

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Setiap sekolah memiliki karakter dan siswa yang berbeda-beda, akan tetapi hal tersebut bukan merupakan kendala bagi seorang guru untuk dapat mengajar secara efektif dan efisien, melainkan hal tersebut merupakan tuntutan dan tantangan yang harus dihadapi oleh seorang guru. Hal ini menuntut seorang guru untuk dapat berimprovisasi dan menerapkan cara pengajaran yang dimodifikasi untuk dapat menangani dan dapat menyampaikan materi dengan efektif kepada siswa-siswa yang memiliki karakter yang berbeda-beda, dan diharapkan para siswa dapat antusias terhadap pelajaran penjas.

Contoh yang paling kongkrit terdapat di SDN Cipeucang 2 Cileungsi, sekolah ini terletak di daerah Bogor. Kecamatan Cileungsi, Bogor. Sebagian dari siswa-siswa yang bersekolah di SDN Cipeucang 2 Cileungsi memiliki latar belakang keluarga yang miskin, dan kemungkinan besar pola hidup didalam keluarganya kurang teratur, acuh tak acuh, dan kurang disiplin. Hal tersebut dapat membawa dampak pada prilaku dan kepribadian seorang

anak tersebut di sekolah yang kurang terkendali, seperti kurangnya antusias siswa untuk menjalani materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan kondisi sekolah dan para siswa di SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor seperti itu, maka dapat dibayangkan oleh para calon guru yang akan mengajar di SD tersebut tentang perilaku anak pada saat kegiatan belajar mengajar yang susah untuk dikendalikan, penyampaian materi yang kurang efektif karena kurangnya kedisiplinan dari para siswa, dan kenakalan-kenakalan para siswa yang seharusnya tidak dilakukan yang dapat mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar.

Seorang guru dapat mengalihkan kegiatan belajar yang membosankan menjadi menyenangkan dengan cara berimprovisasi dan memodifikasi kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan berkelompok, sehingga para siswa dapat antusias dan dapat dikendalikan pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Contoh kegiatan yang dapat menumbuhkan semangat dan gairah siswa untuk melaksanakannya adalah permainan mencari jejak, kegiatan ini merupakan salah satu bentuk improvisasi seorang guru yang mengacu pada kurikulum kelas V SD dengan materi penjelajahan. Kegiatan ini dapat dilakukan di daerah sekitar lingkungan sekolah dengan disertai pemberian kuis dan teka-teki yang harus dijawab pada saat pencarian jejak berlangsung, bentuk pertanyaannya terdapat pada kertas yang berwarna warni yang di tempatkan di tempat-tempat tertentu di

sepanjang jalan pencarian jejak. Didalam kegiatan ini terdapat permainan berkelompok yang akan melatih kerja sama dan komunikasi didalam kelompok masing-masing siswa, permainan yang diterapkan pada kegiatan ini dapat meliputi permainan *problem solving* (permainan yang dilakukan dengan menyelesaikan permasalahan secara bersama) serta permainan lainnya yang dapat dilakukan secara berkelompok. Kegiatan ini dilaksanakan pada waktu pembelajaran Pendidikan Jasmani berlangsung.

Kegiatan ini bermanfaat bagi para siswa yang mengikutinya agar terbentuk karakter yang dapat bekerja sama, disiplin, bertanggung jawab, dan jujur. Diharapkan dari kegiatan ini nilai-nilai yang terkandung didalam kegiatan tersebut dapat terserap dan menjadi sikap yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari khususnya didalam lingkungan sekolah.

Mengingat kegiatan permainan mencari jejak yang diterapkan disekolah dapat berpengaruh positif terhadap peningkatan antusias setiap siswa pada saat kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Kecil Pada Siswa Kelas V Di SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor ”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Seberapa pentingkah seorang guru pendidikan jasmani berimprovisasi dan memodifikasi kegiatan belajar pada saat mengajar?
2. Bagaimana bentuk penerapan permainan mencari jejak untuk meningkatkan hasil belajar Penjas di SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor?
3. Apakah pengaruh permainan mencari jejak terhadap peningkatan motivasi belajar penjas para siswa?
4. Seberapa besarkah peningkatan motivasi belajar para siswa setelah guru menerapkan permainan mencari jejak pada saat pembelajaran pendidikan jasmani?

## **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi oleh analisa kualitatif pada motivasi belajar siswa saat mata pelajaran pendidikan jasmani di SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor setelah diberi perlakuan, yaitu penerapan permainan mencari jejak dengan konsep mencari jejak di lingkungan sekolah pada saat pembelajaran pendidikan jasmani.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Apakah penerapan permainan mencari jejak di SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor dapat meningkatkan motivasi dan antusias belajar siswa pada saat mata pelajaran pendidikan jasmani ?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

1. Tujuan penelitian :

- a. Peningkatkan kualitas KBM
- b. Peningkatkan motivasi belajar siswa
- c. Peningkatkan daya kreatifitas siswa
- d. Peningkatkan keterampilan guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran.

2. Manfaat penelitian :

- a. Bagi siswa SDN Cipeucang 2 Cileungsi Bogor
  - a.1 Dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar
  - a.2 Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- b. Bagi peneliti
  - b.1 Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran
  - b.2 Dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar

c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan acuan untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

d. Bagi mahasiswa lain :

d.1 Dapat menerapkan pembelajaran dengan modifikasi pada saat mengajar disekolah

d.2. Sebagai sumber atau referensi bacaan bagi mahasiswa dan guru pendidikan jasmani