

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi ini, perkembangan dunia berkembang dengan pesat dan penuh tantangan, sehingga persaingan pun sangat ketat. Untuk itu manusia dituntut untuk mempunyai keahlian dan keterampilan. Dengan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas akan melahirkan manusia yang berpotensi dan terampil. Untuk meningkatkan sumber daya manusia yang bermutu dan berpotensi dibutuhkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas tinggi.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia. Berhasil tidaknya suatu bangsa terletak pada kualitas pelaksanaannya. Pendidikan merupakan salah satu sarana dalam membangun manusia yang berkualitas.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dunia pendidikan mengalami perubahan. Dampak perkembangan tersebut dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Dengan adanya kemudahan dalam pelaksanaan belajar mengajar, maka siswa akan lebih mudah menyerap materi yang ada dalam kurikulum sehingga siswa memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran di sekolah. Kemajuan dibidang pendidikan dapat dilihat dari banyaknya pendekatan-pendekatan baru yang diterapkan dan diujicobakan untuk membantu siswa menjadi lebih mudah menerima pelajaran.

Tujuan pendidikan jasmani adalah perkembangan optimal secara jasmani, mental dan sosial dari individu yang utuh serta pandai menyesuaikan diri

melalui pelajaran yang terarah dan partisipasi dalam olahraga yang dilaksanakan sesuai dengan standart sosial dan kesehatan. Pendidikan jasmani memegang peranan penting dalam pembentukan manusia seutuhnya. Namun, keberadaan pendidikan jasmani masih dianggap kurang penting dan sering dicap sebagai pembelajaran yang membosankan, jenuh dan dianggap mengganggu perkembangan intelektual anak (dalam Nurhasan, 2005). Ini semua dikarenakan pembelajaran pendidikan jasmani yang monoton dan gaya mengajar guru pendidikan jasmani, serta peralatan yang tersedia kurang memadai. Pada pelajaran pendidikan jasmani siswa yang pasif sering kali duduk saja selama pelajaran berlangsung. Hanya siswa yang senang bergerak yang mengikuti pelajaran dengan senang, sedangkan yang lain berusaha menghindari sehingga ada kesan bahwa pelajaran pendidikan jasmani sangat melelahkan dan hanya cocok untuk anak-anak yang memang menyukai olahraga.

Permainan kecil adalah aktif spontan yang timbul apabila fungsi-fungsi badan semuanya normal dan bilamana tidak terdapat gangguan-gangguan psikis, atau permainan dapat diartikan sebagai suatu sikap jiwa kita, oleh karena pekerjaan kita dapat kita jadikan permainan atau pekerjaan yang benar-benar menjenukan kita. Dengan demikian dengan permainan kecil suatu hal yang membosankan atau menjenuhkan dapat dihilangkan. Pengalaman peneliti pada saat melakukan aktivitas mengajar atau pada saat kuliah PPL 2, peneliti mengalami kesulitan untuk menarik perhatian siswa karena siswa kurang berminat terhadap pelajaran ini. Setelah peneliti mengamati dan melakukan sedikit perbincangan dengan para siswa-siswi yang saya ajar dari kelas XI IPA

1 dan 2, ternyata sebagian besar dari mereka menyatakan tidak menyukai pelajaran Penjas karena cara mengajar guru yang membosankan, dan materi yang diajarkan tetap (monoton), dan pada saat mata pelajaran dimulai, melihat banyak siswa yang pasif tindakan yang dilakukan guru tersebut hanya membiarkan saja.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti berusaha membuat sebuah terobosan yaitu dengan cara memberi permainan sebagai bentuk dari pemanasan. Ternyata setelah itu siswa tampak lebih aktif serta lebih memperhatikan apa yang diterangkan oleh guru. Untuk mendapatkan data empiris, peneliti mencoba mengangkat permasalahan ini dalam proposal skripsi. Dengan ini diharapkan mata pelajaran pendidikan jasmani tidak lagi dipandang sebelah mata. Melalui penggunaan permainan sebagai bentuk pemanasan diharapkan dapat menarik dan meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Melalui permainan ini diharapkan pula nantinya saat memulai pembelajaran, siswa akan merasa senang dan gembira sampai mereka siap menerima materi pembelajaran inti.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan diteliti dengan judul “Pengaruh model pembelajaran permainan kecil terhadap minat siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran permainan kecil sebagai bentuk pemanasan berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan jasmani ?

2. Seberapa besarkah pengaruh model pembelajaran permainan kecil terhadap minat siswa dalam mengikuti pendidikan jasmani?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh pemberian permainan sebagai bentuk pemanasan terhadap minat siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan jasmani.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian permainan sebagai bentuk pemanasan terhadap minat siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan jasmani.

D. Manfaat Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang ada, diharapkan hasil penelitian ini memberikan beberapa manfaat :

1. Bagi siswa

Memberikan pandangan mengenai sikap siswa terhadap pelajaran pendidikan jasmani, agar mereka termotivasi untuk senang berolahraga.

2. Bagi guru

Memberikan inovasi baru terhadap teknik mengajar yang dapat menarik perhatian siswa agar senang mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. Selain itu juga untuk menambah perbendaharaan metode pembelajaran yang dimiliki guru khususnya guru Pendidikan Jasmani.

3. Bagi sekolah

Sebagai terobosan untuk menambah metode pengajaran yang dimiliki sekolah agar siswa lebih tertarik terhadap sekolah.