

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi adalah sesuatu yang dibutuhkan untuk melakukan aktivitas. Motivasi secara harfiah yaitu sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sedangkan secara psikologi, berarti usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya. Dalam konteks pendidikan jasmani motivasi 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 proses sosialisasi yaitu untuk dapat berhubungan dengan orang lain. Apabila terdapat dua anak yang memiliki kemampuan sama dan memberikan peluang dan kondisi yang sama untuk mencapai tujuan, kinerja dan hasil yang dicapai oleh anak memiliki motivasi akan lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki motivasi. Motivasi menentukan tingkat berhasil atau gagalnya kegiatan belajar siswa. Namun, belajar tanpa dibarengi motivasi yang tinggi, sulit untuk mencapai keberhasilan secara optimal (Oemar Hamalik, 2005:108). Secara sederhana dapat dikatakan bahwa apabila anak tidak memiliki motivasi belajar, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar pada diri anak tersebut. Walaupun demikian, hal tersebut kadang-kadang menjadi masalah karena motivasi bukanlah suatu kondisi. Apabila motivasi anak itu rendah umumnya diasumsikan bahwa prestasi yang bersangkutan akan rendah dan besar kemungkinan ia tidak akan mencapai tujuan belajar.

Terdapat perbedaan dalam motivasi yaitu motivasi intrinsik yang muncul dari diri sendiri tanpa dipengaruhi oleh sesuatu diluar dirinya. Dan motivasi ekstrinsik

yang muncul dalam diri seseorang karena adanya pengaruh dari luar seperti : guru, orang tua, dan lingkungan sekitar. Seorang siswa yang motivasinya besar akan menampilkan minat, perhatian, konsentrasi penuh, ketekunan tinggi, serta berorientasi pada prestasi tanpa mengenal perasaan bosan, jenuh apalagi menyerah. Sebaliknya siswa yang bermotivasi rendah, motivasinya akan terlihat acuh tak acuh, cepat bosan, mudah putus asa dan berusaha menghindari dari kegiatan. Dalam kaitannya dengan kegiatan, motivasi erat hubungannya dengan aktualisasi diri sehingga motivasi yang paling mewarnai kebutuhan siswa dalam belajar adalah motivasi belajar untuk mencapai prestasi. Motivasi merupakan proses aktualisasi sumber penggerak dan pendorong tingkah laku manusia dalam memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Terkait dengan itu, setiap aktivitas pendidikan jasmani dipengaruhi oleh dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan dari dalam yang menyebabkan individu berpartisipasi. Sedangkan motivasi ekstrinsik dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar fisik namun motivasi ini tetap penting dalam proses pembelajaran, sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah dan komponen-komponen lain dalam proses mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

Permainan tradisional merupakan salah satu variasi atau modifikasi dalam pembelajaran penjas.

Dalam pernyataannya, Sukinata (1991 : 130) menyatakan bahwa :

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak – anak pada suatu daerah secara tradisi yang di maksud secara tradisi disini adalah permainan yang turun temurun dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah di mainkan oleh anak – anak dari satu zaman ke zaman berikutnya.

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak:

1. Anak menjadi lebih kreatif
2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak
3. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak
4. Mengembangkan kecerdasan intelektual anak
5. Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak

Permainan tradisional memiliki karakteristik tersendiri yang dapat membedakannya dengan jenis permainan lain. Permainan tradisional cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya. Permainan tradisional ini biasanya banyak di mainkan oleh anak – anak. Karena pada masa anak – anak lah keinginan bergerak dan bermain manusia sangat besar seperti dalam teori Theodore roosvelt Jr (teori permainan yang dikutip oleh sumitro (1991: 6)) yang berbunyi sebagai berikut: “bahwa keinginan bermain bagi anak – anak itu ada hubungannya dengan naluri bergerak yang merupakan kodrat bagi anak – anak.”

Permainan tradisional adalah permainan yang membuat anak senang dan tidak akan membuat anak jenuh dalam melakukan aktivitas. Dalam permainan tradisional motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi atau modifikasi yang bisa diterapkan pada siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, penulis merasa tertarik untuk mengetahui hubungan antara implementasi aktivitas pembelajaran permainan tradisional dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Untuk itu penulis mengambil judul “Mengembangkan motivasi belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui pengembangan pembelajaran aktivitas permainan tradisional di SDN Cibeunying 2”

B. Identifikasi Masalah

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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

Dalam pendidikan jasmani motivasi belajar dalam pendidikan jasmani dipengaruhi oleh beberapa faktor baik yang termasuk faktor internal maupun faktor eksternal. Seperti yang dijelaskan dalam latar belakang masalah, yang menjadi masalah bagi peneliti adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang disebabkan kurang menariknya pembelajaran yang diberikan guru dalam setiap sehingga siswa menjadi jenuh dan motivasi siswa menjadi berkurang. Dari penjelasan diatas penulis berpendapat untuk menarik motivasi siswa terhadap pembelajaran penjas dengan memasukan permainan tradisional sebagai materi ajar pendidikan jasmani.

Berdasarkan permasalahan yang dibahas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut : Seberapa besar peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui pengembangan permainan tradisional?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi tersebut di atas, maka permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi di sekitar pemecahan masalah pembelajaran meliputi :

1. Motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas 4 di SDN Cibeunying 2.
2. Permainan tradisional sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa, meliputi :
 - a. Bebentengan
 - b. Boy-boyan
 - c. Sondah
 - d. Kucing-kucingan

D. Rumusan Masalah

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui pengembangan permainan tradisional di SDN Cibeunying 2 ?”

E. Cara Pemecahan Masalah

Dalam masalah kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani disekolah, masalah ini akan dipecahkan melalui pengembangan permainan tradisional, dimana permainan ini berperan penting terhadap perkembangan anak dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor anak. Secara tidak sadar, permainan ini bisa dapat meningkatkan motivasi siswa dan keterampilan gerakanya akan terbina.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

G. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi lembaga-lembaga pendidikan terutama dalam pengoptimalan proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

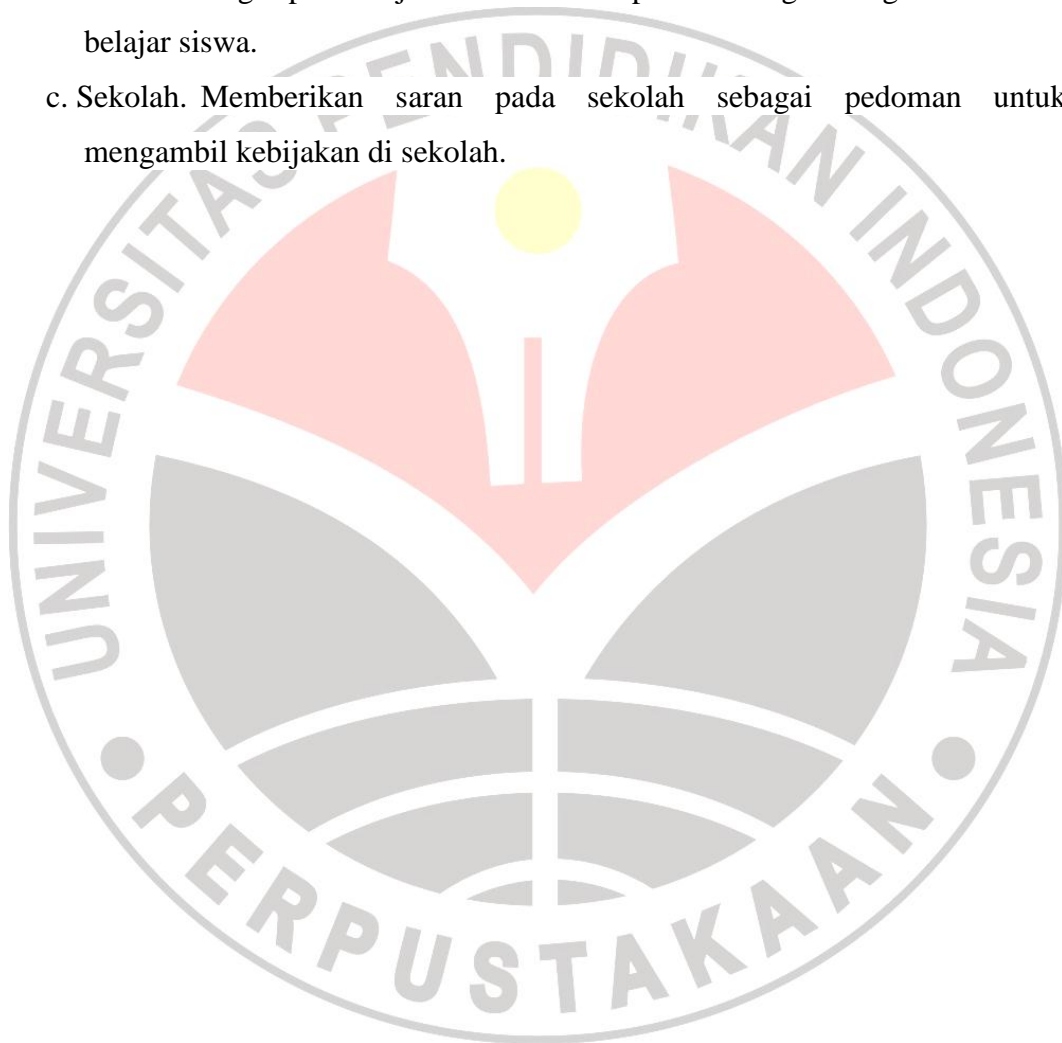
2. Secara Praktis

Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara praktis, Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu :

- a. Guru. Sebagai bahan dalam pengoptimalan proses pembelajaran pendidikan jasmani guna mengembangkan motivasi belajar siswa.
- b. Siswa. Sebagai pembelajaran baru dalam proses mengembangkan motivasi belajar siswa.
- c. Sekolah. Memberikan saran pada sekolah sebagai pedoman untuk mengambil kebijakan di sekolah.



Astri Yulianti, 2013

Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibeunying 2 Dalam Pembelajaran Penjas Melalui Pengembangan Permainan Tradisional

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