

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari mata pelajaran yang terdapat pada Sekolah Dasar (SD) hingga jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Pelajaran Pendidikan Jasmani merupakan pembelajaran yang dapat mendorong pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, menghayati nilai-nilai sikap, mental, serta emosional. Sama halnya dengan mata pelajaran lainnya, Pendidikan Jasmani yang termasuk kedalam Pendidikan Jasmani juga memiliki tujuan kurikulum berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomer 19 Tahun 2005 yang berisi tentang Standar Nasional Pendidikan, menjabarkan mengenai tujuan dari Pendidikan Jasmani, antara lain: 1) siswa mampu mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani dan pola hidup sehat melalui aktivitas jasmani dan olahraga; 2) melalui Pendidikan Jasmani siswa dapat mengembangkan psikis serta meningkatkan pertumbuhan fisik; 3) siswa dapat meningkatkan kemampuan gerak; 4) dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani siswa dibimbing untuk dapat menanamkan moral seperti sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokrasi. 5) diharapkan siswa juga mampu mengembangkan keterampilan dan

memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dalam lingkungan bersih.

Untuk dapat mencapai tujuan Pelajaran Pendidikan Jasmani maka tentunya terdapat susunan mengenai ruang lingkup yang akan diperoleh oleh siswa seperti yang tertera pada Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006, salah satunya yaitu berkaitan dengan permainan, berbunyi:

“permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri serta aktivitas lainnya.”¹

Dengan masuknya permainan dalam ruang lingkup Pendidikan Jasmani maka sudah dapat dipastikan dalam Kompetensi Dasar (KD) akan ditemukan materi yang sehubungan dengan permainan. Diantara dua belas Standar Kompetensi (SK) yang tersedia, terdapat dua Standar Kompetensi (SK) berkaitan dengan permainan, baik berupa permainan tradisional, atau pun permainan yang telah dimodifikasi.

Permainan merupakan salah satu kegiatan yang disukai oleh dunia anak terutama anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar (SD). Pantas saja pembelajaran melalui permainan memiliki porsi yang cukup banyak dibandingkan dengan pembelajaran lainnya. Dengan permainan akan mudah bagi guru menyampaikan nilai-nilai karakter secara tersirat.

¹ Djiwanto, *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar*, h. 208 (<https://masdwiwanto.files.wordpress.com/2011/03/standar-isi-sd.pdf>) diunduh pada 31 Januari 2017, 21: 12

Permainan akan mengajarkan sikap spiritual seperti berdoa terhadap tuhan dan nilai sosial seperti percaya diri, sportif, disiplin dan lain-lain. Maka dari itu dengan adanya permainan yang berhubungan dengan Pendidikan Jasmani diharapkan dapat menarik minat anak untuk berpartisipasi dan aktif dalam setiap pembelajaran Pendidikan Jasmani. Partisipasi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran perlu didorong dengan keinginan yang kuat. Dorongan tersebut dapat berasal dari diri siswa sendiri maupun dari faktor luar dirinya. Dorongan-dorongan itu biasa kita kenal dengan sebutan motivasi. Apabila dalam diri siswa telah tertanam motivasi yang baik maka pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya akan terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirampungkan oleh guru.

Idealnya, siswa memiliki motivasi yang baik untuk dapat mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. Terlebih lagi Pendidikan Jasmani adalah mata pelajaran yang menarik karena dilaksanakan diluar ruangan. Dengan suasana yang segar dan luas siswa menjadi lebih bersemangat dibandingkan pembelajaran yang dilaksanakan didalam ruangan. Namun perkiraan tersebut tidaklah selalu benar. terbukti di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur khususnya kelas III (tiga) B yang memiliki jumlah 31 siswa terdiri atas 12 perempuan dan 19 laki-laki, ditemukan memiliki motivasi belajar Pendidikan Jasmani yang rendah.

Motivasi belajar yang rendah peneliti temukan dilihat dari nilai yang diperoleh 50% siswa kelas III (tiga) B di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Setelah peneliti melakukan wawancara dan observasi selama pelaksanaan pembelajaran, kebanyakan siswa menyukai mata pelajaran Pendidikan Jasmani hanya jika sedang mempelajari cabang olahraga yang digemarinya saja contohnya sepak bola, dan bola basket. Sedangkan siswa yang tidak menguasai suatu cabang olahraga akan merasa kesulitan dan jenuh. Banyak siswa yang mengikuti pembelajaran dengan gerakan yang kurang sempurna karena malas-malasan, bengong, ngobrol dengan temannya. Bahkan ada pula siswa yang tidak mau mempraktikkan gerakan yang sedang dipelajari. Padahal seperti yang telah kita bahas sebelumnya, dalam tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani siswa diharapkan aktif, disiplin, dalam mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dalam hal ini khususnya pada pelajaran Pendidikan Jasmani. Motivasi yang dimiliki kebanyakan siswa bukan untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani seperti yang telah dirancang guru melainkan untuk memenuhi keinginannya bermain sesuai cabang olahraga yang digemarinya atau bahkan sekedar agar dapat keluar ruangan. Sangat terlihat saat siswa mengikuti pelaksanaan pembelajaran siswa terlihat tidak antusias dan justru bersemangat saat pembelajaran telah selesai dan diberi waktu untuk istirahat yang diisi

dengan bermain sepak bola oleh sebagian siswa, sisanya kembali ke kelas untuk bermain-main. Peristiwa seperti yang terjadi di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur ini dapat terjadi karena motivasi belajar siswa yang belum terarah mengikuti pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Kurangnya motivasi belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yang peneliti temukan di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur guru jarang memodifikasi permainan, penyampaian pembelajaran masih monoton sehingga siswa banyak yang merasa jenuh. Guru tidak memberikan contoh secara langsung pada murid-muridnya, pemberitahuan cara maupun materi hanya guru jelaskan secara lisan, hal ini tentu akan membuat siswa merasa kesulitan dan kebingungan yang berakibat keantusiasan siswa saat melaksanakan proses pembelajaran rendah.

Sebagai seorang guru dibutuhkan kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswanya secara eksternal. Seperti yang dituliskan oleh Sardiman, bahwa “minat merupakan alat motivasi yang pokok.”² Maka guru dapat mencari kegiatan yang dapat menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Faktor-faktor yang telah menjadi penghalang motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat disiasati oleh guru dengan menyajikan pembelajaran Pendidikan Jasmani secara menarik. Pendidikan jasmani tidaklah melulu

² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), P.95.

mempelajari sebuah cabang tertentu. Berkenaan dengan Sekolah Dasar yang kisaran usianya 7 sampai 12 tahun, kegiatan yang dapat menarik minat anak salah satunya melalui permainan. Permainan adalah salah satu kegiatan yang menyenangkan untuk diterapkan agar dapat memotivasi siswa mengikuti pembelajaran.

Setelah penulis amati, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur lebih sering memainkan olahraga cabang. Guru juga jarang mengenalkan permainan yang menggunakan media bola kecil yang telah dimodifikasi. Permainan cabang memang sesuai dengan Pendidikan Jasmani, namun tentu akan membosankan bagi siswa jika hanya memainkan permainan yang sama. Guru dapat memodifikasi permainan yang telah ada sebelumnya, atau bahkan guru dapat menciptakan permainan baru yang belum pernah diketahui oleh siswa agar dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani. Salah satu alat yang paling mudah ditemui adalah bola. Siswa tentu tidak lagi asing dengan bola. Kerap kali bola menjadi alat yang sering dimainkan oleh siswa terutama laki-laki. Berbeda dengan siswa laki-laki yang sudah akrab dengan bola, siswa perempuan justru akan merasa jenuh dengan permainan bola. Siswa laki-laki yang lebih mendominasi permainan akan mengurangi minat perempuan.

Sehubungan dengan masalah yang ditemukan peneliti di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur, peneliti merasa perlu melakukan penelitian yang berkenaan dengan permainan. Guru perlu memodifikasi berbagai permainan agar tidak membosankan salah satunya dengan menggunakan bola yang berukuran kecil dan tidak dimainkan layaknya permainan kecabangan seperti biasa, tetapi dengan peraturan dan cara yang berbeda. Modifikasi permainan menggunakan bola kecil dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebab permainan akan melibatkan keaktifan, kerjasama, serta sportifitas siswa, dalam segi fisik akan melatih ketangkasan dan kekuatan otot pada siswa, tentunya permainan akan dilaksanakan setelah disesuaikan dengan kemahiran serta keadaan yang ada. Motivasi siswa dapat bertambah karena siswa biasanya mengenal permainan menggunakan bola besar, namun tentu akan merasa penasaran bila diberikan permainan menggunakan bola kecil, sebab dalam kehidupan sehari-harinya siswa jarang menemui permainan menggunakan bola kecil. Dengan demikian, diharapkan permainan menggunakan bola kecil dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Jasmani akan meningkat.

Mengacu pada permasalahan diatas, maka peneliti menekankan pada permainan menggunakan alat berupa bola kecil sebagai faktor pendorong motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu peneliti berpikir perlu dikaji lebih dalam mengenai permainan bola

kecil yang menjadikan acuan bagi peneliti mengambil judul **“Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Permainan Bola Kecil pada Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas III SDN Ciracas 10 Jakarta Timur”**

B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian

Masalah yang diangkat dalam penelitian ini agar menjadi jelas maka perlu diidentifikasi. Adapun identifikasi dalam penelitian ini antara lain:

1. Siswa SDN Ciracas 10 Jakarta Timur kurang termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani sehingga 50% nilai yang diperoleh siswa masih dibawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal).
2. Guru lebih sering memainkan permainan kecabangan, tanpa memodifikasi permainan.
3. Guru kurang menarik saat memberikan contoh, atau menyampaikan materi.
4. Pembelajaran dengan menerapkan permainan yang menggunakan bola kecil jarang diterapkan

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah seperti yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini perlu dibatasi pada masalah yang terjadi dalam proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu motivasi siswa

untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani masih rendah, sehingga mengharuskan guru memberikan dorongan berupa cara pengajaran yang menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu, peneliti akan menerapkan pembelajaran dengan menerapkan permainan yang menggunakan bola kecil di kelas III (tiga) SDN Ciracas 10 Jakarta Timur.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian, antara lain:

1. Apakah permainan menggunakan bola kecil dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas III (tiga) SDN Ciracas 10 Jakarta Timur dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani ?
2. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar melalui permainan menggunakan bola kecil pada Pendidikan Jasmani siswa kelas III (tiga) SDN Ciracas 10 Jakarta Timur.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat penelitian ini diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menyumbangkan pemikiran mengenai metode alternatif dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah

Dasar khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa V Sekolah Dasar .

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar yang efektif, inovatif serta menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian akan memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

b. Bagi siswa

Meningkatkan motivassi belajar siswa, khususnya pada pelajaran pendidikan jasmani. Meningkatkan keaktifan olah tubuh dan kebugaran siswa selama proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam pelajaran pendidikan jasmani.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh gambaran mengenai keadaan sebenarnya yang terjadi di lapangan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Selain itu peneliti dapat mempersiapkan diri untuk menyiasati motivasi siswa yang masih rendah dalam pembelajaran Pendidikan Jasman.