BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas fisik yang tidak dapat dipisahkan dari suatu proses pembelajaran. Karena secara psikologis pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sangat penting bagi tumbuh kembang serta kemajuan bagi peserta didik tersebut. Pendidikan jasmani juga bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang mampu berkontribusi pada tumbuh kembang individu melalui media alami yang telah direncanakan secara seksama dan dirancang pula untuk memenuhi tumbuh kembang dari perilaku setiap individu. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan peserta didik pada aspek kebugaran jasmani, aspek keterampilan gerak (psikomotor), kognitif, afektif serta sosial dan emosional (Nopiyanto et al., 2019, p. 26).

Pengertian pendidikan jasmani secara modern merupakan serangkaian aktivitas fisik yang dilakukan dengan mempertimbangkan aspek kognitif, sikap/afektif, dan sosial individu. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kesehatan fisik, mengembangkan keterampilan motorik, dan mendorong perilaku positif seperti disiplin, kejujuran, percaya diri, ketangguhan, kerjasama, dan saling membantu. Proses ini terstruktur secara sistematis dengan fokus pada pengetahuan tentang kesehatan, kegiatan fisik yang sehat, serta pengembangan sikap yang mendukung seperti kejujuran, disiplin, percaya diri, dan kerjasama. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani yang diajarkan meliputi: atletik, senam, renang (akuatik), olahraga permainan (sepak bola, bola voli, basket, dll) dan aktivitas pengembangan (*outbound*).

Selain itu pendidikan jasmani mempunyai tujuan pendidikan sebagai perkembangan organ-organ tubuh untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, perkembangan *neuro muscular*, perkembangan mental emosional,

perkembangan sosial dan perkembangan intelektual. Pendidikan Jasmani dan Olahraga merupakan bagian dari kurikulum standar Lembaga Pendidikan Dasar dan Menengah (Bangun, 2016, p. 156).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut maka kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang sangat mempengaruhi. Pengertian Interaksi Belajar Mengajar (KBM) adalah proses terjadinya saling melakukan kegiatan antara guru dengan anak didik (siswa) di dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suharti et al., 2020, p. 10).

Kemudian di dalam proses kegiatan pembelajaran terdapat beberapa strategi pembelajaran seperti: metode, model, dan pendekatan pembelajaran. Pengertian pendekatan pembelajaran menurut (Suharti et al., 2020, p. 3) pendekatan pembelajaran adalah kerangka berpikir awal dalam meninjau masalah pembelajaran yang dianggap paling menjamin keberhasilan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Salah satu strategi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan pembelajaran dengan memodifikasi pemanasan yang bermain sebuah permainan (pendekatan bermain). Pengertian pemanasan menurut Farlin Belka et al. (2017) menyatakan bahwa pemanasan "merupakan bagian yang amat penting karena kegiatan pemanasan bertujuan untuk meningkatkan suhu tubuh dan meningkatkan aliran darah ke otot, membuatnya lebih lentur dan kemungkinan cedera lebih kecil saat melakukan aktivitas inti". Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah kerangka awal yang dapat diterapkan dengan memodifikasi pemanasan. Modifikasi yang dimaksud adalah menggunakan pendekatan bermain.

Proses pembelajaran harus mengakui pentingnya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Maka teori bermain menurut Karl Groos dalam (Blegur & Wasak, 2018, p. 33) yaitu *Pre-exercise theory* "bermain sebagai latihan dan praktik untuk pengembangan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan dikemudian hari (persiapan anak-anak untuk kehidupan dewasa". Teori selanjutnya yaitu *Recreation theory* menurut Moritz Lazarus "bermain sebagai cara memulihkan energi dari kelelahan karena

tugas-tugas yang telah dilakukan individu dalam kegiatan tertentu. Dengan bermain, energi yang telah dikeluarkan akan kembali normal melalui kegiatan-kegiatan terpilih dalam bentuk permainan.” Teori bermain yang terakhir menurut Jean Piaget yaitu *Cognitive theory* “Bermain berasal dari kegiatan anak dari tiga karakteristik mendasar dari modus pengalaman dan perkembangannya. Tiga karakteristik tersebut meliputi: asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrase”. Maka teori tersebut dapat di implementasikan dalam pembelajaran yaitu pendekatan bermain.

Menurut Ilyas & Almunawar (2020) model pendekatan bermain merupakan salah satu pendekatan yang bertitik tolak dari pemikiran bahwa bermain bagi anak merupakan sarana yang efektif, karena pada dasarnya anak akan lebih senang dan termotivasi jika diberikan permainan-permainan dari pada materi yang bisa dibidang monoton, jika siswa tersebut sudah senang dan termotivasi maka upaya meningkatkan kebugaran jasmani pun akan berjalan sesuai dengan yang kita rencanakan (Samosir & Aditya, 2022), menurut Nugroho & Lubis (2021) pendekatan bermain merupakan bentuk permainan yang dapat mengaplikasikan teknik atau materi ke suatu permainan dalam sebuah pembelajaran (Samosir & Aditya, 2022, p. 139).

Kemudian menurut Wanda (2023) pendekatan bermain adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti permainan fisik, permainan digital, permainan peran, dan sebagainya, ke dalam proses pembelajaran formal. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sambil tetap memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum (Fadillah, 2024, p. 2) Hal ini berkaitan dengan konsep PAIKEM GEMBROT yang dapat menjadi inovasi bagi guru.

PAIKEM GEMBROT adalah akronim dari "Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira, Berbobot" yang di dalam pendekatan metode tersebut memuat substansi pembelajaran hanya saja dibungkus dengan sedemikian rupa agar menyenangkan. Pembelajaran tersebut mengaitkan serta mengintegrasikan materi pelajaran. Dengan demikian melalui pendekatan metode PAIKEM GEMBROT akan dapat melatih siswa untuk dapat mengaplikasikan

pelajaran yang biasa dipelajari di sekolah dan mencapai tujuan pembelajaran (Prajnamitra & Uriptiningsih, 2021, p. 165).

Beberapa permainan dirancang dan digunakan dalam pendekatan bermain. Maka dalam melaksanakan pendekatan bermain perlu instrumen seperti permainan. Menurut (Lauh et al., 2020, p. 175) “Permainan merupakan suatu aktivitas yang sangat digemari pada semua jenjang umur terutama pada usia anak hingga remaja”. Menurut (Blegur & Wasak, 2018, p. 52) permainan (*games*) merupakan level lanjutan dari bermain (*play*) yang terorganisasi dan bentuknya lebih kompleks, yaitu semua kegiatan tersebut telah terarah dan terukur dengan membentuk suatu peraturan untuk disepakati secara bersama dengan kelembagaan yang resmi dan terstandarisasi.

Konsep pemanasan yang dikemas dalam aktivitas permainan akan secara tidak langsung membuat peserta didik tertarik dan berminat untuk ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan permainan tanpa menyadari bahwa sebenarnya peserta didik telah terlibat dalam proses pembelajaran.

Dari semua teori yang melatarbelakangi diatas maka dapat diterapkan strategi pendekatan bermain dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani. Hal ini diperlukan karena peneliti merasa selama mengikuti FKIP-EDU, peneliti melihat bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani yang membosankan, di mana setiap guru masih memulai pelajaran dengan konvensional yang dianggap membosankan bagi peserta didik. Kemudian muncullah fenomena permasalahan minat yang cenderung rendah di SMA Negeri 9 Tasikmalaya. Pernyataan ini didukung dengan hasil observasi peneliti selama mengikuti Program FKIP-EDU, permasalahan siswa sering kali tidak mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan berbagai alasan. Seperti malas beraktivitas fisik, dengan alasan lupa membawa pakaian olahraga dan menghindari pelajaran pendidikan jasmani atau yang bisa disebut bolos untuk kasus yang sering dijumpai terutama dalam beberapa materi olahraga non permainan.

Pendekatan bermain yang menggunakan permainan modifikasi pada kerangka awal pembelajaran (pemanasan) dapat menuntut proses pembelajaran interaktif, eksploratif, dan menyenangkan. Pendekatan bermain memberikan

kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif, terlibat dalam situasi yang nyata, serta mempraktikkan keterampilan motorik mereka. Ini mendukung prinsip pembelajaran yang kontekstual, di mana aktivitas fisik seperti permainan bola dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar PJOK.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dari itu peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang “Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 9 Tasikmalaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang maka peneliti mengemukakan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh signifikan terkait pendekatan bermain terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani di SMA Negeri 9 Tasikmalaya?

1.3 Definisi Operasional

a. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

Menurut Hildebrandt (1981) penerapan (implementasi) adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif. Penerapan didefinisikan sebagai frekuensi atau intensitas penggunaan metode tertentu yang sudah dirancang dan diukur dalam pelaksanaan sebuah program. Dalam penelitian operasional, penerapan diukur melalui keberhasilan pelaksanaan model dalam menyelesaikan masalah operasional (Hidayat & Effendi, 2020, p. 2).

Berdasarkan pengertian dan teori diatas maka disimpulkan bahwa penerapan adalah suatu proses perluasan interaksi yang mempraktekan suatu

metode atau model untuk mencapai suatu tujuan yang tersusun dan terencana secara efektif.

b. Pendekatan Bermain

Teori bermain menurut Karl Groos dalam (Blegur & Wasak, 2018, p. 33) yaitu *Pre-exercise theory* “bermain sebagai latihan dan praktik untuk pengembangan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan dikemudian hari (persiapan anak-anak untuk kehidupan dewasa)”. Teori selanjutnya yaitu *Recreation theory* menurut Moritz Lazarus “bermain sebagai cara memulihkan energi dari kelelahan karena tugas-tugas yang telah dilakukan individu dalam kegiatan tertentu. Dengan bermain, energi yang telah dikeluarkan akan kembali normal melalui kegiatan-kegiatan terpilih dalam bentuk permainan”. Teori bermain yang terakhir menurut Jean Piaget yaitu *Cognitive theory* “Bermain berasal dari kegiatan anak dari tiga karakteristik mendasar dari modus pengalaman dan perkembangannya. Tiga karakteristik tersebut meliputi: asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrisasi.” Asimilasi adalah proses kognitif di mana anak membentuk persepsi, konsep, atau pengalaman baru secara fisik (bermain) ke dalam skema yang sudah ada dalam pikiran. Akomodasi adalah pembentukan skema baru atau mengubah skema lama sehingga sesuai dengan rangsangan baru yang diterima anak dalam kegiatan bermain. Sedangkan ekuilibrisasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi.

Bermain menurut (Hidayat & Effendi, 2020, p. 17) dapat dikatakan merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguhsungguh untuk memperoleh kesenangan. Sebagai sarana belajar, dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara yang dapat dikategorikan bermain, yaitu membuat pengalaman yang dirasakan dan dipersepsikan alami oleh anak sehingga menjadi bermakna.

Bermain menurut Smith and Pellegrini merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, yang dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri (Tadkiroatun, 2018, p. 15).

Menurut Wahjoedi (1999) bahwa "pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan." Sedangkan Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2000) berpendapat, "strategi pembelajaran permainan berbeda dengan strategi pembelajaran *skill*, namun bisa dipastikan bahwa keduanya harus melibatkan modifikasi atau pengembangan agar sesuai dengan prinsip DAP (*developmentally Appropriate Practice*) dan *body scaling* (ukuran fisik termasuk kemampuan fisik)" (Prasetyo, 2016, p. 198).

Kemudian menurut Wanda (2023) pendekatan bermain adalah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti permainan fisik, permainan digital, permainan peran, dan sebagainya, ke dalam proses pembelajaran formal. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sambil tetap memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum (Fadillah, 2024, p. 2).

Konteks dalam pendekatan bermain disini adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan memodifikasi pemanasan dengan bermain sebuah permainan yang dirancang untuk menstimulus minat belajar peserta didik, yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Maka dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain merupakan bentuk permainan yang dapat mengaplikasikan teknik yang merujuk pada sebuah pembelajaran ke dalam suatu permainan yang dirancang.

c. Minat Belajar

Minat belajar berasal dari dua suku kata yaitu minat dan belajar berikut definisi minat dan belajar menurut para ahli:

Menurut (Parnawi, 2019, p. 71) "minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas". Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Menurut Slameto (2003) "minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Menurut Hilgard "Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan

mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang” (Farizal, 2018, p. 693).

Menurut (Farizal, 2018, p. 694) belajar merupakan suatu proses usaha sadar untuk memperoleh perubahan baik tingkah laku, sifat, tata cara untuk menghadapi kehidupan sebagai suatu pengalaman.

Menurut Slameto (Parnawi, 2019, p. 72) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Ainley et al., (2002, p. 4) minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan, dan tingkah laku. Minat seseorang juga telah digambarkan sebagai kecenderungan yang relatif bertahan untuk menghadiri objek dan peristiwa tertentu dan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu. Perilaku ini dikaitkan dengan keadaan psikologis yang mempengaruhi dan persistensi positif dan cenderung menghasilkan peningkatan pembelajaran

Menurut Slameto (Rahmi et al., 2020, p. 199) minat belajar adalah kesadaran yang dimiliki siswa untuk memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus, memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya, memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati, lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Sesuai dengan pendapat tersebut minat belajar berasal dari kata minat dan belajar, jika di definisikan minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan, memahami, dan terlibat dalam suatu aktivitas, topik, atau bidang tertentu karena adanya rasa ketertarikan atau keinginan untuk mengetahui sesuatu pembelajaran. Minat biasanya muncul secara alami berdasarkan pengalaman, hobi, atau pengetahuan yang telah dimiliki seseorang. Minat juga dapat berubah seiring waktu, tergantung pada lingkungan, pembelajaran, dan pengalaman baru.

d. Pendidikan jasmani

Menurut (Nopiyanto et al., 2019, p. 26) pendidikan jasmani merupakan suatu aktivitas fisik yang tidak dapat dipisahkan dari suatu proses pembelajaran. Karena secara psikologis pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sangat penting bagi tumbuh kembang serta kemajuan bagi peserta didik tersebut. Pendidikan jasmani juga bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang mampu berkontribusi pada tumbuh kembang individu melalui media alami yang telah direncanakan secara seksama dan dirancang pula untuk memenuhi tumbuh kembang dari perilaku setiap individu. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan peserta didik pada aspek kebugaran jasmani, aspek keterampilan gerak (psikomotor), kognitif, afektif serta social dan emosional. Menurut Bangun (2016) pendidikan jasmani mempunyai tujuan pendidikan sebagai perkembangan organ-organ tubuh untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, perkembangan *neuro muscular*, perkembangan mental emosional, perkembangan sosial dan perkembangan intelektual.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pendekatan bermain memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran penjas di SMA negeri 9 Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sejumlah data tentang bagaimana pengaruh pendekatan bermain terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

a. Manfaat Teoritis

Pengembangan pengetahuan: Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pendekatan pembelajaran yang efektif, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani, dengan memanfaatkan permainan kecil.

Sumber referensi: Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian lanjutan yang terkait dengan metode pembelajaran berbasis permainan dalam bidang olahraga dan pendidikan.

b. Manfaat Praktis

Bagi Guru: Memberikan guru metode baru yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat menerapkan pendekatan ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat.

Bagi Siswa: Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani, sehingga mereka lebih menikmati proses belajar dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan fisik.

Bagi Sekolah: Meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, sehingga menghasilkan siswa yang lebih sehat secara fisik dan termotivasi untuk belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini bermanfaat untuk memperbaiki pendekatan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa.