

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pendidikan disekolah, belajar merupakan kegiatan yang paling utama. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar juga merupakan hasil dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan dalam sikap dan perilakunya belajar juga dapat dikatakan sebagai seluruh aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan ditentukan oleh proses belajar dan pembelajaran siswa disekolah tersebut. Sedangkan keberhasilan belajar seorang tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah motivasi siswa tersebut dalam belajar. Pada kenyataannya dilapangan mayoritas sangat banyak sekali kita temukan siswa yang belajar karena sebuah keterpaksaan atau karena kewajiban, bukan karena suatu keinginan dan kebutuhan. Sehingga mereka dalam melakukan kegiatan belajar tidak dengan sepenuh hati atau asal-asalan saja serta dianggap menjadi sebuah beban sehingga hasil yang diperoleh tidak optimal.

Hal tersebut juga terjadi karena disebabkan oleh tidak adanya motivasi dan keinginan yang tulus dalam diri seorang siswa, lemahnya motivasi siswa serta lingkungan dan dukungan yang tidak memadai dalam belajar sehingga yang ada dalam dirinya hanya timbul rasa malas dan tidak ada semangat untuk belajar. Maka dari itu motivasi merupakan salah satu faktor yang mendorong dalam melaksanakan aktivitas termasuk ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. Setiap anak memiliki motivasi yang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada pada siswa kelas V Di Sekolah Dasar Negeri Ciracas 10 ditemukan bahwa, motivasi para siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani masih amat sangat kurang. Karena pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani sedang berlangsung banyak dari siswa yang enggan berpartisipasi dalam proses kegiatan praktik pembelajaran tersebut dan lebih memilih untuk berdiam di kelas serta tidak mengganti pakaian seragam dengan pakaian yang seharusnya digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga peneliti menganggap motivasi terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani tidak begitu tinggi dikarenakan salah satu faktor terlalu sedikitnya alat-alat yang digunakan untuk melakukan kegiatan sangatlah kurang oleh karena itu motivasi para siswa dalam belajarpun serta minat terhadap pelajaran Pendidikan Jasmani menjadi kurang karena minimnya dari alat-alat tersebut adanya kurang motivasi belajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani, bisa kita lihat bahwa anak-anak

sekolah dasar khususnya di kelas V jika tidak ada alat yang memadai mereka lebih memilih untuk tidak berpartisipasi Hal ini terjadi karena banyak hal yang dapat mempengaruhi tingkat motivasi anak, namun secara umum hal yang dapat mempengaruhi motivasi seseorang terdiri dari dua faktor yaitu internal dari dalam diri anak itu sendiri dan faktor eksternal yaitu dari luar seperti : Keluarga, teman, kondisi lingkungan dan banyak hal lagi yang dapat mempengaruhi tingkat motivasi yang berasal dari luar. Sehingga hal yang dapat menentukan keberhasilan dalam suatu pembelajaran Pendidikan Jasmani tidak hanya berasal dari guru dan cara atau metode pembelajaran yang digunakan karena tingkat motivasi yang dimiliki oleh anak pun akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan Jasmani.

Disamping itu peneliti juga menilai bahwa sebagian siswa hanya menyukai satu kegiatan pembelajaran tertentu saja dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, hal ini dikarenakan rendahnya kemampuan guru dalam menguasai materi dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, dimana guru tidak memberikan contoh yang konkret dalam pembelajaran, hal ini yang menyebabkan pembelajaran pendidikan jasmani bersifat monoton karena dalam proses pembelajaran guru mengajarkan siswa olahraga bukan pendidikan jasmani.

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk meningkatkan motivasi para siswa dengan cara yang lebih bervariasi, dalam ini peneliti menggunakan modifikasi permainan memakai alat yang sebagai media untuk meningkatkan motivasi para siswa

Selain itu dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani guru diharapkan tidak hanya memberikan pelajaran secara teori saja tetapi turut mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai sportivitas, kejujuran serta kerjasama kepada para siswa. Yang mana pelaksanaannya bukan saja hanya melalui pembelajaran yang berada di dalam kelas yang bersifat teori, namun melibatkan beberapa unsur seperti, fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan sentuhan metode.<sup>1</sup> Menyadari betapa pentingnya proses Pendidikan Jasmani bagi setiap siswa, maka dipandang perlu dengan berbagai upaya untuk menunjang peningkatan secara optimal.

Peristiwa yang sering muncul akibat pembelajaran Pendidikan Jasmani dilaksanakan oleh guru kelas misalnya siswa antri menunggu giliran, suasana kesenangan serta semangat untuk belajar tidak ada, intensitas aktivitas gerak yang rendah, dan guru dominan mengendalikan proses pembelajaran. Guru kelas tidak mampu berbuat banyak, kecuali melayani anak satu persatu, misalnya melambungkan bola dari jarak dekat. Tidak tampak siasat untuk menimbulkan suasana yang memotivasi.

---

<sup>1</sup>Ega Trisna Rahayu, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, (Bandung: ALFABETA, 2013),. h 2

Peristiwa lain yang sering muncul adalah dibiarkannya anak bermain sendiri di lapangan, tanpa bimbingan, arahan, dorongan dan umpan balik dari guru.

Bahwa SDN Ciracas 10 Jakarta Timur dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani menggunakan standar kompetensi KTSP tahun 2006 yang ditetapkan oleh pemerintah, yaitu : (1) mempraktikkan gerak dasar kedalam permainan sederhana atau aktifitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya berupa kompetensi dasar sebagai berikut : (1.1) mempraktikkan gerak dasar, jalan, lari, dan lompat dalam permainan sederhana, serta nilai sportifitas, kejujuran, kerjasama, toleransi, percayadiri

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani tidak sekedar hanya untuk mengisi waktu luang anak di sekolah, namun harus memberikan nilai-nilai pendidikan yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan Jasmani adalah suatu kegiatan yang bersifat mendidik dengan memanfaatkan kegiatan Jasmani, termasuk olahraga yang teratur, terencana, terarah, dan terbimbing, diharapkan dapat tercapai seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani intelektual, emosional, sosial, dan moral spiritual.

Berdasarkan pada pengertian di atas maka dapat dipahami bahwa Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan yang di dalamnya terlibat aktivitas jasmani, termasuk di dalamnya olahraga.

Namun dalam perkembangannya dari kegiatan pendidikan jasmani ini dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi peserta didik secara keseluruhan seperti keserasian antara perkembangan jasmani, mental, rohani, emosional serta sosial kehidupannya.

Guru Pendidikan Jasmani tidak hanya sekedar hadir untuk menemani anak-anak bermain, namun harus mampu menunjukkan pembelajaran kearah pembentukan dan perkembangan anak secara utuh. Akan tetapi dalam pembelajarannya di sekolah saat ini masih sangat kurang dalam pembelajaran yang menerapkan sistem permainan didalamnya karena guru Pendidikan Jasmani saat ini masih menggunakan gaya pengajaran tanpa menggunakan penerapan permainan sehingga siswa menjadi jenuh dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Seorang guru Pendidikan Jasmani dalam melaksanakan pengajaran, para pendidik harus dapat menentukan sesuatu hal yang tepat dan berguna bagi peserta didiknya. Tepat dan berguna disini memiliki arti bahwa sesuatu yang dilakukan itu harus sesuai dengan keadaan, kemampuan, dan kebutuhan anak, serta bagaimana manfaat dari sesuatu hal itu guna membentuk kepribadian maupun sikap anak sesuai dengan tujuan yang telah dicita-citakan. Tidak ada suatu pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pula suatu pendidikan yang lengkap dan telah sempurna tanpa adanya Pendidikan Jasmani, karena gerak sebagai aktivitas jasmani merupakan dasar bagi manusia untuk

mengenal lingkungan sekitar dan dirinya sendiri yang akan disadari secara alamiah berkembang searah dengan perkembangan zaman serta tumbuh kembang pada setiap tahap pertumbuhan manusia.<sup>2</sup>

Melalui modifikasi permainan memakai alat, merupakan aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak dengan menggunakan alat-alat sebagai media atau sarana bermain. Modifikasi permainan dengan alat bermanfaat untuk mengembangkan kecepatan, ketepatan, kelincahan, serta dapat pula meningkatkan waktu reaksi dan manfaat gerak-gerak terhadap siswa. Permainan dengan alat ini secara umum lebih banyak diarahkan pada pengembangan keterampilan manipulatif (saat memainkan alat) dengan tangan atau dengan bagian anggota tubuh lain. Keterampilan manipulatif ini bisa terdiri dari bermacam gerak seperti menangkap, melempar, menyetop, memukul dengan alat, menyundul, memantul atau melambungkan, dan banyak lagi berbagai bentuk gerak lainnya.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka Identifikasi serta Fokus Penelitian meliputi sebagai berikut:

1. Kurangnya motivasi belajar terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani.
2. Perlu adanya permainan memakai alat untuk meningkatkan motivasi belajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani.

---

<sup>2</sup>Ibid ., h 2

3. Menciptakan suasana yang menyenangkan untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani
4. Kurangnya kesadaran guru terhadap nilai-nilai yang dimiliki didalam pembelajaran Pendidikan Jasmani.
5. Pengalaman seorang Guru terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani yang tidak menguasai bahan ajar atau materi.
6. Kurangnya pemahaman siswa terhadap pentingnya pendidikan Jasmani

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Berdasarkan Identifikasi Fokus penelitian, tidak semua masalah tersebut diteliti oleh karena keterbatasan waktu, saran dan prasarana dan kemampuan peneliti. Maka masalah dalam penelitian ini di batasi yaitu; Bagaimana meningkatkan motivasi belajar terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani melalui modifikasi permainan dengan menggunakan alat di kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Penelitian ini membuat perumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar melalui modifikasi permainan dengan memakai alat siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani dikelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur?

2. Apakah modifikasi permainan memakai alat, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur ?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini menghasilkan pembahasan mengenai Meningkatkan Motivasi Belajar terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani melalui permainan dengan menggunakan alat dikelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur., maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat yaitu:

##### **1. Secara Teoretik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan serta menambah keilmuan khasanah khususnya dalam melakukan permainan dengan menggunakan alat terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan meningkatkannya terhadap motivasi belajar. Permainan menggunakan alat tidak hanya seperti umumnya namun sedikit modifikasi untuk menciptakan suasana yang menyenangkan. Memandang siswa merupakan makhluk sosial yang membutuhkan sebuah dorongan serta motivasi didalam belajar.

##### **2. Secara Praktis**

- a. Bagi Siswa; Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan membantu siswa sekolah dasar kelas V agar dapat meningkatkan motivasi belajar didalam mata pelajaran pendidikan Jasmani sehingga

dapat meningkatkan mutu kualitas didalam hasil belajar. Serta terciptanya suasana yang aktif, kreatif dan menyenangkan didalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Siswa dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, serasi, selaras dan seimbang, membentuk sikap dan perilaku yang positif, menyenangi aktifitas jasmani dan mengembangkan kebiasaan hidup sehat.

- b. Bagi Guru; Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memahami dan membantu menjelaskan ke siswa mengenai permainan memakai alat didalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, serta memberikan informasi dan pengetahuan mengenai strategi yang tepat untuk diberikan ke siswa. Guru dapat menciptakan suasana yang aktif antar siswa dan menyenangkan, guru dapat membantu dan mendorong siswa untuk membangkitkan keberanian siswa didalam permainan serta membentuk karakter siswa yang percaya diri dan semangat. Menjadikan metode untuk guru untuk memiliki kreatifitas didalam membuat permainan atau permainan modifikasi supaya siswa tidak merasa bosan dan jenuh didalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. serta membantu siswa lebih mengerti makna kerjasama dalam menemukan pemecahan suatu masalah didalam permainan.
- c. Bagi sekolah; Lembaga sekolah yang mempunyai tenaga pendidikan professional yang akan berdampak positif pada lembaga pendidikan tersebut yaitu membuka pintu hati kepercayaan masyarakat untuk mendaftarkan peserta didik pada lembaga pendidikan yang bermutu.

- d. Bagi penelitian; Sebagai bahan informasi serta edukatif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar, peneliti diharapkan lebih bervariasi memilih pendekatan yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehari-hari.