BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Pendidikan Jasmani berperan penting dalam pembinaan dan pengembangan baik individu maupun kelompok dalam menunjang pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani. Kegiatan belajar mengajar dalam pelajaran Pendidikan Jasmani sangat berbeda pelaksanaannya dari mata pelajaran lain. Namun, dalam pelaksanaanya pengajaran Pendidikan Jasmani belum berjalan efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran Pendidikan Jasmani cenderung masih tradisional. Seharusnya orientasi pembelajaran harus disesuaikan degan perkembangan anak, materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran Pendidikan Jasmani ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar Pendidikan Jasmani dan model pengajaran Pendidikan Jasmani yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak megajar Pendidikan Jasmani.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan manusia, karena Pendidikan Jasmani sangat erat kaitannya dengan gerak manusia. Apabila program pengajaran Pendidikan Jasmani yang diselenggarakan di sekolah

dapat terorganisasikan dengan baik, maka akan dapat memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi pertumbuhan, dan perkembangan murid-murid di SD, baik pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang harmonis.

Pendidikan Jasmani dapat diartikan sebagai suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga.[1] Pada dasarnya program jasmani memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama; psikomotor, afektif, dan kognitif. Namun, ada satu kekhasan dan keunikan dari program Pendidikan Jasmani yang tidak dimiliki oleh program pendidikan lainnya, yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani anak dan pencapaian keterampilan geraknya.

Melalui Pendidikan Jasmani diharapkan kesehatan siswa tetap terjaga. Seorang siswa yang mempunyai tingkat kesehatan jasmani yang baik akan lebih mudah melakukan aktivitas belajar dengan lancar. Untuk memperlancar aktivitas belajar, maka diharapkan siswa mempunyai motivasi dan minat yang kuat untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Untuk mencapai pembinaan kegiatan Pendidikan Jasmani yang lebih maksimal, selain fasilitas yang lengkap yang menjadi faktor pendukung dalam pelaksanaan latihan, peranan guru juga sangat penting untuk dapat lebih memotivasi minat dan bakat siswa, begitu pula dukungan dari masyarakat, serta motivasi siswa itu sendiri. Keprofesionalan guru Pendidikan Jasmani

---

[1]Achmad Paturusi, *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), p. 5.

sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Guru tersebut juga dapat melakukan pendekatan secara pribadi terhadap siswanya dengan baik. Dengan begitu tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani akan tercapai.

Peningkatan motivasi ini sangat diperlukan bagi siswa dalam melakukan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk gigih dalam berlatih, tekun, dan bersemangat melakukan latihan. Apabila motivasi siswa tinggi, hal tersebut dapat mendukung prestasi belajar yang lebih baik. Begitu pula sebaliknya, bila motivasi siswa rendah maka semangat belajar akan berkurang dan hasil pembelajaran tentu menurun. Jadi peran guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik serta dorongan semangat secara eksternal sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani di kelas VB SDN Ciracas 10 Jakarta Timur. Pada saat pembelajaran Pendidikan Jasmani ada siswa yang aktif dalam mengikuti setiap instruksi yang diberikan oleh guru secara benar dan ada juga siswa yang kurang aktif dalam mengikuti setiap instruksi yang telah diberikan oleh guru dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Selain itu, pada saat mengajar ada siswa yang bercanda dengan temannya dan ada juga siswa yang melamun. Jadi guru sering menegur siswa yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung, apalagi pada saat pelajaran yang tidak disukai oleh siswanya. Rata-rata siswa di kelas VB menyukai permainan bola besar khususnya sepak

bola untuk siswa laki-laki dan siswa perempuannya lebih menyukai permainan bola basket. Jadi siswa sangat antusias sekali saat mengikuti pembelajaran jika materi yang diajarkan pada hari itu tentang sepak bola ataupun basket. Tetapi jika tidak, siswa tersebut terkesan malas untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti ingin membuat suatu pembelajaran yang menarik khususnya untuk permainan kecil dengan alat menggunakan bola kecil agar siswa dapat antusias dengan semua materi pada Pendidikan Jasmani tidak hanya tentang sepak bola dan basket saja yang mereka sukai. Permainan Kecil dengan alat merupakan suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan tertentu, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakannya, ukuran lapangan, maupun waktu untuk melakukan permainan dan tidak memiliki suatu organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional.[2] Contohnya seperti kasti, bola tangan, bola keranjang, dan bola pukul. Sehingga dengan melakukan permainan kecil dengan alat menggunakan bola kecil diharapkan siswa akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil pengamatan peneliti pada saat pembelajaran berlangsung yang dilakukan di kelas VB SD Negeri Ciracas 10 Jakarta Timur menunjukkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani masih kurang. Hal tersebut dapat dibuktikan saat pembelajaran berlangsung, bahwa masih ditemukan siswa yang belum mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan sebaik mungkin. Saat permainan kasti sedang

---

[2]Aip Syarifuddin dan Muhadi, *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1993), p. 135.

berlangsung, terdapat siswa yang kurang konsentrasi saat guru sedang menjelaskan sehingga ketika guru menyuruh siswa untuk mendemonstrasikan gerakan memukul dan melempar siswa masih banyak yang bingung dan menengok kekanan dan kiri untuk memastikan gerakan yang sebenarnya. Lalu saat berlangsungnya permainan siswa juga ada yang masih bingung harus berpijak ke tiang yang terlebih dahulu dilalui setelah memukul bolanya. Sehingga guru pendidikan jasmaninya harus menjelaskan kembali cara melakukan permainannya kepada siswa agar siswanya mengerti.

Adapun gejala-gejala lainnya yang menunjukkan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajara Pendidikan Jasmani adalah ada siswa yang berpura-pura sakit saat pelajaran Pendidikan Jasmani, ada siswa yang jarang masuk ketika pelajaran Pendidikan Jasmani, ada yang melamun, mengobrol dengan temannya pada saat proses pembelajaran berlangsung bahkan ada juga yang asik bermain sendiri, saat pembelajaran juga terdapat siswa yang tidak menggunakan baju seragam olah raga, dan ketika waktunya sudah memasuki pelajaran Pendidikan Jasmani siswa masih ada yang ganti baju di kamar mandi, dan ada juga yang masih mengobrol di dalam kelas.

Peneliti juga melihat rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani disebabkan karena permainan yang digunakan oleh guru Pendidikan Jasmani kurang menarik perhatian siswa karena guru belum melakukan modifikasi permainan saat mengajar, lalu sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah kurang, dalam menjelaskan materi pembelajaran guru terlalu terburu-buru sehingga menyebabkan siswa kurang

memahami materi yang telah disampaikan, serta karakter gurunya yang sangat tegas. Hal tersebutlah yang mengakibatkan siswa menjadi malas dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Dengan demikian, seharusnya peran guru dalam memberikan motivasi kepada siswa menjadi suatu keharusan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan mutu Pendidikan Jasmani sebaik mungkin, agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Seharusnya guru bertanggung jawab supaya pembelajaran berhasil dengan baik, dan berkewajiban membangkitkan motivasi ekstrinsik pada peserta didiknya.[3] Dengan demikian, diharapkan akan timbul kesadaran sendiri untuk melakukan kegiatan belajar pada siswa tersebut. Dalam hal ini, guru juga berupaya mendorong dan merangsang agar tumbuh motivasi sendiri pada diri peserta didik.

Untuk meningkatkan motivasi siswa tersebut, maka dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani guru perlu membuat sesuatu hal yang baru, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa tersebut dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. Cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan memodifikasikan suatu permainan. Salah satunya dengan memodifikasi permainan kecil dengan alat menggunakan bola kecil, karena dengan menggunakan modifikasi permainan, suatu pembelajaran pasti akan menjadi lebih seru dan menarik bagi siswa, serta siswa akan

[3]Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), p. 113.

menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peneliti akan melakukan suatu permainan modifikasi seperti bola tangkap, bola tangkap merupakan modifikasi dari permainan sepak bola dan bola basket. Peneliti membuat permainan ini karena terinspirasi dari melihat permainan sepak bola dan bola basket. Oleh karena itu, peneliti menamai permainan ini bola tagkap. Kedua, peneliti akan melakukan permainan raja, ratu dan sang prajurit, peneliti membuat dan menamai permainan ini karena terinspirasi dari salah satu *reality show* yang ditayangkan oleh televisi luar negeri. Ketiga, bola tali, peneliti melakukan permainan ini karena melihat referensi dari buku milik Sri Nuraini dan Hartman Nugraha yang berjudul teori dan praktek permainan kecil.[4] Keempat, permainan lempar ranjau, peneliti melakukan permainan ini karena peneliti terispirasi dengan salah satu permainan yag terdapat di pasar malam. Kelima, permainan bulu tagkis mini, peneliti melakukan permainan ini karena peneliti melihat referensi dari buku milik Hermawan Aksan yang berjudul mahir bulu tangkis.[5] Peneliti akan melakukan penelitian dengan menggunakan permainan tersebut.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006), permainan kecil merupakan salah satu materi pelajaran yang diberikan untuk siswa-siswi kelas V SD.[6] Peneliti akan mengambil standar kompetensi yang sesuai dengan

---

[4]Sri Nuraini dan Hartman Nugraha, *Teori dan Praktek Permainan Kecil*, (Jakarta: Lembaga Pengembangan Universitas Negeri Jakarta, 2015), p.71.
[5]Hermawan Aksan, *Mahir Bulu Tangkis*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2012), p. 115.
[6]Anom, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*, (Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006), p. 221.

kurikulum yaitu mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kompetensi dasar yang dipilih adalah mempraktikkan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan kecil dengan menggunakan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Dalam hai ini, peneliti berharap semoga dengan melakukan modifikasi suatu permainan ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengadakan penelitian berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar melalui Permainan Kecil dengan Alat dalam Pendidikan Jasmani di Kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur”.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Peneliti mengkaji mengenai motivasi siswa kelas V dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani melalui permainan kecil dengan alat, maka yang menjadi area penelitian ini adalah pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur. Adapun fokus penelitian yang teridentifikasi antara lain:

1. Kurangnya motivasi siswa kelas V di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.
2. Kurang kreatifnya guru dalam memberikan permainan yang menarik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

3. Optimalisasi sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Dengan adanya masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini, maka peneliti hanya membatasi ruang lingkup penelitian ini pada fokus yaitu: Upaya meningkatkan motivasi belajar melalui permainan kecil dengan alat dalam Pendidikan Jasmani di Kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur".

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar melalui permainan kecil dengan alat dalam Pendidikan Jasmani di kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur?
2. Apakah permainan kecil dengan alat dalam Pendidikan Jasmani dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur?

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi semua pihak yang berada di dunia pendidikan baik secara teoritik maupun praktis yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretik

Peneliti mengharapkan semoga hasil penelitian ini dapat memperkaya ilmu pengetahun yang berkaitan tentang upaya meningkatkan motivasi pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar, khususnya kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat menambah motivasi belajar serta dapat memberikan informasi tentang peningkatan motivasi pembelajaran melalui permainan kecil dengan alat. Selain itu, siswa diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

b. Bagi Guru

Bagi guru Pendidikan Jasmani untuk meningkatkan keterampilan mengajar Pedidikan Jasmani agar lebih kreatif dalam membuat permainan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi SDN Ciracas 10 Jakarta Timur, hasil penelitian ini untuk membantu sekolah dalam memperbaiki/memajukan proses pembelajaran, agar memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapakan dapat menambah wawasan tentang bagaimana cara meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan kecil dengan alat pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, serta sebagai syarat

penyelesaian studi S1 pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam melaksanakan penelitian khususnya yang terkait dengan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan kecil dengan alat.