

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam suatu sistem, pendidikan secara menyeluruh merupakan bagian integral dari kesatuan pendidikan khususnya pendidikan jasmani. Secara keseluruhan aspek yang di kembangkan dalam pembelajaran penjas tidak hanya aspek psikomotor yang berkaitan dengan gerak akan tetapi dalam pembelajaran penjas juga harus dapat mengembangkan aspek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan anak dan aspek afektifnya yang berkaitan dengan perilaku. Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga.

Melihat situasi di lapangan terutama di sekolah yang ada di kota Bandung pada dasarnya anak akan merasa senang ketika mereka bermain dengan teman-temannya. Karena pada hakikatnya dunia anak tidak dapat dipisahkan dari bermain, dengan bermain anak akan memperoleh pengalaman, baik itu pengalaman gerak ataupun pengalaman yang berkaitan dengan pengetahuannya. Ketika anak merasa senang maka secara otomatis berhubungan dengan motivasi dalam melakukan aktivitas tersebut dalam aktivitas bermain.

Maka dari itu motivasi merupakan salah satu dorongan dalam melaksanakan aktivitas termasuk ketika mengikuti pembelajaran penjas. Setiap anak memiliki motivasi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Hal ini terjadi karena banyak hal yang dapat mempengaruhi tingkat motivasi anak, namun secara umum hal yang dapat mempengaruhi motivasi seseorang terdiri dari dua faktor yaitu internal dari dalam diri anak itu sendiri dan faktor eksternal yaitu dari luar seperti : Keluarga, teman, kondisi lingkungan dan banyak hal lagi yang dapat mempengaruhi tingkat motivasi yang berasal dari luar. Sehingga hal yang dapat menentukan keberhasilan dalam suatu pembelajaran penjas tidak hanya berasal dari guru dan cara atau metode pembelajaran yang digunakan karena tingkat motivasi

Giri Lisyono R, 2014

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA SMAN 12 BANDUNG

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

yang dimiliki oleh anak pun akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam pembelajaran penjas.

Pendidikan jasmani adalah suatu kegiatan yang bersifat mendidik dengan memanfaatkan kegiatan jasmani, termasuk olahraga yang teratur, terencana, terarah, dan terbimbing, diharapkan dapat tercapai seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani intelektual, emosional, sosial, dan moral spiritual.

Berdasarkan pada pengertian di atas maka dapat dipahami bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan yang di dalamnya terlibat aktivitas jasmani, termasuk di dalamnya olahraga. Namun dalam perkembangannya dari kegiatan pendidikan jasmani ini dapat memberikan dampak terhadap pembentukan pribadi peserta didik secara keseluruhan seperti keserasian antara perkembangan jasmani, mental, rohani, emosional serta sosial kehidupannya

Melihat dari segi pendidikan jasmani untuk meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia Indonesia seutuhnya, guru harus mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia untuk siswanya, serta mencapai hal tersebut maka diperlukan satu cara yang harus dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani dalam melaksanakan pengajaran, para pendidik harus dapat menentukan sesuatu yang tepat dan berguna bagi anak didiknya. Tepat dan berguna disini bermakna bahwa sesuatu itu harus sesuai dengan keadaan, kemampuan, dan kebutuhan anak, serta bagaimana kegunaan sesuatu itu untuk membentuk kepribadian anak sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan.

Akan tetapi dalam pembelajarannya di sekolah saat ini masih sangat kurang pembelajaran yang menerapkan sistem permainan didalamnya karena guru penjas saat ini masih menggunakan gaya pengajaran tanpa menggunakan penerapan permainan sehingga siswa menjadi jenuh dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran penjas. Begitupun yang terjadi di sekolah akan penulis teliti, di mana guru penjas sangat jarang menerapkan permainan tradisional di dalam pembelajaran, dimana anak selalu dituntut untuk dapat melakukan aktivitas gerak yang baik dan tidak jarang penulis melihat anak menjadi mudah putus asa ketika tidak dapat melakukan gerak yang di instruksikan.

Berdasarkan pemaparan diatas, jadi inti permasalahan yang akan dikemukakan oleh penulis adalah kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sehingga perlu dilakukan satu cara atau pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran penjas supaya tujuan pembelajaran penjas yang di harapkan di SMAN 12 Bandung dapat tercapai, dan hal ini penulis tuangkan kedalam judul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Motivasi Siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas di SMAN 12 Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah yang telah dipaparkan dan temuan langsung di lapangan mengenai pembelajaran penjas di sekolah terutama di SMAN 12 Bandung, dimana saat ini masih sangat kurang pembelajaran yang menerapkan sistem permainan di dalamnya, maka penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Seberapa besar peningkatan motivasi belajar penjas siswa SMAN 12 Bandung dengan perlakuan permainan tradisional?
2. Seberapa besar peningkatan motivasi belajar penjas siswa SMAN 12 Bandung pada kelompok kontrol ?
3. Seberapa besar perbedaan peningkatan motivasi Belajar Penjas Siswa SMAN 12 Bandung antara permainan tradisional dengan kelompok kontrol ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu hal yang ingin dicapai setelah melakukan penelitian, sehingga dapat menghasilkan informasi dan hasil-hasil penelitian yang benar. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan motivasi belajar penjas siswa SMAN 12 Bandung dengan menggunakan perlakuan permainan tradisional.
2. Untuk mengetahui Seberapa besar peningkatan motivasi belajar penjas siswa SMAN 12 Bandung pada kelompok kontrol.

3. Seberapa besar perbedaan peningkatan motivasi belajar penjas siswa SMAN 12 Bandung pada perlakuan permainan tradisional dengan kelompok kontrol pada pembelajaran penjas.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari pelaksanaan pendidikan melalui permainan tradisional ini akan memberikan manfaat bagi:

1. Guru : Hasil penelitian ini diharapkan agar guru lebih memahami tentang penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas terutama di SMAN 12 Bandung. Selanjutnya diharapkan dapat berguna untuk menyajikan salah satu alternatif yang baik sebagai upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi guru berkenaan dengan pembelajaran penjas di sekolah.
2. Siswa : Diharapkan agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran dan lebih aktif dalam melakukan pembelajaran penjas, memberikan pengetahuan tentang pembelajaran penjas yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor. Selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan dorongan untuk terus meningkatkan semangat belajar siswa melalui olahraga tradisional.
3. Dosen : Penelitian ini sangat bermanfaat, karena dengan menjadi seorang mitra guru sekolah, dosen dapat lebih memahami tugas berat seorang guru serta mengetahui lebih jauh permasalahan dalam pembelajaran di sekolah, yang mana hal tersebut dapat membantu para dosen dalam mendidik calon guru pendidikan jasmani.
4. SMAN 12 Bandung : hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan proses pembelajaran penjas di SMAN 12 Bandung pada khususnya dan sekolah lain pada umumnya.

E. Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dan untuk memperoleh gambaran yang jelas, baik yang menyangkut objek studi, cakupan studi, maupun kedalaman studinya, maka yang menjadi objek kajian dalam penelitian ini sebagai berikut:

Giri Lisyono R, 2014

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI PADA SISWA SMAN 12 BANDUNG

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

1. Penelitian ini dilakukan di SMAN 12 Bandung.
2. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah.
3. Permainan tradisional yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri dari empat jenis, yaitu Grobak Sodor, balap karung, boy-boyan, dan engklek.
4. Populasi dari penelitian ini terdiri dari siswa kelas XI IPA di SMAN 12 Bandung pada saat proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 dan siswa XI IPA 4 dengan jumlah masing masing 50 orang dengan total 100 orang siswa.
5. Pengambilan tehnik sampling menggunakan *purposive sampling*.
6. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar pendidikan jasmani.
7. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner/angket. Jenis angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, angket tertutup yaitu angket yang disusun dengan menyediakan pilihan jawaban lengkap sehingga pengisi hanya tinggal memberi tanda pada jawaban yang dipilih. Skala yang digunakan pada penelitian ini adalah sekala Likert, skala ini menilai sikap/tingkah laku yang diinginkan oleh penulis dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden.

F. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu diketahui pengertiannya terlebih dahulu, hal ini dimaksudkan untuk menghindari kesalah pahaman dalam penafsirannya, maka penulis mencoba memberikan penjelasan mengenai istilah sebagai berikut:

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu, Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang

memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. (Mahendra:2003).

2. Motivasi

Motivasi juga dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Peran motivasi adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. (Sardiman, 2006:75).

3. Pengaruh

Pengaruh adalah kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan. (<http://www.carapedia.com>) (diunduh 28 januari 2014)

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

(<http://www.dedi26.blogspot.com>.) (diunduh 28 januari 2014)

5. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Mahendra, 2008:3).