

BAB II KAJIAN TEORI

A. DISKRIPSI TEORI

1. Tinjauan Pembelajaran Model Bermain

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak faktor yang mempengaruhinya baik faktor internal yang datang dari dalam diri individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan (Mulyasa, 2007: 100).

Lebih lanjut Sukintaka (2001: 29) mengatakan bahwa pembelajaran mengandung pengertian bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, dan bagaimana peserta didik mempelajarinya. Jadi dalam suatu pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama, yaitu satu pihak yang memberi materi dan pihak lain menerima.

Oleh sebab itu dalam peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses interaksi edukatif.

Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem yang di dalamnya melibatkan berbagai komponen. Para ahli pendidikan telah mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran tersebut kedalam beberapa bagian yang berbeda namun tetap terintegrasi satu dengan yang lainnya.

Menurut Nana Sudjana (1989: 30) dalam pembelajaran minimal paling tidak melibatkan empat komponen yaitu: tujuan pembelajaran, materi, metode dan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran serta

penilaian. Raka joni (1983: 30) mengatakan komponen pembelajaran meliputi tujuan instruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan guru dan siswa yang harus memungkinkan peran serta dalam hal hubungan social tertentu, bentuk kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana pelajaran yang tersedia.

Secara umum pembelajaran merupakan suatu pelajaran yang bersifat sadar tujuan serta sistematis terarah pada perubahan tingkah laku menuju ke arah kedewasaan anak didik. Jadi berbagai macam pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah proses interaksi atau timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan yang terdiri dari komponen tujuan yang ingin dicapai yaitu perubahan perilaku secara keseluruhan, jadi bukan hanya salah satu saja.

b. Pengertian Bermain

Bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan dilandasi oleh rasa senang untuk memperoleh kesenangan dari aktivitas yang dilakukan. Dikatakan sukarela sebab dalam melakukan aktivitas bermain anak tidak dipaksa harus melakukan bentuk permainan tertentu. Mereka melakukan bermain atas dasar kehendak dan kesukaan sendiri sehingga hal ini menimbulkan kesenangan dan kegembiraan pada diri anak.

Pengertian bermain menurut Sukintaka (1998: 9) yaitu merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-

sungguh untuk memperoleh rasa senang demi melakukan aktivitas tersebut. Menurut Wr. Smith yang dikutip Soemitro (1992: 2) bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran.

Menurut Sukintaka (1992: 7) sifat-sifat bermain adalah sebagai berikut:

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang.
2. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
3. Bermain dengan rasa senang untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan dan mengetahui kemampuan dirinya.

Dari pengertian yang dikemukakan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan yang dimaksud dengan bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang.