tetapi disusun berdasarkan dasar-dasar pengembangan kurikulum, sehingga penerapannya di Lapangan disesuaikan dengan kurikulum dan konsep pendidikan jasmani itu sendiri.

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 invasi dalam materi bola besar, untuk coba memecahkan permasalahan mengenai kurangnya waktu aktif belajar siswa, sehingga diharapkan dengan penerapan permainan invasi ini, berbagai permasalahan mengenai kurang aktifnya siswa, banyak waktu yang terbuang ini coba dipecahkan, dan mencari jalan keluar dalam menanggulangi masalah dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, terutama mengenai waktu aktif belajar siswa dalam materi bola besar di SDN Bagendit 2.

Hal inilah yang mendasari penulis untuk mengungkap lebih lanjut bagaimana proses belajar mengajar dengan menerapkan permainan invasi dalam

upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani. Untuk lebih lanjut penulis menuangkan masalah tersebut dengan judul “Penerapan Permainan Invasi dalam Upaya Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Siswa”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani hasil belajar dalam pendidikan jasmani dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang termasuk faktor internal maupun eksternal, demikian juga dengan penelitian ini yang berkaitan dengan peningkatan waktu belajar siswa, ini dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor Internal dalam meningkatkan waktu belajar siswa, antara lain: keinginan belajar, semangat belajar, kegembiraan saat mengikuti pelajaran, kenikmatan akan belajar, dan kemampuan untuk mandiri dalam melakukan gerak maupun interaksi sosial, kemampuan bergerak, bakat, motivasi, minat, sedangkan yang termasuk faktor eksternal antara lain: guru, latar belakang guru, lingkungan belajar, peralatan, gaya mengajar, metode mengajar, dan sebagainya.

Melihat dari faktor-faktor di atas, baik itu faktor internal maupun eksternal, kedua faktor tersebut dapat menunjang terhadap terlaksananya pembelajaran yang efektif, karena dengan kemampuan guru yang berkualitas, suasana belajar yang mendukung, dan pembelajaran yang di arahkan pada pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa.

Atas dasar itu, permasalahan yang berkaitan dengan peningkatan waktu aktif belajar siswa dapat diidentifikasi sebagai berikut:



“Minimnya tingkat waktu aktif belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani kelas 5 di SDN Bagendit 2 Kabupaten Garut”.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

Dalam proses belajar yang lainnya, kualitas dan efektivitas belajar pendidikan jasmani pun dipengaruhi oleh banyak faktor, tetapi yang terpenting adalah bagaimana menciptakan belajar yang kondusif supaya anak tertarik untuk belajar, dimana dari mulai peralatan sampai materi yang diberikan dikemas dengan memudahkan siswa untuk mempelajarinya, sehingga siswa dapat meningkatkan waktu aktif belajarnya.

Dalam penelitian ini akan diteliti tentang bagaimana bentuk dan pengaruh penerapan permainan invasi dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan isu sentral permasalahan maka rumusan masalah penelitiannya adalah, sebagai berikut :

Apakah dengan penerapan permainan invasi dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa?

### **D. Pemecahan Masalah**

Pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui penelitian yang berlatar belakang penelitian tindakan kelas, dimana pada pelaksanaannya dilakukan melalui siklus-siklus dalam tahapan penelitian, Implementasi tindakan dari peneliti itu harus berupa pemecahan terhadap

masalah-masalah yang dihadapi, dalam penerapan permainan invasi sebagai upaya dalam meningkatkan waktu aktif belajar siswa dan antusias belajar siswa. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, sebagai berikut :

1. Pra Observasi, yaitu: tahap observasi awal melalui pengamatan secara langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan belajar mengajar materi bola besar (pembelajaran bola basket) berlangsung di Lapangan, sehingga diperoleh data awal, dari data awal tersebut peneliti menemukan permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar bola besar di SDN Bagendit 2, dari permasalahan tersebut peneliti dan observer kemudian sepakat mengangkat permasalahan mengenai waktu aktif belajar siswa yang terjadi, dan menyetujui instrumen yang digunakan peneliti. Melalui penelitian tindakan kelas dicari solusi yang tepat dalam memecahkan masalah tersebut. Observasi paling utama di arahkan pada permasalahan mengenai waktu aktif belajar yang digunakan siswa dalam proses pembelajaran, melalui analisis waktu dengan observasi langsung terhadap perilaku siswa dan waktu yang dihabiskan oleh siswa.
2. Perencanaan Tindakan, yaitu: menyusun skenario pembelajaran, mempersiapkan sarana pendukung yang diperlukan, menyusun dan mengembangkan instrumen, adalah dengan analisis waktu, waktu dan perilaku secara garis besar meliputi empat kategori, yaitu: waktu

pengelolaan, instruksi, waktu belajar, waktu tunggu giliran, ini untuk merekam dan menganalisa data mengenai proses pembelajaran dan menyimpulkan hasil tindakan, melalui simulasi pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji keterlaksanaan rancangan. Perencanaan tindakan ini melalui konferensi antara peneliti, observer 1, dan observer 2 untuk membicarakan permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran, pada setiap pertemuan dalam pembelajaran Guru dan observer harus melakukan diskusi dari apa yang telah dilakukan siswa selama proses pembelajaran, Guru dan observer harus merancang langkah dan tindakan selama proses penelitian.

3. Melaksanakan Tindakan, yaitu: semua rencana tindakan yang telah ditetapkan, untuk dilaksanakan dalam situasi sebenarnya.
4. Observasi, yaitu : tahap perencanaan data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tahap ini ditujukan untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat di evaluasi (data hasil observasi diteliti, kemudian di analisis dan ditafsirkan, hasilnya dijadikan sebagai acuan untuk melakukan langkah selanjutnya) dan dijadikan landasan untuk melakukan refleksi. Proses perekaman data dilakukan dengan menggunakan teknik atau alat yaitu : pedoman pengamatan, catatan harian/ jurnal, catatan lapangan, dan lain-lain.
5. Melakukan Refleksi, yaitu : tahap analisis data mengenai proses, masalah dan hambatan yang ditemukan dan dilanjutkan dengan

refleksi terhadap dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif.

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Secara umum

Penelitian ini secara umum bertujuan menambah pembendaharaan pengetahuan mengenai penerapan permainan invasi terutama dalam meningkatkan waktu aktif belajar siswa dan sebagai alternatif guna meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani dan ingin memperoleh gambaran mengenai penerapan permainan invasi dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani.

#### 2. Secara khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengungkapkan penerapan permainan invasi dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang dilaksanakan ini adalah :

- a. Manfaat teoritis : Sebagai bahan kajian dalam batang tubuh pedagogi dan sebagai wawasan pengetahuan mengenai bagaimana gambaran penerapan permainan invasi dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani.

b. Manfaat praktis :

- Bagi guru atau pengajar pendidikan jasmani; bermanfaat untuk dijadikan bahan pertimbangan pendidik atau guru dalam memberikan bimbingan terhadap anak didiknya dengan tersusun dan terencana sehingga pembelajaran berlangsung kondusif, dan menyempurnakan pelaksanaan pengajaran, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui kreativitas guru, agar pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung sesuai dengan tujuan yang diharapkan, tidak monoton, menyenangkan dan bermakna, serta Guru mampu melaksanakan penelitian tindakan kelas, terhadap masalah pembelajaran yang dihadapi.
- Bagi siswa atau mahasiswa; diharapkan berguna untuk menambah pengetahuan, dan sebagai bekal untuk tuntunan menjadi guru kelak, juga sebagai referensi ketika menjadi guru saat proses belajar mengajar berlangsung, dapat terciptanya lingkungan belajar yang kondusif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.
- Bagi masyarakat dan pembina olahraga; hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumbangan pemikiran bagi untuk kepentingan perkembangan dan kemajuan pendidikan jasmani, sehingga pendidikan jasmani tidak dipandang sebelah mata di masyarakat.

**G. Pembatasan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka ruang lingkup penelitian dibatasi pada gambaran penerapan permainan invasi (permainan menyerupai olahraga kecabangan) dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani.

Penelitian fokus pada permainan invasi (permainan menyerupai olahraga kecabangan) dan waktu aktif belajar yang dipilih adalah olahraga yang bercirikan passing (mengumpan bola) versus intercepting (merebut bola), kemudian dalam penelitian ini penulis memilih permainan Invasi dengan dua bentuk aktivitas, karena mengingat dana yang terbatas. Aktivitas permainan modifikasi yang dipilih yaitu: Hand Ball Like Games (permainan menyerupai permainan bola tangan) dan Basket Ball Like Games (permainan menyerupai permainan bola basket).

Secara operasional penelitian ini mencakup dua variabel, yaitu; (1) *Variabel Tindakan*, yang terdiri dari Permainan Invasi, (2) *Variabel Output*, yaitu Waktu Aktif Belajar Pendidikan Jasmani.

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau class action research. Untuk memperbaiki kondisi pembelajaran dimana praktek dilakukan dengan memperdalam dan melakukan tindakan-tindakan perbaikan dalam proses belajar mengajar.

Waktu aktif belajar menurut Suherman (2008: 96), di ukur dengan menggunakan analisis waktu (time analysis) atau sering disebut catatan lama waktu (duration time recording), dan pembuatan instrumennya dengan menentukan kategori aktivitas, yaitu: “Manajemen (M), Aktivitas Belajar (A), Instruction (I), dan Waiting (W)”.

Penelitian dilakukan di SDN Bagendit 2 kelas 5 (lima), Desa Bagendit, kecamatan Bagendit, Kabupaten Garut. Penelitian dilakukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di kelas 5.