

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bumi. Apabila kualitas sumber daya manusia baik maka kehidupan di bumi ini menjadi lebih baik sehingga produktivitas tinggi, akan tetapi sebaliknya. Jika sumber daya manusia buruk maka kehidupan di bumi ini menjadi buruk (Mustafa, 2022). Untuk meningkatkan produktivitas tinggi, maka pemerintah di Indonesia sudah menerapkan adanya Pendidikan jasmani pada setiap sekolah. Menurut Paiman, S.Pd.,M.Or dalam bukunya yang berjudul “ Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, Kesehatan SMP/MTs Kelas 7 “ Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Pendidikan secara umum, aktivitas jasmani digunakan sebagai sarana atau alat untuk mendidik, aktivitas jasmani yang dilakukan ada aktivitas jasmani yang terpilih yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan, aktivitas jasmani yang disajikan disusun secara sistematis (Paiman, S.Pd., 2021).

Meskipun pembelajaran pendidikan jasmani telah diimplementasikan di sekolah sebagai bagian dari pembelajaran umum, motivasi belajar gerak siswa di SMPIT Al-Ukhuwah masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi langsung, ditemukan bahwa sejumlah siswa menunjukkan ketertarikan yang minim terhadap aktivitas pembelajaran jasmani yang dilaksanakan di sekolah. Pendapat ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Darmawan, 2025) berdasarkan hasil observasi terhadap siswa di SMP Negeri 10 Pekanbaru, ditemukan beberapa permasalahan motivasi belajar, antara lain: 1) kurangnya motivasi siswa yang menyebabkan mereka merasa bosan saat mengikuti pelajaran, 2) masih ada siswa yang kurang bersungguh-sungguh dalam melakukan gerakan yang diajarkan oleh guru pendidikan jasmani, 3) rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya ketika cuaca sedang panas atau terik, serta 4) minimnya perhatian dan minat siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani karena materi yang disampaikan terkesan monoton dan kurang menarik.

Permasalahan ini diduga disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Meskipun materi yang disampaikan telah sesuai dengan kurikulum, dalam praktiknya siswa cenderung kurang antusias mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh metode penyampaian yang bersifat monoton dan bersiklus tetap, yakni pemberian materi yang kemudian langsung diikuti dengan praktik tanpa variasi.

Minimnya penggunaan pendekatan yang menyenangkan, seperti integrasi metode permainan dalam praktik pembelajaran, turut berkontribusi terhadap menurunnya semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Akibatnya, beberapa siswa menunjukkan perilaku yang mencerminkan kurangnya motivasi belajar, seperti membolos pada saat jam pelajaran pendidikan jasmani dengan alasan izin ke toilet namun kemudian ditemukan berada di kantin. Fenomena ini sejalan dengan pendapat Semakur (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran gerak, khususnya pada materi gerak dasar seperti lari, kemungkinan besar disebabkan oleh tidak adanya unsur permainan dalam penyajian pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, rendahnya motivasi belajar gerak siswa masih menjadi permasalahan yang kerap dijumpai

Agar motivasi belajar gerak pada siswa meningkat maka perlu adanya pengembangan model pembelajaran, pengembangan model pembelajaran adalah suatu usaha dalam mencari pemecahan masalah-masalah yang ada dalam kegiatan belajar mengajar atau setidaknya usaha dalam mengoptimalkan pemanfaatan sumber belajar yang ada dalam upaya memperbaiki pelaksanaan suatu pembelajaran. Beberapa kegunaan dari model pembelajaran yaitu memperjelas hubungan fungsional di antara berbagai komponen, unsur atau elemen sistem tertentu; prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat; dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan (Breed & Spittle, 2012).

Pentingnya untuk memahami pengembangan model pembelajaran pada pendidikan jasmani terutama mengenai sebuah model yang dianggap mampu memberikan peningkatan kualitas pembelajaran. (Ball, 2006). Kemudian (Yani,

2021) dalam bukunya mengungkapkan bahwa Kurangnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani tidak boleh diabaikan dan perlu segera ditemukan solusi yang tepat untuk mengatasinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Beberapa negara telah melakukan pengembangan model pembelajaran, salah satunya yaitu di negara Singapura. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan negara Singapura menggunakan model pembelajaran *games concept Approach* untuk meningkatkan kualitas pendidikan negara (McNeill et al., 2004). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Steven Tan dkk. Bahwa GCA (*Games Concept Approach*) merupakan alternatif yang menarik dan inovatif di mana siswa dapat belajar bermain permainan sambil memperoleh keterampilan permainan yang dapat ditransfer. Karena GCA mewakili pergeseran yang radikal dalam fokus dan metodologi. (Tan et al., 2002)

Selain GCA Adapun pengembangan model pembelajaran dengan *games sense approach*. Menurut Richard Lawrance Light dalam bukunya yang berjudul “*Game Sense Pedagogy for Performance, Participation and Enjoyment*” bahwa *Game Sense Approach* sebagai pendekatan inovatif dalam pelatihan dan pendidikan jasmani yang menempatkan permainan sebagai inti dari sesi pembelajaran. Pendekatan ini mendorong pemain untuk mengembangkan keterampilan dalam konteks yang realistis, meningkatkan kesadaran taktis, membuat keputusan yang lebih baik, dan menikmati proses belajar (Light, 2013).

Pada teori tersebut salah satu penerapan konsep yang digunakan pada model pembelajaran *games sense approach* terdiri dari permainan skala kecil dalam bentuk variasi, permainan dan siswa terlibat langsung pada pembelajaran tersebut serta konsep pendekatan permainan ini berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator pembelajaran yang bertugas membimbing dan mengawasi serta memberikan arahan jika terjadi kebingungan pada siswa. Sifat dari pendekatan ini bersifat siklik atau siklus dalam artinya dalam sewaktu-waktu skenario pembelajaran dapat berubah disesuaikan dengan kebutuhan. Tahapan yang dilakukan pada *games sense approach* di antaranya adalah siswa melakukan aktivitas pemanasan yang diikuti dengan aktivitas aktual, dilanjutkan dengan sesi

tanya jawab dan guru memberikan pertanyaan serta tugas agar siswa mampu dideteksi apakah proses pembelajaran berlanjut atau tidak (Pill, 2015).

Pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan menjadi penting. Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Kemudian pemahaman guru terhadap strategi pembelajaran sangatlah penting karena akan berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran bagi siswa. Namun pada kenyataannya guru di Smpit Al-Ukhuwah masih adanya kurang pemahan terhadap strategi pembelajaran yang seharusnya guru memahi ataupun memiliki strategi pembelajaran agar siswa memilki semanagat ataupun motivasi tinggi saat berlangsungnya pembelajaran, seperti yang telah diungkapkan oleh (Djonomiarjo, 2020) strategi pembelajaran adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran jika penggunaannya tidak tepat maka dapat menghambat tujuan pembelajaran tersebut.

Hasil dari kajian *literature study* bahwa penggunaan *games sense approach* pada dasarnya pemanfaatan teknik untuk memecah permasalahan pada proses pembelajaran di mana hasil akhir atau pencapaian pada pembelajaran siswa mampu mewujudkan jiwa kompetensi yang didasari dari persepsi, kognitif, dan respon. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pradhana, 2018) jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF).

Adapun hasil yang didapat dari perhitungan menggunakan SPSS maupun manual yaitu, rata-rata pre-test 28,16 dan post-test 30,48. Sedangkan uji T yaitu nilai hitung sebesar $3,908 > \text{tabel } 2,064$ dengan $\text{Sig} = 0,001 \geq \alpha = 0,05$ yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran PJOK siswa kelas VIII E MTsN 4 Mojokerto. Pengaruhnya yaitu sebesar 8,23 %. Kemudian menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh (Kurnain & Andrijanto, 2019). Metode penelitian ini menggunakan jenis eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif serta desain

penelitian randomized control group pretest-posttest design. Data dikumpulkan dengan analisis video melalui instrumen Analisa Proporsi Fokus (APF). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sidoarjo dengan jumlah sampel yang diambil yaitu dua kelas berjumlah 68 siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen ada pengaruh permainan kecil terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VIII yang dapat dibuktikan dengan persentase active time allotment atau waktu yang disediakan oleh guru untuk siswa melakukan aktivitas selama proses pembelajaran meningkat sebesar 8,34% dan persentase students direct engagement atau total siswa yang mengikuti proses pembelajaran per jumlah siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 2,84% pada saat diberi perlakuan permainan kecil. Sedangkan pada kelompok kontrol active time allotment meningkat sebesar 32% dan *students direct engagement* mengalami penurunan sebesar -11,04%.

Belum banyak kajian yang membahas mengenai pengaruh *games sense approach* terhadap motivasi belajar gerak siswa di sekolah, oleh karena itu pembelajaran penjas dengan menggunakan pendekatan *games sense approach* sangat menarik peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “pengaruh *games sense approach* terhadap motivasi belajar gerak siswa di SMPIT AL- UKHWAH SUBANG”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan, maka masalah yang harus dikaji lebih dalam dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh *Games Sense Approach* terhadap motivasi belajar gerak siswa SMPIT Al-Ukhuwah ?
2. Bagaimana pengaruh *Games Sense Approach* terhadap motivasi belajar gerak siswa SMPIT Al-Ukhuwah ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dikaji, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh *Games Sense Approach* terhadap motivasi belajar gerak siswa SMPIT Al-Ukhuwah.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *Games Sense Approach* terhadap motivasi belajar gerak siswa SMPIT Al-Ukhuwah

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bagaimana *Games Sense Approach* mempengaruhi motivasi belajar gerak siswa dalam pembelajaran gerak. Informasi ini dapat menjadi pedoman bagi para peneliti selanjutnya dalam bidang ini.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran penjasorkes, khususnya model pembelajaran *Games Sense Approach*.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai model bagi para guru mengenai *games sense approach* terhadap motivasi belajar gerak siswa.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan *game sense approach* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar gerak siswa.

1.5 Struktur Penelitian

Proposal Skripsi yang berjudul “Pengaruh *Games Sense Approach* Terhadap Motivasi Belajar Gerak siswa SMPIT Al-Ukhuwah dalam mata pembelajaran pendidikan jasmani ” ini memiliki struktur sebagai berikut :

a) BAB I Pendahuluan

Membahas tentang pendahuluan yang berisikan: latar belakang penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

b) BAB II Kajian Pustaka

Membahas tentang kajian pustaka mengenai beberapa substansi, yakni sebagai berikut: penelitian terdahulu yang relevan dan kerangka berpikir.

c) BAB III Metode Penelitian

Membahas tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian ini dan dibahas secara mendalam mengenai: desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, pelaksanaan penelitian, dan analisis data.

d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini berisi eksplorasi, komunikasi, kalkulasi, penyimpanan, dekorasi. Disini penulis menekankan prinsip-prinsip penting terkait data yang disajikan agar dapat memudahkan pembaca memahami hasil penelitian yang telah dilakukan.

e) Bab V Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, implikasi membahas tentang dampak langsung setelah dilakukannya penelitian, dan rekomendasi yang membangun sebagai acuan terhadap penelitian selanjutnya