

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah suatu usaha sadar serta konsep yang terpadu dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan melaksanakan fungsi-fungsi tertentu dalam rangka membantu anak didik agar menjadi manusia terdidik dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Hal ini dilandasi menurut pendapat para ahli mengenai pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh Juliantine, (2012, hlm 7) mengatakan bahwa:

Pendidikan adalah untuk mengembangkan individu menjadi individu individu yang kreatif, berdaya cipta, dan yang dapat menemukan atau *discover*. Serta pendidikan sebagai proses menolong, membimbing, mengarahkan dan mendorong individu.

Dari pembahasan di atas, tujuan pendidikan berkaitan erat dengan hal ingin dicapai dalam program pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan nasional berkaitan dengan filsafat negara yang dianut. Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan yang berlangsung seumur hidup, disebutkan dalam Undang-Undang sistem nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan prestasi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, demokratis dan bertanggung jawab.

Sekolah merupakan salah satu tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan di sekolah diharapkan lebih dari sekedar belajar. Kegiatan pembelajaran atau pengajaran merupakan bagian kegiatan yang paling pokok di dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar merupakan kegiatan kegiatan yang paling pokok yang berarti bahwa berhasil atau tidaknya penapaian pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proeses belajar mengajar yang berlangsung di

sekolah lebih bersifat formal, dan di renanakan oleh guru dan pendidik lainnya. Dalam kegiatan belajar, akan terjadi bertambahnya perubahan tingkah laku yang bertujuan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian makin banyak usaha belajar yang di lakukan makin banyak dan makin baik perubahan yang di peroleh seperti yang di kemukakan oleh Slameto (2013, hlm.2) bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang di lakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yan baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamanya sendiri dalam interaksi dengan lingkunganya.”

Dalam proses belajar perubahan tidak terjadi sekaligus tetapi terjadi secara bertahap tergantung pada faktor-faktor pendukung belajar yang mempengaruhi siswa. Faktor-faktor ini umumnya dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern berhubungan dengan segala sesuatu yang ada pada diri siswa yang menunjang pembelajaran, seperti inteliensi, bakat, kemampuan motorik pancaindra, dan skema berfikir. Faktor ekstern merupakan segala sesuatu yang berasal dari luar diri siswa yang mengkondisikanya dalam pembelajaran, seperti pengalaman, lingkungan sosial, metode belajar-mengajar, strategi belajar-mengajar, fasilitas belajar dan dedikasi guru. Keberhasilan mencapai suatu tahap hasil belajar memungkinkanya untuk belajar lebih lancar dalam mencapai tahap selanjutnya. Dalam faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi termasuk ke dalam faktor intern. Motivasi sangat berpengaruh untuk mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik serta mempunyai motivasi untuk berfikir, memusatkan perhatian, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan belajar, termasuk dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan motivasi sangat berperan penting sebab dapat mendorong individu untuk bergerak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah.

Dalam hal lain sekolah sebagai berlangsungnya tempat dalam proses pendidikan atau pembelajaran dapat ditunjukan dengan adanya proses transformasi melalui berbagai macam interaksi yang bersifat edukasi. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran banyak dikombinasikan dan disusun

berdasarkan materi, media atau fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang di terapkan di sekolah sesuai dengan kurikulum terbaru kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menekankan pada suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pada hakikatnya kita ketahui bersama pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan progresif dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Tujuan pendidikan jasmani di sekolah selalu mencakup tiga aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Juliantine, (2012, hlm 7-8) menjelaskan bahwa:

Tujuan yang harus dikembangkan dalam diri siswa sebagai individu utuh yang sedang tumbuh dan berkembang, dimana tujuan pendidikan itu adalah pengembangan seluruh potensi yang dimiliki siswa baik yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, psikomotor maupun sosial dalam pengertian yang lebih luas.

Pada pembahasan di atas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani hakikatnya adalah pendidikan yang berjalan melalui aktifitas jasmani atau aktifitas gerak. Pendidikan jasmani diajarkan di sekolah untuk senada satu tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, Kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan bola besar, permainan bola kecil, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor serta manipulatif, atletik, renang, sepak

bola, bolabasket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, bela diri serta aktivitas lainnya.

Setelah kita bahas mengenai pendidikan di sekolah, kurikulum pendidikan jasmani hingga materi pelajaran yang dimiliki, berkaitan dengan hal ini, peneliti menemukan permasalahan yang ada di kelas V SD Laboratorium UPI Bandung. Permasalahan yang peneliti dapatkan ada pada materi permainan bolabasket. Permasalahan yang ditemukan adalah motivasi yang menurun ditunjukkan oleh sikap siswa ketika dalam pembelajaran. Jumlah siswa yang terlihat menunjukkan sikap dengan motivasi rendah sebanyak kurang lebih 70% dari total siswa sebanyak 32 peserta didik. 30% yang ditunjukkan oleh siswa yang memiliki kemampuan motorik yang baik, sehingga mereka mau melakukan gerakan dengan aktif. Sedangkan 70% siswa lainnya memilih untuk diam dan tidak mengikuti permainan. Tentu saja hal ini terdapat banyak faktor yang mempengaruhi baik dari internal maupun eksternal seperti materi motivasi yang peneliti jelaskan di atas sebelumnya.

Melihat sebelumnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa sering merasa cepat jenuh karena pendekatan guru yang masih cenderung pendekatan teknik. Hal tersebut akan mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. karena motivasi merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan belajar dan perilaku. Hal ini karena motivasi dapat mempengaruhi berbagai hal yang terkait dengan proses belajar dan perilaku.

Maka dari itu fokus dalam penelitian ini adalah permainan basket dan motivasi anak dalam permainan tersebut. Sebelumnya permainan bolabasket termasuk dalam permainan bola besar. Menurut Lukmanul, (2010, hlm. 23) bahwa:

Bolabasket merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, dan unsur kekuatan, kecepatan, kelenturan, dan lain-lain. Permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan dengan dua tangan, dalam arti bola selalu dimainkan dari tangan ketangan pemain dalam satu regu.

Dari permainan bolabasket di atas, peneliti mencari celah untuk memecahkan solusi yang terbaik dari berbagai banyak solusi yang ada. Salah satu solusi yang peneliti kira dapat meningkatkan motivasi anak adalah dengan cara permainan yang mudah, aman hingga menyenangkan. Menurut peneliti tipe seperti itu akan membuat siswa bergerak, karena senang dan gembira yang secara langsung siswa ikut bergerak dan aktif belajar seperti anak dalam 30% tersebut. Permainan yang peneliti maksud di atas adalah *basketball like games*. Permainan ini menyerupai permainan bolabasket. Menurut Bahagia, (2010, hlm.120) mengemukakan bahwa:

*Basketball like games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan bolabasket pada umumnya ini dilakukan karena keterbatasan fasilitas yang dimiliki sekolah-sekolah terhadap permainan dan perlengkapan basket.

Cara memainkannya adalah melakukan *passing intercepting* dengan menggunakan tangan dan membuat skornya dengan jalan memasukan bola ke dalam sasaran berupa keranjang ataupun perlengkapan permainan yang diperlukan sangat sederhana yaitu berupa bola dari bahan apapun asalkan mudah untuk dioperperkan dan mudah untuk ditangkap.

Oleh sebab itu dengan penerapan aktivitas *basketball like games* disertai penggunaan pendekatan bermain akan menambah motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam permainan bolabasket juga akan ikut meningkat. Selain itu siswa akan merasakan kesenangan dan kepuasan atas keterlibatannya dalam aktivitas olahraga, serta jika diberikan pendekatan bermain siswa akan termotivasi untuk menjadi juara dan memperoleh penghargaan dari guru dan teman-temannya. Hal ini tersebut akan termotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah khususnya pembelajaran permainan bolabasket, maka dilatar belakangi hal tersebut peneliti mengambil judul penelitian tindakan kelas ini adalah “Penerapan Aktivitas *Basketball Like Games* untuk Meningkatkan Motivasi

Belajar Siswa dalam Permainan Bolabasket, Penelitian Tindakan Kelas V SD laboratorium Percontohan UPI Bandung)

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang sesuai dengan peneliti dapatkan berdasarkan hasil observasi pembelajaran di SD Laboratorium UPI bandung diantaranya:

1. Dari jumlah siswa kelas V rata-rata hanya 30% yang mengikuti kegiatan pembelajaran permainan bolabasket. Dan sisanya (30%) merasa dirinya tidak bisa.
2. Kurangnya pendekatan bermain pada saat pembelajaran sehingga motivasi siswa dalam pembelajaran berkurang.
3. Siswa mengalami kejenuhan pada saat pemberian materi yang mengakibatkan siswa tidak memperhatikan penjelasan materi dari pengajar.
4. Tingkat ketertarikan siswa terhadap pembelajaran bolabasket sangat rendah.
5. Tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran permainan bolabasket masih rendah.
6. Guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajarannya menggunakan metode demonstrasi atau *direct teaching*, yaitu guru setelah memberikan penjelasan kepada siswanya.
7. Tidak semua siswa kelas V akan mudah memahami dan mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Karena tidak semua siswa menaruh perhatian yang penuh terhadap apa yang disampaikan dan dipraktekkan oleh gurunya.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas peneliti merumuskan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan aktivitas *basketball like games* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam permainan bolabasket pada kelas V di SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung?”

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar permainan bolabasket.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun bagi pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis mengenai *basketball like games* dan motivasi pembelajaran
 

Dapat menambah pengetahuan dibidang pembelajaran permainan khususnya *basketball like games* dan dapat menambah pengetahuan tentang permainan bolabasket.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa, dalam aktivitas *basketball like games* dapat menambah motivasi belajar permainan bolabasket pada siswa
  - b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman guru dalam memberikan materi pendidikan jasmani sehingga mudah dicerna siswa serta dapat masukan variasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar pendidikan jasmani.
  - c. Bagi peneliti, dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti sehingga akan bermanfaat dimasa mendatang.

- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan memberi wawasan dan pengalaman tentang proses belajar pendidikan jasmani dengan menggunakan permainan *basketball like games* sehingga dapat diaplikasikan saat pembelajaran di sekolah.

#### **F. Struktur Organisasi Penulisan**

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dari penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut:

1. Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Selanjutnya BAB II mengenai Kajian pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis. Bab ini menjelaskan landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. Kemudian BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis yang didapat.
4. Selanjutnya BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB II).
5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis penelitian tindakan kelas V di SD laboratorium Percontohan UPI materi permainan bolabasket.