

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses memproduksi sistem nilai dan budaya kearah yang lebih baik, antara lain dalam pembentukan kepribadian, keterampilan dan perkembangan intelektual siswa. Dalam lembaga formal proses reproduksi sistem nilai dan budaya ini dilakukan terutama dengan mediasi proses belajar mengajar sejumlah mata pelajaran di kelas.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga dapat berekspresi dalam kegiatan motoriknya. Anak-anak dan mahluk hidup pada umumnya memiliki dorongan atau hasrat untuk bergerak, yang dimaksud bergerak disini adalah melakukan aktivitas gerkan terencana yang dibutuhkan tubuh.¹ Pada umumnya usia anak pada jenjang sekolah dasar butuh bergerak lebih banyak.

Pembelajaran di dalam pendidikan jasmani harus mampu membangkitkan anak untuk menggali potensinya dalam hal gerak. Karena itu anak harus diberi dorongan untuk terus menerus mengasah kemampuannya dalam penguasaan materi pelajaran.

¹ Wahyu M. Gunawan, *Bermain itu asyik*, (Yogyakarta :ELMATERA Publhising, 2009), h.1

Pembelajaran di dalam pendidikan jasmani harus mampu membangkitkan anak untuk menggali potensinya dalam hal gerak. Karena itu anak harus diberi dorongan untuk terus menerus mengasah kemampuannya dalam penguasaan materi pelajaran

Tujuan utama pendidikan dan pembelajaran di sekolah adalah mengembangkan dan meningkatkan hasil belajar serta potensi yang dimiliki peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, berbagai kegiatan yang dilaksanakan di sekolah adalah untuk memajukan perkembangan kemampuan peserta didik. Salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di jenjang SD adalah, mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga.²

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dan perlu diberikan pada siswa di sekolah formal dari dasar sampai menengah atas. Mata pelajaran yang diberikan tersebut adalah suatu proses yang terencana, sistematis agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Pendidikan jasmani sendiri memiliki peran yang penting dalam pencapaian hasil belajar siswa, karena dalam pendidikan jasmani sendiri dalam pembelajarannya melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

² *Kurikulum 2004 standar Kompetensi Mata Pelajaran Jasmani*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004), h. 2

Guru merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat dikuasai oleh peserta didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit bagi guru. Kesulitan ini dikarenakan peserta didik tidak hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan. Paling sedikit ada tiga aspek yang membedakan peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lainnya, yaitu aspek intelektual, psikologi, dan biologis.³

Guru adalah komponen yang sangat besar untuk menentukan proses pembelajaran yang efektif dalam implementasi suatu metode pembelajaran. Tanpa seorang guru bagaimanapun bagus dan idealnya suatu metode, maka metode tersebut tidak dapat diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu metode pembelajaran akan tergantung pada keterampilan guru dalam menggunakan suatu metode, teknik dan taktik pembelajaran, setiap guru memiliki pengalaman, pengetahuan, kemampuan gaya, dan bahkan pandangan yang berbeda dalam mengajar. Guru yang menganggap mengajar hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran akan berbeda dengan guru yang mempunyai pandangan bahwa mengajar adalah suatu proses pemberian bantuan kepada peserta didik. Dalam proses

³ Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta,2006)h.1.

pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian efektivitas proses pembelajaran terletak dipundak seorang guru. Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru.⁴

Kenyataan yang terjadi di lapangan, selama penyelenggaraan pembelajaran pendidikan jasmani banyak diantara peserta didik kurang antusias dan bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani karena terlalu monoton kegiatannya. Secara tidak sadar dalam setiap kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan akan berpengaruh terhadap perkembangan psikomotor dan afektif yang dapat membuat siswa merasa senang dan menyukai pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini guru belum mampu memodifikasi materi pelajaran ke dalam bentuk permainan, sehingga siswa masih merasa bosan dan kurang antusias dalam melakukannya. Padahal di dalam setiap permainan, proses gerak yang dilakukan akan meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa.

Pendidikan jasmani sendiri memiliki peran yang penting dalam pencapaian hasil belajar siswa, karena pendidikan jasmani dalam pembelajarannya melibatkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Seperti di SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat yang pada saat ini masih belum tercapai

⁴ Cece Wijaya, *Upaya Pembaharuan Dalam Pendidikan dan Pengajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1991)h.29.

dengan ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 KKM tersebut belum tercapai di SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat, sedangkan KKM yang baru dicapai sebesar 68 sebanyak 10 orang.⁵

Perkembangan yang terjadi menyangkut berbagai komponen baik itu perkembangan secara mental maupun perkembangan dari segi fisik. Perkembangan secara mental menyangkut daya kreatifitas dan emosional yang dimiliki. Perkembangan secara mental ini akan berkembang sempurna pada saat anak mencapai tahun-tahun akhir masa kanak-kanak. Sementara perkembangan secara fisik yang terjadi pada masa anak-anak adalah perkembangan gerak dasar.

Masa anak-anak juga disebut masa bermain hal ini dapat dilihat dari aktivitas sehari-hari anak-anak yang sebagian besar diisi dengan bermain meskipun tidak semua aktivitas dihabiskan untuk bermain akan tetapi dilihat dari luasnya atau besarnya minat akan kegiatan yang bersifat bermain. Bermain bagi anak – anak dapat dijadikan solusi untuk mengetahui kemampuan dirinya dibandingkan dengan orang lain, atau dengan kemampuan dirinya sendiri, saat ini dengan yang lalu.⁶ Siswa sekolah dasar jika dilihat dari usia yang berkisar antara 6 sampai 12 tahun termasuk dalam kategori anak-anak. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa dunia anak-anak sangat identik dengan dunia bermain. Permainan merupakan

⁵ Dokumen Sekolah, *Kriteria Ketuntasan Minimal* (Jakarta: SDN Cideng 13 Pagi, 2011)

⁶Op cit, h. 2

kebutuhan yang sangat penting dan diminati oleh anak-anak, mereka akan mendapatkan kepuasan dan pengakuan diri dari aktivitas permainan yang mereka lakukan. Pengakuan yang mereka dapatkan yaitu berupa penghargaan dari teman sebayanya maupun pengakuan di dalam kelompok bermain mereka. Selain itu permainan merupakan sarana bagi anak untuk mengenali lingkungannya dimana mereka tinggal, bergaul sehingga mereka dapat beradaptasi dengan baik dan tidak merasa terkucilkan di masyarakat.

Pendekatan pembelajaran yang diduga mampu meningkatkan minat pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga adalah pendekatan permainan kreatif. Dalam permainan kreatif siswa diajak untuk aktif. Dengan permainan kreatif siswa dapat mengukur dirinya, baik dengan mengadu kecakapannya, keberaniannya, atau keberuntungannya, dengan orang lain. Berdasarkan kenyataan yang terjadi di lapangan, penulis ingin meneliti bagaimana dengan pendekatan pembelajaran bermain agar dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani.

Pembelajaran bermain merupakan satu proses pembelajaran yang yang diterapkan guru khususnya dalam pendidikan jasmani. Pembelajaran bermain lebih mengarah kepada pembelajaran yang mengemas materi-materi pendidikan jasmani ke dalam permainan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga proses pembelajaran dapat berjalan menjadi pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Dalam pembelajaran bermain anak-anak dilibatkan kedalam bentuk-bentuk permainan baik permainan secara kelompok maupun permainan individu. Aturan-aturan yang dipakai disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan modifikasi sarana dan prasarana yang ada. Modifikasi sarana dan prasarana ini penting karena melihat usia dan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih dalam kategori anak-anak.

Penerapan pembelajaran bermain sangat tepat untuk siswa sekolah dasar karena usia dan karakteristik mereka sesuai dengan konsep bermain. Dengan penerapan pembelajaran bermain anak-anak akan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran karena mereka tidak merasa tertekan dan cenderung diberi kebebasan dalam bergerak sehingga hasrat berkompetisi akan muncul sebagai modal untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun Kenyataan yang terjadi, berdasarkan pengamatan terhadap penyelenggaraan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar saat ini masih banyak siswa yang memiliki tingkat kesegaran jasmani yang kurang sehingga berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa itu sendiri. Bagaimana keterkaitan materi ajar dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan pengajaran di kelas III SD tentang kondisi yang terjadi dalam pendidikan jasmani saat ini adalah peserta didik hanya dituntut untuk memperhatikan penjelasan dari guru lalu anak hanya di biarkan melakukan gerakan – gerakan yang telah di instruksikan oleh guru dan melakukan

kegiatan tersebut secara terus menerus dari awal hingga akhir pembelajaran sehingga kegiatan berolahraga menjadi sangat melelahkan dan membosankan sehingga tingkat kebugaran jasmani siswa kurang diperhatikan oleh guru. Pendidikan jasmani belum sepenuhnya mengaitkan dengan kehidupan sehari - hari, yang terjadi pendidikan jasmani terpaku oleh buku pelajaran yang monoton dan berisi kegiatan yang kurang menarik bagi peserta didik dan mengakibatkan pelajaran pendidikan jasmani di sekolah kurang dipahami oleh siswa tersebut.⁷

Di samping itu, penilaian yang dilakukan oleh guru hanya menitik beratkan pada latihan yang ada di dalam buku pelajaran. Di dalam pendidikan jasmani itu sendiri perlu adanya kerjasama yang baik antara guru dengan peserta didik dalam menciptakan suasana yang bermakna yaitu dengan pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat.

Kenyataan yang terjadi pada penyelenggaraan pendidikan jasmani di lapangan banyak guru belum sepenuhnya menyadari pentingnya memilih pendekatan pembelajaran yang benar untuk memudahkan peserta didik memahami pelajaran serta menjadikannya sebagai proses yang bermakna dan berguna. Pemilihan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, pertumbuhan, dan perkembangan peserta didik dirasakan masih kurang terencana. Mengingat pentingnya pemilihan pendekatan pembelajaran yang tepat ketika pembelajaran berlangsung, maka pada

⁷ Lampiran 17,h.116

praktiknya harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dalam perkembangannya.

Berdasarkan uraian di atas mengenai pentingnya pendekatan bermain sebagai upaya peningkatan tingkat kebugaran jasmani, maka penulis mencoba mengangkat permasalahan tersebut ke dalam suatu karya ilmiah yang berjudul "Meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani Melalui Pendekatan Bermain di Kelas III SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat".

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Pembelajaran bermain dalam pendidikan jasmani sangat membantu untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani, maka penelitian ini untuk mengkaji tentang meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani di kelas III SD. Adapun fokus penelitian yang teridentifikasi antara lain:

- 1) Apa melaksanakan pendekatan bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani menjadi pembelajaran yang efektif bagi siswa?
- 2) mengapa memilih pendekatan pembelajaran bermain untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa?
- 3) Bagaimana penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa SD kelas III?

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi area dan fokus penelitian diatas, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian yang dikaji pada fokus meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani pada semester 1 (satu) mengenai materi pola gerak manipulatif seperti melempar, menangkap dan menendang di kelas III SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain.

D. Perumuan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi area dan fokus penelitian, dan pembatasan fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah di dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani tentang pola gerak manipulatif pada siswa kelas III SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat melalui pendekatan bermain?”.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang ada di dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran pendidikan jasmani, secara praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Secara Praktis :**a. Kegunaan Bagi Siswa**

Adapun kegunaannya bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dilapangan dan mendapatkan nilai yang maksimal.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para orang tua siswa untuk dijadikan sumber informasi khususnya dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani.

c. Kegunaan Bagi Guru

Bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mengajar, serta mengoptimalkan pembelajaran gerak dasar dalam pendidikan jasmani pada siswa III. Dapat membantu guru dalam memperkaya model pendekatan pembelajaran dalam pendidikan jasmani, serta membantu guru berkembang secara profesional.

d. Kegunaan Bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk dapat berkembang lebih baik dengan adanya peningkatan atau kemajuan pada diri siswa dan guru, serta hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi atau masukan tentang cara

menangani masalah dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani bagi guru yang mempunyai masalah yang serupa.

e. Kegunaan Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan tentang bagaimana cara meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Cideng 13 Pagi Jakarta Pusat dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan bermain.

f. Kegunaan Bagi PGSD

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan tambahan wawasan bagi mahasiswa PGSD tentang permasalahan pembelajaran dalam pendidikan jasmani.