

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak-anak adalah merupakan masa awal dari kehidupan manusia. Pada masa ini bermain telah menjadi suatu kegiatan yang bias dilakukannya, karena masa anak-anak merupakan masa untuk bermain. bermain sering dilakukan dan dicari oleh individu maupun kelompok baik laki-laki maupun perempuan, karena kegiatan tersebut memberikan kesenangan. Adapun jenis permainan yang dilakukan oleh anak cukup beragam, baik bersifat perorangan, berpasangan, dan kelompok.

Dalam konteks pendidikan jasmani motivasi bertujuan untuk belajar merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan proses pembelajaran menurut kebutuhannya masing-masing, misalnya seseorang belajar untuk mendapatkan prestasi yang lebih tinggi atau hanya untuk memelihara kesehatan saja, atau juga untuk proses sosialisasi yaitu untuk dapat berhubungan dengan orang lain. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut.

Seorang pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, Siedentop (1991). (dalam Bambang Abduljabar. 2011, hlm 80) mengatakan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani. "Dengan kata lain, secara khusus pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kesehatan dan keterampilan gerak fungsional". Adapun pendapat lainnya yang dikemukakan oleh Jesse Feiring Williams (dalam Bambang Abduljabar. 2011, hlm. 80) "pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan".

Manusia adalah makhluk yang diciptakan dengan sempurna, dibekali kelebihan naluri dan akal sehat dalam melakukan aktifitas untuk mempertahankan

Dwi Abdul Fatah Arianto, 2015

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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

hidupnya. Aktifitas tersebut di tentukan oleh faktor-faktor yang datang dari diri sendiri maupun faktor yang datang dari luar. Tindakan atau perbuatan yang didorong oleh kekuatan dari dalam pribadi seseorang disebut motivasi. Seperti yang dikemukakan oleh Sardiman (2014, hlm. 73) bahwa “motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan”.

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan fisik, sosial, emosi, intelektual, dan spiritual anak. Dengan bermain anak dapat mengenal lingkungan, berinteraksi, serta mengembangkan emosi dan imajinasi dengan baik. Apabila diamati secara seksama permainan yang dilakukan oleh anak-anak sekarang sudah banyak mengalami perubahan, baik secara bentuk, jenis ataupun alat yang digunakannya. Perubahan ini terutama terjadi di kota-kota besar oleh karena perkembangan jaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menyebabkan perubahan gaya hidup masyarakat menjadi modern.

Pada saat sekarang ini, permainan-permainan yang dilakukan anak-anak jaman dulu jarang ditemukan. Padahal permainan mengandung nilai-nilai yang bersifat mudah, murah meriah, masal dan menarik, tetapi mempunyai arti dalam perkembangan kemampuan fisik dan psikis. Keadaan ini jauh berbeda dengan permainan jaman sekarang yang kebanyakan menggunakan elektronik sebagai wahananya, sehingga anak kurang menampilkan kemampuan geraknya (pasif).

Menurut Moyles Janet R bahwa bermain adalah suatu proses yang diperlukan baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Bermain merupakan proses pembelajaran yang melibatkan pikiran, persepsi, konsep, kemahiran sosial dan fisik. Selain itu bermain juga dikaitkan dengan ganjaran intrinsik dan kegembiraan (Rochdi Simon dkk, 2007:8). Dengan demikian bermain merupakan aktivitas yang natural bagi anak-anak yang memberi peluang kepada mereka untuk mencipta, menjelajah dan mengenal dunia mereka sendiri. Rochdi Simon, dkk. (2007) *Model Permainan di Sekolah Dasar Berdasarkan Pendekatan DAP*

Dwi Abdul Fatah Arianto, 2015

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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

(*Developmentally Appropriate Practice*). (Online). Tersedia di: 2007, Pdf. (Diakses pada tanggal 20 Juni 2014).

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka Dian Kusuma Dewi. (2012). Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Model Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMP. (Online). Tersedia di: <http://dewikusumadian.blogspot.com/2012/11/meningkatkankebugaran-jasmani-melalui.html>. (Diakses 13 Februari 2015).

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang akan berlangsung akan jauh lebih meriah. Oleh karena itu sebelum melakukan kegiatan, maka guru pendidikan jasmani, sebaiknya memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswanya imajinasi tentang permainan yang akan dilakukannya, permainan yang diberikan dapat berupa permainan tradisional ataupun jenis permainan olahraga seperti sepak bola, voli, basket semuanya disesuaikan dengan materi yang ada dalam kurikulum. Beberapa contoh pendekatan bermain.

Pendekatan permainan adalah suatu proses penyampaian pengajaran dalam bentuk bermain tanpa mengabaikan materi inti. Permainan yang dimaksudkan disini adalah permainan kecil yang materinya disesuaikan dengan standar kompetensi dalam kurikulum. Permainan kecil ini dapat digunakan untuk mengajar Atletik, senam dan cabang olahraga lainnya yang ada hubungannya dengan pendidikan jasmani Dian Kusuma Dewi. (2012). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Model Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMP*. (Online). Tersedia di: <http://dewikusumad->

Dwi Abdul Fatah Arianto, 2015

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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

ian.blogspot.com/2012/11/meningkatkan-kebugaran-jasmani-melalui.html. (Diakses 13 Februari 2015)

Menurut Cholik, M (1997) Pelajaran pendidikan jasmani di sekolah bukan mengejar prestasi (aspek skill) tetapi menyalurkan dorongan-dorongan untuk aktif bermain. Pendidikan jasmani untuk anak harus lebih menekankan kepada aspek permainan dari pada teknik cabang olahraganya karena bermain adalah kebutuhan yang harus dipenuhi oleh setiap manusia pada umumnya dan siswa khususnya. Jadi dengan demikian permainan dikonsentrasikan pada pendekatan memahami masalah yang didasarkan atas domein kognitif, dirancang oleh guru untuk mengarahkan siswa memahami kegiatan dan tujuan ketrampilan dalam kegiatan tersebut. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk membantu kelompok kecil atau individu yang tekniknya masih kurang Ela Sukminawati. (2012) *Peningkatan Kesegalan Jasmani Melalui Pendekatan Bermain*, Majalengka. (Online). Tersedia di: <https://kahuripan.wordpress.com/2009/06/24/peningkatan-kesegaran-jasmani-melalui-pendekatan-bermain/> (Diakses 20 Juni 2014).

Sikap yang ditunjukkan siswa, khususnya siswa SMP Negeri 29 Bandung dalam aktifitas di sekolah relatif beragam, ada siswa yang mudah berinteraksi dengan siswa dan guru, ada pula yang tertutup. Ada siswa yang aktif mengikuti berbagai kegiatan di sekolah dan ada pula siswa yang kurang berpartisipasi aktif dengan kegiatan yang ada di sekolah.

Mengacu pada kondisi tersebut dan dikaitkan dengan tujuan pendidikan yaitu membentuk manusia yang berkualitas, maka nampak ada sesuatu yang perlu diperhatikan dan ditanggapi oleh para pendidik berkenaan dengan sikap sosial siswa tersebut, karena jika kurang diperhatikan akan menyebabkan siswa tidak memiliki keterampilan sosial yang baik.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, maka sebagai ilustrasi diambil contoh sikap tentang aktivitas olahraga. Mula-mula seseorang harus memiliki keyakinan tertentu tentang aktivitas olahraga, misalnya olahraga itu baik untuk kesehatan (aspek kognitif). Lalu memiliki perasaan positif atau negatif terhadap

Dwi Abdul Fatah Arianto, 2015

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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

aktivitas olahraga. Seseorang bisa menyukai aktivitas olahraga atau tidak suka (aspek afektif). Kemudian, orang tersebut juga memiliki kecenderungan perilaku tertentu terhadap aktivitas olahraga. Jika orang tersebut menyukainya maka ia akan melakukan aktivitas olahraga serta mengatakan bahwa aktivitas olahraga itu baik dan bersedia mengeluarkan uang untuk melakukan aktivitas olahraga. Jika anda tidak menyukainya maka anda tidak melakukan aktivitas olahraga.

Ditinjau dari aspek afektif, banyak hal dan tujuan yang diharapkan melalui pendekatan bermain dapat tercapai diantaranya sikap *fair-play*, kerjasama, tanggung jawab, disiplin, menghargai kemampuan orang lain, dan lain sebagainya. Hal ini berkaitan dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh yaitu meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik pengetahuan, keterampilan maupun sikapnya.

Untuk menemukan jawaban yang sesungguhnya dari permasalahan di atas, penulis akan menelusurinya dalam sebuah penelitian dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN (Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari urain di atas peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman guru penjas terhadap penerapan pendekatan bermain.
2. Masih lemahnya pembelajaran pendidikan jasmani saat ini.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berbagai kendala dapat diidentifikasi dari berbagai faktor sebagai berikut:

1. Bagaimana pendekatan bermain dilakukan di sekolah?

Dwi Abdul Fatah Arianto, 2015

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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

2. Apakah dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas di SMP NEGERI 29 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Berawal dari permasalahan di atas, penulis bertujuan untuk mengetahui sejauh mana meningkatnya motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas melalui pendekatan bermain. Dengan pendekatan bermain diharapkan dapat meningkatkan minat dan kemampuan gerak siswa, serta dengan pendekatan bermain dapat menarik dan menumbuhkan motivasi serta menjadikan rasa senang pada semua siswa untuk mengikuti pembelajaran penjas. Sehingga terjadi peningkatan kemampuan aktivitas penjas.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berarti bagi semua pihak terutama kepada mereka yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, diantaranya:

1. Bagi peneliti

Bagi para peneliti hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan, bahan kajian, serta sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan aktifitas pembelajaran penjas di sekolah.

2. Bagi guru

Sebagai sumber informasi ke ilmunan dalam menjalankan profesinya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan agar guru dapat meningkatkan kreatifitasnya dalam meningkatkan pembelajaran penjas di sekolah.

3. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat pengalaman gerak dan pengetahuan yang lebih baik, sehingga siswa dapat melakukan aktifitas penjas dengan lebih mudah. Serta menciptakan suasana senang dan gembira.

4. Bagi sekolah

Dwi Abdul Fatah Arianto, 2015

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pada sekolah tersebut dan sekolah lain pada umumnya.

Dwi Abdul Fatah Arianto, 2015

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI IMPLEMENTASI PENDEKATAN BERMAIN

(Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 29 Bandung)

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