

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu bagian kehidupan yang harus dipenuhi oleh semua orang di dunia ini, karena pendidikan merupakan bagian terpenting dalam membentuk suatu kepribadian. Afani, dkk. (2019, hlm. 2) mengemukakan bahwa “Proses kehidupan dan pendidikan akan selalu berhubungan, baik dalam pendidikan formal, informal, maupun non formal. Dengan adanya pendidikan, seseorang dapat mengetahui sesuatu yang baik atau yang tidak baik, yang benar atau yang salah.” Hal ini juga sejalan dengan hakikat manusia menurut Langheinrich (2008, hlm. 213) yaitu “makhluk sosial yang membutuhkan ide dan berbagi pendapat dengan orang lain. Untuk menciptakan generasi-generasi bangsa yang lebih baik, kita harus mempunyai tujuan yang menjadi acuan kepada pendidik agar dapat memberikan ilmu yang terbaik.” Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) No.20 tahun 2003 mengatakan bahwa

“Tujuan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Selanjutnya pada Abduljabar (2011, hlm. 6) bahwa “pendidikan jasmani adalah proses perubahan tingkah laku yang dibutuhkan manusia dengan pengalaman gerak.” Maka dari itu pembelajaran yang menyenangkan dibuat agar siswa dapat melaksanakan prosesnya dengan baik agar berdampak positif pada pertumbuhan dan perkembangan peserta didik.

Adapun menurut Sukintaka (1990, hlm. P) “suasana yang menyenangkan dapat dilakukan dengan membuat suatu permainan, dengan dibuatnya suatu permainan siswa akan merasa senang dapat mengambil pelajaran yang ada di permainan tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh atas dasar rasa senang.”

Aktivitas Jasmani yang dilakukan siswa saat ini tidak dapat berlangsung di sekolah karena pembelajaran dilakukan secara daring yaitu pembelajaran dari rumah. Pembelajaran dilakukan secara daring karena penyebaran *COVID-19* yang masih belum usai. Pernyataan tersebut sejalan dengan Rigianti (2020, hlm. 298) “pembelajaran daring, merupakan pembelajaran konvensional yang dilakukan pada format digital melalui internet. Pada masa pandemi, pembelajaran daring dianggap menjadi satu-satunya media untuk menyampaikan materi antara guru dan siswa.” Rifqi & Zulfi (2020, hlm. 3) “guru harus bertindak cepat dalam mengambil langkah untuk melanjutkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan melakukan pembelajaran jarak jauh.”

Menurut Porschaska (2003, hlm. 170) “pembelajaran jarak jauh yang dilakukan siswa terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani kurang begitu disukai siswa, karena partisipasi siswa kurang tercukupi. Misi pendidikan jasmani adalah promosi kegiatan fisik yang menyenangkan.” Kemudian pernyataan tersebut sejalan dengan Vallerand & Rousseau (2001, hlm 400.) bahwa “pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa mudah menangkap materi yang diberikan dan siswa dapat mudah dikondisikan oleh guru. Permainan yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi intrinsik untuk meningkatkan kesehatan dan untuk mengembangkan keterampilan tertentu.”

Garn (2015, hlm. 430) mengemukakan bahwa “*enjoyment* merupakan emosi utama dalam psikologi positif karena dapat berpengaruh dan mengacu pada perasaan yang ada pada pengalaman individu untuk mencapai pertumbuhan dan kebahagiaan pribadi yang berkelanjutan.” Karena itulah bahwa pentingnya pembelajaran penjas secara langsung yang harus dilakukan pada saat ini, hal ini juga berperan pada pengalaman siswa yang harus terpenuhi dengan permainan yang menarik dan menyenangkan pada masa pertumbuhannya.

Pada penelitian sebelumnya yang diteliti oleh moreno dkk (2008, hlm. 173). Mereka meneliti mengenai kenikmatan atau kesenangan aktivitas fisik pada sampel remaja dan dewasa berusia 12-54 tahun di Spanyol. Dalam artikel tersebut dijelaskan bahwa kenikmatan aktivitas fisik berkaitan dengan motivasi siswa dalam mengikuti aktivitas olahraga, semakin tinggi kenikmatan yang didapatkan

maka semakin tinggi pula motivasi yang diterima. Moreno menyarankan bahwa dimasa yang akan datang untuk dapat meneliti berbagai aspek yang belum diteliti.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Moore dkk (2009, hlm. 116) mereka meneliti mengenai *Physical Activity Enjoyment* yang dilakukan pada anak-anak berusia 6-12 tahun. Ditemukan bahwa *Physical Activity Enjoyment Scale (PACES)* atau skala kenikmatan aktivitas fisik valid dilakukan pada anak, hal ini dapat memberikan keuntungan agar dapat meneliti dalam aspek lain yang dapat dilakukan pada anak-anak.

Kemudian hasil penelitian lain yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu yang dijelaskan oleh Fransiska (2020, hlm. 7) bahwa tingkat kesenangan aktivitas fisik siswa yang dilakukan setelah melalui metode pendekatan taktis memberikan hasil yang baik, siswa mampu mendapatkan motivasi yang positif dari aktivitas fisik yang dilakukan dan skala yang dipakai merujuk pada Moore dkk (2009, hlm. 116) tersebut. Namun ada celah yang dapat dijadikan penelitian lanjutan yaitu bagaimana jika penelitian pada mengukur tingkat kesenangan dengan menggunakan *Physical Activity Enjoyment Scale (PACES)* setelah siswa melakukan pembelajaran PJOK secara daring di masa pandemi. Hal inilah yang menjadi acuan pada penelitian kali ini karena adanya dampak dari pandemi *COVID-19* siswa tidak dapat melakukan pembelajaran PJOK secara langsung di sekolah pada masa pandemi.

Penelitian ini layak untuk diteliti, karena pada awalnya siswa dapat belajar secara langsung dengan guru di depannya yang dilakukan secara tatap muka di sekolah, karena adanya pandemi ini siswa terpaksa harus melakukan pembelajaran secara mandiri di rumah. Oleh karena itu, tentu tidak mudah bagi siswa untuk melakukan pembelajaran secara jarak jauh, apalagi pembelajaran penjas identik dengan praktik langsung dengan guru dan teman-teman, maka dari itu peneliti ingin mengetahui apakah selama pembelajaran penjas di rumah siswa merasakan kesenangan atau tidak.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: “Bagaimanakah Tingkat Kesenangan Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Secara Daring di Sekolah Dasar?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan masalah yang telah peneliti jelaskan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut: “Untuk mengetahui bagaimana tingkat kesenangan siswa selama mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani secara daring selama masa pandemi Covid-19.”

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah informasi mengenai perasaan siswa mengikuti pembelajaran PJOK secara daring yang dilakukan selama pandemi.

1.4.1 Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan sumbangan bagi lembaga pendidikan dalam mengoptimalkan pembelajaran penjas secara daring selama pandemi Covid-19 melalui Penelitian “Tingkat Kesenangan Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Secara Daring”

1.4.2 Segi Praktis

1.4.2.1 Bagi Guru

Dapat memberikan wawasan dan meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan tugas kepada siswa selama masa pandemi COVID 19.

1.4.2.2 Bagi Siswa

Siswa antusias dan senang dalam mengikuti pembelajaran penjas karena materi ajar dan strategi mengajar dikemas dengan baik.

1.4.3 Segi Kebijakan

Memberikan kebijakan kepada pengembang kebijakan pendidikan untuk memberikan pembelajaran yang lebih baik dan efektif kepada siswa untuk diterapkan agar siswa merasa senang yang berkaitan dengan tingkat kesenangan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas di sekolah secara daring.

1.4.4 Segi Aksi Sosial

Memberikan informasi kepada semua pihak mengenai pembelajaran secara daring yang telah dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran penjas sehingga dapat menjadi bahan bagi lembaga-lembaga formal maupun non formal dan juga dapat menjadi bahan penelitian pada aspek lain untuk tingkat kesenangan siswa selama pembelajaran daring baik dalam penjas maupun mata pelajaran lain.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang tersusun secara sistematis, penulis menyajikan uraian sistematis berdasarkan keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 3260/UN40/HK/2019 tentang “Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah di Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019” dimulai dengan bab pertama dan diakhiri bab kelima sebagai berikut:

1.5.1 BAB I Pendahuluan

Merupakan pendahuluan yang didalamnya menguraikan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, pemecahan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan diakhiri oleh garis besar isi skripsi.

1.5.2 BAB II Kajian Pustaka

Merupakan pembahasan tentang konsep dan kajian teori. Pada bab ini dideskripsikan secara mendalam tentang landasan teori yang berkaitan dengan isi penelitian.

1.5.3 BAB III Metode Penelitian

Merupakan aspek yang menjadi acuan dalam melakukan penelitian, yakni sebagai metode penelitian. Pada bab ini diuraikan tentang *setting* penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1.5.4 BAB IV Temuan dan Pembahasan

Merupakan bab inti, pada bab ini membahas mengenai pengolahan data dan analisis data mengenai hasil penelitian yang akan dipaparkan dan pembahasan tentang hasil pengolahan dan analisis data.

1.5.5 BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan, saran-saran dan daftar pustaka. Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan serta mengemukakan implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.