

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berkarakter merupakan bentuk dan wujud pendidikan saat ini, metode dan sistem pembelajaran di semua mata pelajaran dan di semua satuan pendidikan terus menjadi pemikiran kedepan. Perubahan kurikulum menjadikan kendala tersendiri bagi pelaku pendidikan di negara ini. Namun pada intinya keberhasilan dan pembentukan watak peserta didik ke arah yang lebih baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik menjadi sasaran utama. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang menitikberatkan pada pembentukan karakter peserta didik dalam mencapai kualitas manusia seutuhnya seperti yang dikutip di Pembukaan UUD 1945. Pencapaian kompetensi yang direalisasikan dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar mencerminkan tujuan yang akan dicapai peserta didik dalam pembentukan cita-cita bangsa yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pembentukan karakter tersebut harus dimulai sejak usia dini, dalam taraf tingkatan dasar. Satuan pendidikan di tingkat dasar (SD) memunculkan kompetensi-kompetensi yang banyak mengarah kepada proses pertumbuhan dan perkembangan secara psikologis. Seperti yang kita tahu bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat dasar (SD) lebih mengutamakan sasaran pembelajaran kepada arah bermain. Berbagai macam metode permainan yang bersifat variatif dipilih oleh guru pendidikan jasmani agar peserta didik lebih memahami dan mendalami konsep dan kompetensi yang ingin dicapai. Tentu saja

teknik gerak dasar, mengingat pokok bahasan di sekolah dasar banyak berorientasi kepada teknik dasar motorik. Jenis permainan yang dipilih harus mengandung nilai-nilai mental, fisik dan sosial. Anak didik yang akan kita ajarkan ini tidak mempunyai penerimaan yang sama dalam mempelajari suatu keterampilan motorik, mereka mempunyai tingkatan secara kemampuan motorik maupun belajar motorik. Menurut Rudolf Laban (dalam jurnal Anin Rukmana, 2008:9) mengemukakan bahwa 4 elemen pokok dalam gerak dasar anak yang efektif dan efisien, yaitu : a) pemahaman tentang tubuh yang menyangkut apa yang diperbuat oleh tubuh atau bagian tubuh b) pemahaman tentang ruang mengenai kemana tubuh bergerak c) pemahaman tentang cara bagaimana tubuh bergerak d) tentang hubungan antara tubuh dengan bagian-bagiannya, atau dengan orang lain dan benda lain.

Dari kutipan diatas maka dapat kita pahami bahwa pemilihan bentuk permainan haruslah sesuai dengan tingkatan pengalaman belajar peserta didik disesuaikan dengan pencapaian kompetensi yang diinginkan. Misalnya tingkatan karakteristik peserta didik untuk kelas 3 SD tidak bisa disamakan dengan karakteristik untuk kelas 6 dalam hal pemilihan keterampilan belajar motorik. Unsur dari karakteristik yang dimaksud adalah komponen kondisi fisik peserta didik seperti kekuatan, daya tahan, kecepatan, kelincahan, keseimbangan dan lain-lain.

Pemilihan bentuk permainan untuk mencapai kompetensi tertentu akan mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Ini juga banyak terjadi pada salah satu materi yang merupakan gerak dasar dari semua olahraga, yaitu materi atletik.

Didalam atletik terdapat unsur-unsur gerak yang sangat komplis mengingat atletik merupakan ibu dari semua cabang olahraga yang ada. Lari salah satu unsur gerak dasar atletik merupakan pokok bahasan yang mengutamakan unsur komponen kondisi fisik. Di sekolah dasar sub pokok bahasan dari lari salah satunya adalah lari cepat atau *sprint*. Lari cepat mengutamakan unsur kelincahan dan kecepatan, karena dengan kelincahan menciptakan kemampuan otot kaki dan tungkai lebih mudah di gerakkan. Sedangkan kecepatan memang merupakan unsur utama dalam lari cepat. Untuk itu bentuk materi inti pada perencanaan pengajaran seorang guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan harus tepat dan efektif. Dalam pembelajaran lari cepat metode yang banyak diterapkan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah metode ceramah dan demonstrasi. Hal ini menyebabkan rasa bosan, kurang termotivasi dan kurang efektif, mengingat karakteristik peserta didik sekolah dasar lebih menyukai metode bermain. Sehingga aktivitas tersebut mempengaruhi terhadap hasil belajar. Kebutuhan akan materi bermain menjadi tuntutan tersendiri bagi guru pendidikan jasmani di sekolah dasar, jika dikaitkan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Kreatifitas guru dibutuhkan dalam mengolah perencanaan pengajaran yang akan dijadikan pedoman pengajaran Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Dalam penelitian ini sebagai objek penelitian adalah Sekolah Dasar Negeri Kalimo'ok 1. Sekolah dasar yang berdiri di pinggir kota dengan sebagian besar wali murid bekerja sebagai petani garam, sekolah tersebut mempunyai karakteristik yang hampir sama dengan permasalahan diatas. Untuk lebih menciptakan kondisi pembelajaran lebih aktraktif dan menarik minat belajar siswa, maka peneliti akan merencanakan program pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran

dengan pendekatan bermain. Pendekatan permainan sebagai metode pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa Sekolah Dasar Negeri Kalimo'ok 1 kelas 5 diharapkan nantinya mampu menciptakan kondisi pembelajaran lebih aktif, atraktif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu dengan pendekatan pembelajaran ini menghilangkan pemikiran awal siswa bahwa pembelajaran lari cepat membosankan dan membosankan. Pembelajaran yang direncanakan peneliti bukan hanya terkait dalam aktivitas belajar, pelaksanaan pendekatan bermain juga dapat mengatasi permasalahan tidak terpenuhinya sarana dan media belajar siswa. Karena dalam perencanaan pembelajaran nantinya akan mengoptimalkan media atau barang yang mudah ditemui dan digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Namun tidak mengurangi pemanfaatan edukasi terhadap siswa, karena media belajar yang digunakan juga dikombinasikan dengan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas 5.

Meningkatkan motivasi siswa agar senantiasa mempunyai respon aktif dan atraktif saat pembelajaran sangat diperlukan. Namun terkadang guru pengajar merasa terbebani saat kondisi siswa mulai menampakkan progresif saat pembelajaran menurun. Terlihat siswa saat pembelajaran menunjukkan kondisi lemas, pasif, bergurau dan malas. Tentunya disaat fenomena ini muncul saat akan mulainya pembelajaran, guru pengampu sudah menyiapkan strategi dan metode pembelajaran yang jitu. Sehingga siswa termotivasi secara maksimal baik saat pembelajaran awal hingga pembelajaran penutup. Motivasi guru disaat pembelajaran tidak cukup bagi siswa untuk mengoptimalkan kompetensi dasarnya, perlu dukungan dari faktor motivasi dari diri siswa itu sendiri. Kedua

faktor motivasi tersebut harus saling mendukung agar tercipta kondisi efektif dalam diri siswa.

Atletik merupakan salah satu materi pembelajaran di SD yang paling banyak berisi sub materi pembelajaran. Lari salah satunya, di indikator pembelajaran materi ini menuntut siswa untuk aktif bergerak. Kemampuan respon dan konsentrasi yang baik dibutuhkan saat teknik *start* lari dilakukan. Kecepatan motorik diperlukan disaat siswa sedang berlari sampai finis, dan daya tahan dalam kecepatan sangat penting demi menjaga percepatan dalam berlari. Perlu aktivitas belajar yang efektif dan kontinu untuk merespon kemampuan siswa terhadap kondisi fisik siswa, seperti kecepatan, daya tahan, kekuatan dan power.

Dari pemaparan latar belakang diatas maka peneliti ingin menciptakan bentuk pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran pendekatan bermain agar tercapai motivasi belajar siswa guna merealisasikan tujuan pembelajaran sub pokok bahasan lari cepat. Maka dirumuskan sebuah judul penelitian yang berjudul “Tingkat Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Aktivitas Bermain di Sekolah Dasar Negeri Kalimo’ok 1 Tahun Pelajaran 2019/2020”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berlandaskan pemaparan latar belakang masalah, dapat disimpulkan sebuah identifikasi permasalahan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dalam pembelajaran
2. Kondisi pembelajaran materi lari cepat masih belum diminati oleh siswa
3. Prasarana pembelajaran lari cepat belum sepenuhnya terpenuhi

4. Perlunya tingkat motivasi secara optimal pada siswa saat pembelajaran berlangsung

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tetap dalam permasalahan yang ditetapkan, perlu adanya batasan permasalahan penelitian, yaitu :

1. Faktor instrinsik dan ekstrinsik menjadi indikator motivasi siswa
2. Materi lari cepat yang diterapkan dalam pembelajaran ini adalah jarak 60 meter
3. Permainan dalam penelitian ini berupa aktivitas gerak dasar lari

### **D. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini permasalahan yang akan dipecahkan adalah :

Bagaimana Tingkat Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Aktivitas Bermain di Sekolah Dasar Negeri Kalimo'ok 1 Tahun Pelajaran 2019/2020 ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian kali ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Aktivitas Bermain di Sekolah Dasar Negeri Kalimo'ok 1 Tahun Pelajaran 2019/2020

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini akan dikembangkan sesuai dengan komponen yang terkait dengan penulisan penelitian ini, yaitu :

1. Bagi guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan:
  - a. Sebagai pedoman untuk menyusun Rencana Pengajaran.

- b. Sebagai bahan masukan positif untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menentukan strategi mengajar.
2. Bagi Prodi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi :
 

Untuk memberi informasi dan penambah bahan kepustakaan serta bahan referensi mahasiswa.
3. Bagi sekolah atau lembaga pendidikan :
  - a. Sebagai pertimbangan untuk mendiagnosa kesulitan belajar khususnya dalam belajar dan keterampilan gerak dasar.
  - b. Dapat dijadikan bahan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien dengan mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi pencapaian belajar dan keterampilan gerak dasar.
  - c. Dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan dalam rangka pencapaian mutu pendidikan.

#### **F. Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi perbedaan persepsi tentang variabel yang diteliti, antara penulis dengan pembaca perlu adanya batasan istilah. Yang dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran Bermain adalah salah satu model pembelajaran inovatif pada mata pelajaran PJOK dengan menekankan kepada pendekatan bermain dengan tujuan merangsang minat belajar anak.
2. Motivasi belajar lari cepat adalah dorongan dari faktor individu baik secara psikologis maupun fisiologis untuk mampu mencapai kemampuan berlari secepat mungkin