

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan memiliki peran penting dalam peradaban manusia. Pendidikan juga sangat penting bagi manusia, karena melalui pendidikan setiap orang akan bertambah pengetahuannya. Pendidikan membuat manusia memperoleh ilmu yang bermanfaat bagi kehidupannya. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang, maka semakin banyak pula ilmu yang telah didupatkannya.

Bagi seorang guru, mengajar merupakan sebuah peristiwa yang memiliki tujuan. Hal tersebut berarti bahwa pendidikan merupakan suatu usaha untuk mencapai tujuan yang di cita-citakan.

UU No. 20 tahun 2003 pasal (3) dalam Komarudin menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengubah kehidupan seseorang dengan cara mengembangkan kemampuan seseorang tersebut, baik pengetahuannya maupun ketaatannya kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal itu dilakukan agar terciptanya kepribadian yang lebih baik dari sebelumnya.

¹ Komarudin, *Isu Penilaian dalam Pendidikan Jasmani* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016), h. 6.

Melalui pendidikan, seseorang akan belajar banyak hal yang belum mereka ketahui sebelumnya.

Belajar merupakan suatu kegiatan utama yang harus dilakukan oleh setiap pelajar. Belajar adalah suatu kegiatan berproses dan memerlukan waktu yang cukup agar tujuan dari pembelajaran itu dapat tercapai dengan baik. Untuk mendapatkan ilmu, seseorang harus meluangkan waktunya untuk belajar. Belajar dapat dilakukan di dalam lembaga formal seperti sekolah dan bisa juga dilakukan luar sekolah, misalnya di rumah. Apabila kita belajar di sekolah, akan ada seorang pengajar yang memberikan ilmu yang dimilikinya, mendidik dan juga membimbing kita dalam belajar supaya kita dapat mengerti dan memahami ilmu yang telah diberikan, namun apabila dilakukan di luar sekolah, kita dapat belajar sendiri atau bersama dengan teman. Belajar dilakukan secara terus menerus dan berulang-ulang. Semakin sering kita belajar, maka kita akan semakin memahami suatu ilmu dan semakin banyak pula ilmu yang didapatkan.

Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, di dalam suatu pembelajaran terdapat serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa oleh para pengajar untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Apabila proses pembelajaran berlangsung dengan baik, maka tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan mudah dan cepat.

DIRJENDIKTI dalam Sukintaka mengatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan, dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya². Pendidikan Jasmani telah ada sejak kita berada di jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Meskipun pelajaran Pendidikan Jasmani hanya ada satu kali dalam seminggu, tetapi pelajaran tersebut sangatlah penting bagi kebugaran tubuh kita.

Pendidikan Jasmani bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia, membentuk manusia seutuhnya, dan memiliki sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia.³ Pembelajaran Pendidikan Jasmani merupakan salah satu pelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena dilakukan di luar kelas. Siswa akan merasa senang dan antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Siswa melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan tetapi juga menyehatkan tubuhnya. Semua kegiatan tersebut dilakukan berdasarkan instruksi dari gurunya.

Peran guru sebagai seorang pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Guru melakukan berbagai cara agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai. Apabila dalam suatu proses pembelajaran terdapat kesalahan, hal itu akan berpengaruh besar terhadap siswa. Tidak jarang siswa yang asyik sendiri dengan kegiatan yang

² Sukintaka, *Teori Bermain* (Bandung : Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI, 2015), h. 9.

³ *Ibid.*, h. 11.

disukainya saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena sampai saat ini masih ada beberapa guru yang masih menggunakan cara lama dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hal itu sering kali menyebabkan menurunnya minat siswa karena dinilai sangat membosankan.

Peneliti telah melakukan wawancara kepada guru olahraga kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur tentang proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah ini masih tergolong kurang menarik bagi siswa. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai 75 dalam pelajaran pendidikan jasmani, mengingat KKM pelajaran ini adalah 75. Hal tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang tidak tertarik dengan pelajaran ini. Hal ini mungkin disebabkan karena guru masih melakukan pembelajaran yang monoton dan hanya berdasarkan cabang keolahragaan yang telah ada. Guru belum memodifikasi permainan yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal itulah yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam melakukan proses Pendidikan Jasmani dan mengakibatkan banyak siswa mendapatkan nilai yang rendah.

Dari hasil observasi yang penulis lakukan, penulis melihat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani di kelas VB SDN Ciracas 10 Jakarta Timur. Cara mengajar guru Pendidikan Jasmani disini cukup keras. Hal ini terlihat ketika ada siswa yang kurang bisa pada saat guru mengambil nilai, guru memarahi siswa dan agak kasar ketika membimbing siswa. Banyak siswa yang pada akhirnya menangis saat pembelajaran Pendidikan Jasmani

karena sikap gurunya dan merasa malu kerana ditertawakan oleh teman-temannya yang lain. Ada juga beberapa siswa yang tidak memperhatikan dan asyik mengobrol dengan teman-temannya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan siswa kelas VB, terlihat dari jawaban pertanyaan yang diberikan peneliti kepada mereka, banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran pendidikan jasmani. Penyebabnya adalah karena mereka tidak menyukai cara mengajar guru Pendidikan Jasmani disini.

Jika ada siswa yang tidak bersemangat setiap melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani, maka hal tersebut perlu di pertanyakan dan guru harus mengevaluasi setiap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Tindakan tersebut perlu dilakukan agar dapat menemukan masalah yang membuat siswa tersebut tidak bersemangat saat melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Siswa yang tidak bersemangat saat melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani harus diberi motivasi oleh guru agar dapat antusias mengikuti proses pembelajaran.

Motivasi merupakan suatu dorongan yang diberikan oleh seseorang kepada orang lain agar orang tersebut dapat tergerak atau berubah menjadi lebih baik dalam bertingkah laku⁴. Pemberian motivasi yang tepat akan mengubah perilaku seseorang menjadi lebih baik, karena motivasi

⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2010), h.23.

merupakan dorongan dari seseorang agar dapat memperbaiki perilakunya supaya bisa menjadi lebih baik.

Guru Pendidikan Jasmani harus membuat siswa terlibat secara aktif dan guru harus dapat menemukan strategi dan metode yang menyenangkan bagi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, penulis akan berusaha mencari metode yang tepat untuk meningkatkan motivasi siswa-siswi kelas V untuk melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Aktivitas yang dilakukan harus menyenangkan agar siswa dapat termotivasi untuk melakukan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan pengalaman dan juga fakta yang telah didapatkan di lapangan, penulis merasa perlu melakukan penelitian mengenai jenis permainan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, mengingat permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam Pendidikan Jasmani. Dengan menggunakan permainan yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. Untuk itu guru harus mencari metode efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan bola besar sebagai mediana. Pemilihan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi menjadi permainan baru yang lebih seru dan belum pernah dimainkan oleh siswa pasti akan menarik perhatian siswa dan hal itu membuat siswa ingin memainkannya dengan semangat saat proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan begitu,

siswa akan senang memainkannya dan tidak berpikir bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani merupakan sebuah beban yang sangat berat, mengerikan dan juga membosankan sehingga siswa akan termotivasi dan merasa antusias setiap mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Sehubungan dengan masalah yang ditemukan, diharapkan melalui pemilihan permainan menggunakan bola besar yang tepat mampu meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Jasmani siswa kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Ciracas Jakarta Timur.

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, teridentifikasi fokus-fokus penelitian guna meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal:

1. Kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Guru menggunakan permainan yang kurang menarik pada saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Mengingat banyaknya permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, penelitian yang dilakukan hanya terbatas pada kajian tentang upaya meningkatkan motivasi belajar pada Pendidikan Jasmani melalui permainan menggunakan bola besar. Penelitian ini dilakukan di SDN Ciracas 10 pada siswa kelas V SD di Kecamatan Ciracas, Jakarta Timur.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Dengan mencermati apa yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar melalui permainan menggunakan bola besar dalam Pendidikan Jasmani di kelas V SDN Ciracas Jakarta Timur?
2. Apakah permainan menggunakan bola besar dalam Pendidikan Jasmani dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN Ciracas Jakarta Timur ?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis sebagai pengembangan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dan sumbangan ide pemikiran penulis untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang sedang terjadi belakangan ini, khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Penulis juga ingin membuktikan bahwa pemilihan permainan menggunakan bola besar yang tepat berpengaruh pada motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani tingkat sekolah dasar.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan serta bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya:

a. Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian tindakan kelas ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani di tingkat Sekolah Dasar (SD). Siswa dapat merubah perilakunya dan dapat menyenangi pelajaran Pendidikan Jasmani. Siswa dapat terdorong untuk ikut berpartisipasi di setiap pembelajaran dengan berbagai permainan yang dimainkan.

b. Guru

Manfaat bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk membuat kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan serta lebih bermakna bagi peserta didik. Hal itu diharapkan dapat menjadi alat untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Kepala Sekolah

Manfaat bagi kepala sekolah dan sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan positif yang dapat digunakan dan diterapkan di sekolah sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Manfaat bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan tambahan pengetahuan bagi penelitian selanjutnya mengenai identifikasi permasalahan yang sedang terjadi beserta latar belakangnya. Penelitian ini semoga dapat membantu dalam pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya.