

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pembangunan bangsa, dimana kualitas suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Perwujudan masyarakat berkualitas tersebut menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam menyiapkan peserta didik menjadi subjek yang makin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri, dan profesional pada bidangnya masing-masing. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara optimal, apabila dilakukan pengembangan dan perbaikan terhadap komponen pendidikan itu sendiri.

Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yaitu:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Lembaga pendidikan sebagai institusi yang mempersiapkan sumber daya manusia harus senantiasa terus melakukan pembaharuan-pembaharuan terhadap sistem pendidikannya. Berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah dilakukan oleh pemerintah, antara lain dengan jalan melengkapi sarana dan prasarana, meningkatkan kualitas tenaga pengajar, serta penyempurnaan

kurikulum. Pembaharuan tersebut menekankan pada pengembangan aspek-aspek yang bermuara pada peningkatan dan pengembangan kecakapan hidup (*Life Skill*), yang diwujudkan melalui pencapaian kompetensi peserta didik untuk dapat menyesuaikan diri dan berhasil di masa yang akan datang.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik. Oleh karena itu, setiap tenaga pendidik perlu memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar peserta didik agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi peserta didik.

Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli pendidikan, mereka mengemukakan definisi belajar menurut pendapat mereka masing-masing. Slameto (2010, hlm. 2) mengemukakan bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Hamalik (2010, hlm. 27) mengemukakan bahwa “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*)”. Pengertian ini menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hamalik (2010, hlm. 27) juga mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Pengertian ini menitikberatkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan. Interaksi inilah yang memberikan serangkaian pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh melalui aktivitas yang dilaluinya. Sardiman (2011, hlm. 95) mengemukakan bahwa “pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas”. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar.

Sesuai dengan struktur program Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk jenjang sekolah menengah atas program Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat 12 mata pelajaran yang dipelajari, diantaranya: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Sejarah, Ekonomi, geografi, Sosiologi, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, Seni dan Budaya, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Untuk mengembangkan karakter anak salah satunya dengan pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 x 45 menit setiap minggu.

Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah yang memiliki peranan penting terhadap perkembangan perilaku peserta didik baik dalam dimensi kognitif, afektif maupun psikomotor. Lutan (2000, hlm. 15) menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotor”. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengaktualisasi potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindakan dan kemampuan gerak menuju pribadi yang seutuhnya. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya meningkatkan mutu sumber daya manusia, walaupun hasil yang diharapkan itu tidak dapat terlihat secara instan. Oleh karena itu pendidikan jasmani harus terus ditingkatkan dan dilakukan dengan sabar dan ikhlas. Hal ini tentu memerlukan suatu tindakan yang mendukung terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Sebagai bagian dari proses pendidikan, pendidikan jasmani menjadi bagian integral dari pendidikan nasional, yang dilaksanakan secara teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani, yang didasarkan pada kemampuan tumbuh dan berkembang melalui petunjuk kurikulum. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani melalui aktivitas gerak, aktivitas permainan dan olahraga sebagai sarana pembelajaran guna menjadi alat pencapaian tujuan pendidikan nasional. Sejalan dengan pendapat diatas Mayer (dalam Yudiana, 2010, hlm. 67) menjelaskan “pendidikan jasmani adalah bagian dari

kurikulum sekolah yang di fokuskan kepada pengembangan kebugaran tubuh dan memperkembangkan secara keseluruhan melalui aktivitas fisik.”

Pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan potensi dari segi psikomotornya saja melainkan dari segi kognitif, dan afektifnya. Pengalaman yang akan diberikan dari berbagai macam aktifitas olahraga, permainan, maupun aktivitas jasmani lainnya yang dirancang sedemikian rupa sesuai dengan tahapan perkembangan siswa yang mengacu pada kurikulum sehingga akan membuat siswa merasa senang dan dapat belajar dengan antusias. Pendidikan jasmani akan menciptakan atmosfer pendidikan yang tidak dapat diciptakan oleh pembelajaran lain, karena pendidikan jasmani akan membuat siswa gembira dalam belajar melalui gerak. Pengalaman gerak dasar yang diajarkan pendidikan jasmani di sekolah akan menghantarkan siswa menjadi pribadi yang sehat dan memiliki jiwa disiplin serta bertanggungjawab.

Pembelajaran pendidikan jasmani sangat berguna bagi siswa ketika dilakukan dengan strategi pembelajaran yang tepat. Sedangkan penggunaan strategi pembelajaran yang monoton menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain monotonnya strategi pembelajaran yang diterapkan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan siswa tidak termotivasi dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmani. Faktor tersebut antara lain, kurangnya pengetahuan siswa terhadap aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan, hal ini membuat siswa menjadi bingung dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Kemudian adanya perbedaan kemampuan motorik pada tiap siswa dan juga kurang mendukungnya sarana dan prasarana yang ada untuk melaksanakan pembelajaran. Pada akhirnya siswa jadi tidak termotivasi untuk melakukan aktivitas pendidikan jasmani.

Beberapa permasalahan seperti yang diuraikan diatas akan berdampak buruk terhadap prospek pendidikan jasmani kedepannya. Siswa tidak akan berpartisipasi lagi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Bahkan siswa akan menganggap pembelajaran pendidikan jasmani itu merupakan kegiatan yang melelahkan dan membosankan. Hal ini akan berdampak pada motivasi belajar siswa. Demikian halnya dengan pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung. Berawal dari saat peneliti

melakukan kegiatan Program Profesi Lapangan (PPL), peneliti menemukan beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung. Beberapa siswa terlihat tidak memiliki motivasi belajar pendidikan jasmani. Hal ini berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, sebagian besar siswa datang terlambat ke lapangan, siswa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru karena lebih senang berbicara dengan teman-temannya, sebagian siswa lebih memilih duduk-duduk di pinggir lapangan, dan juga siswa terlihat bosan dan jenuh dengan materi yang diajarkan. Hasil observasi awal penelitian ini pun menunjukkan permasalahan yang sama seperti diungkapkan di atas, terkait penggunaan strategi pembelajaran yang monoton. Selain itu, materi pembelajaran yang diberikan oleh guru merupakan materi yang sering dilaksanakan pada umumnya, seperti materi permainan bola basket, sepak bola, dan bola voli. Adapun faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, seperti kurangnya pengetahuan guru dalam strategi mengajar yang monoton dan terlalu menekankan pembelajaran hanya kepada teknik dasar suatu cabang olahraga dan berorientasi kepada prestasi.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di atas, maka perlu dilakukan upaya konkret dan inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan motivasi belajar pendidikan jasmani di sekolah. Untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani, memberikan materi belajar dengan strategi yang baru diharapkan mampu menarik perhatian siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Tentunya pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kurikulum KTSP.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani adalah dengan implementasi pendekatan permainan tradisional. Pemanfaatan dan penggunaan pendekatan permainan tradisional masih merupakan hal yang jarang dilakukan oleh tenaga pendidik di kelas, dikarenakan popularitas permainan tradisional sudah menurun, dan dianggap sudah tertinggal oleh zaman. Padahal sebenarnya permainan tradisional memiliki sifat mudah, murah meriah, masal dan menarik dan lebih memiliki arti bagi perkembangan fisik dan psikis bagi pelakunya bila dibandingkan dengan permainan modern masa kini.

Sukirman (2005, hlm. 29) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Kusmaedi (2010, hlm. 24) mengemukakan bahwa permainan tradisional atau olahraga tradisional kedudukannya dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki kedudukan yang penting dalam rangka melestarikan, memelihara, bahkan mengembangkan hingga sejajar dengan cabang-cabang olahraga lainnya. Permainan tradisional di Indonesia sangatlah beragam, seperti gobag sodor, lari karung, bebentengan, kasti, dan petak umpet.

Pendekatan permainan tradisional merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pendekatan permainan tradisional yang dimaksud yaitu pendekatan yang menempatkan belajar keterampilan teknik namun dilakukan dengan bermain permainan tradisional. Proses pembelajaran melalui implementasi pendekatan permainan tradisional harus mendapatkan bimbingan dan arahan dari guru, agar kegiatan yang dilakukan siswa dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berawal dari latar belakang tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui suatu strategi pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Implementasi Pendekatan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung)”**.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada sesuai dengan masalah yang terjadi dilapangan diantaranya:

1. Pembelajaran pendidikan jasmani kurang diminati dan kurang menyenangkan bagi peserta didik.

2. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Proses pembelajaran pendidikan jasmani kurang diarahkan pada bentuk permainan.
4. Olahraga tradisional yang sudah lama dan jarang dimainkan dalam aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani disekolah

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis kemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah implementasi pendekatan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung?”

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah “Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui implementasi pendekatan permainan tradisional pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung”.

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. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan implementasi pendekatan permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Untuk menambah referensi tentang strategi pembelajaran pendekatan permainan tradisional yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

F. Batasan Masalah Penelitian

Agar tidak terjadi penyimpangan dalam proses penelitian dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka batasan masalah berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas adalah:

1. Penelitian ini meneliti tentang implementasi pendekatan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Pasundan 8 Bandung sebanyak 26 orang siswa.