

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Aktivitas Jasmani didasari dari pola gerak individu yang memberikan fungsi tersendiri bagi yang melakukannya selain memberikan tubuh menjadi sehat lahir dan batin. Selain sehat lahir dan batin juga pendidikan jasmani memberikan pemahaman keselarasan tubuh kita dari akal mau pun pikiran . kenyataannya dalam pendidikan jasmani, aktivitas olahraga yang mengeluarkan keringat namun, namun pendidikan jasmani yang sebenarnya tidak seperti itu selain berkeringat masyarakat pun, merasakan rasa senang dan tidak ada tekanan dalam melakukan aktivitas jasmani tersebut. Tujuan dari Pendidikan Jasmani ini lebih dikuatkan lagi dengan dikeluarkannya Undang- undang Republik Indonesia nomor 4 tahun 1950, tentang Dasar-dasar Pendidikan dan Pengajaran di sekolah sekolah. Undang- undang tersebut berbunyi sebagai berikut: *“pendidikan jasmani yang menuju kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan suatu untuk membuat bangsa Indonesia menjadi bangsa yang sehat dan kuat lahir dan batin, diberikan disegala jenis sekolah”*. (Sumardiyanto,2010, hlm.16). menurut kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan jasmani adalah setiap tingkat sekolah wajib melaksanakan segala jenis pendidikan jasmani seperti cabang- cabang olahraga atletik, senam, permainan dan renang.

Cabang olahraga yang membuat penulis tertarik untuk dijadikan sebagai penelitian ini yaitu cabang olahraga renang dikarenakan cabang olahraga ini yang jarang sekali digemari dan disukai oleh masyarakat dalam konteks pembelajaran namun dalam konteks bermain masyarakat lebih menyukainya, jadi penelitian ini dilakukan dalam bentuk aktivitas pembelajaran aquatik. Sebelum lebih jauh lagi dapat di jelaskan aktivitas renang dalam pandangan penulis yaitu aktivitas air yang memberikan struk gerakkan yang membuat perenang tersebut dapat bertahan diatas

air dengan beberapa gaya renang yaitu ; gaya bebas, gaya dada, gaya punggung dan gaya kupu-kupu, juga memberikan faktor intrinsik yaitu percaya diri, dan keberanian. Selain itu juga dilihat dari kegiatan sehari-hari dalam renang juga dapat dijadikan sebagai terapi penyembuhan. hal ini dapat dijelaskan manfaat berenang dalam kutipan berikut ini “Berenang memberikan banyak mafaat yang kurang lebih sama dengan manfaat latihan kebugaran air, tetapi berenang lebih halus untuk sendi. Saat semakin tua, kita makin kesulitan untuk menoleransi tekanan dari latihan yang dilakukan di dalam hidup dibanding olahraga yang lain”. (Lees,2008,hlm.4).

Maka dari itu dapat jelaskan dari kutipan diatas bahwa pentingnya aktivitas air (berenang) yang memberikan dampak positif bagi tubuh kita di masa yang akan datang, yaitu terbukti dalam kebugaran tubuh. Aktivitas di air pula dapat dilakukan dengan permainan di air yang dapat memberikan motivasi tersendiri dalam melakukan aktivitas tersebut karna menurut pandangan penulis dengan permainan kegiatan jasmani dapat dilakukan dengan senang hati dan tidak ada rasa beban. Diambil dari arteikel bahwa “permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisi) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik” menurut Kimpraswil (dalam as’adi Muhammad, 2009, hlm 26). Sedangkan menurut pendapat lainnya “permainan adalah sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral, dan emosional. (dalam Andang Ismail, 2009, hlm 27).

Dari penjelasan latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa aktifitas permainan dapat memberikan perkembangan emosional, intelektual, sosial, moral dan juga fisik. Dari pengertian diatas bahwa perkembangan motivasi berpengaruh dalam aktifitas permainan, maka dari itu pendekatan permainan di air dapat memicu siswa untuk menjadi lebih termotivasi dalam pembelajaran aktivitas di air (renang).

## **B. Identifikasi dan Perumusan Masalah Penelitian**

**Ella Meilia Rosita, 2014**

***Penerapan Bentuk- Bentuk Permainan Air Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mengikuti Aktivitas Pembelajaran Aquatik***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Masalah Penelitian merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawaban melalui pengumpulan data, dan analisis dari data tersebut. Sehingga pada akhirnya akan menjadi sebuah kesimpulan atau hasil dari sebuah penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, masalah penelitian yang penulis rumuskan adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh permainan air terhadap motivasi belajar?
2. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran konvensional aktifitas air (gaya bebas) terhadap motivasi belajar?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok pembelajaran konvensional aktivitas air (gaya bebas) dan kelompok permainan air terhadap motivasi belajar?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian. Maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah dalam permainan air memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar.
2. Untuk mengetahui apakah dalam pembelajaran konvensional aktifitas air (gaya bebas) memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh antara kelompok pembelajaran konvensional aktivitas air (gaya bebas) dan kelompok permainan air terhadap motivasi belajar.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis paparkan diatas, maka penelitian ini di harapkan dapat bermanfaat bagi para pengajar untuk melakukan pembelajaran aktivitas aquatik (renang) sebagai berikut:

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis, dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah sebagai lembaga berkompeten menghasilkan generasi-generasi perjuangan kehidupan, semua guru yang memberikan informasi pemahaman pada anak, orangtua serta masyarakat umum tentang bentuk-bentuk permainan di air terhadap motivasi pembelajaran keikutsertaan aktivitas aquatik (renang).

## 2. Manfaat Secara Praktis

Secara Praktis, dapat dijadikan acuan pada guru pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan, khususnya aktivitas pembelajaran aquatik dalam bentuk-bentuk permainan di air dapat memberikan motivasi siswa itu sendiri dan memperluas kembali pengetahuan siswa.

## **E. Batasan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan maka batasan masalahnya adalah ruang lingkup permainan renang dan mengembnglan motif afektif siswa dalam permainan tersebut. Serta proses pembelajaran dilakukan di SDIT Nur Al rahman Cimahi, kelas V . Adapun ruang lingkup permasalahan yang ingin dibahas adalah:

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah penerapan bentuk-bentuk permainan air terhadap motivasi belajar mengikuti aktivitas pembelajaran aquatik (renang).
2. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen
3. Populasi penelitian adalah siswa kelas V di SDIT Nur Al rahman. Teknik pengambilan secara acak (sample random sampling).