

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang sehat jasmani dan rohaninya supaya bisa berguna di masyarakat. Menurut Sudirjo (2013:17). Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan dan pembentukan watak Depdiknas (2003:23). Definisi lain datang dari Alim (2009:12) yang mengungkapkan pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Lebih lanjut dijelaskan olehnya bahwa pendidikan jasmani tidak sama dengan bentuk pendidikan pada mata pelajaran lain. Perbedaan dengan mata pelajaran yang lain adalah alat yang digunakan; yakni gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Selain itu,

Alim (2009:12) menjelaskan fungsi pendidikan jasmani yang mengutamakan aktivitas jasmani berperan dalam individu dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Dengan demikian, penerapan pendidikan jasmani pada siswa dapat mengembangkan berbagai ungkapan kreatif, inovatif, terampil, dan meningkatkan kebugaran jasmani dan kebiasaan hidup sehat serta pengetahuan dan pemahaman terhadap gerak manusia.

Menurut Hartati,dkk,(2012:1) Bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual dan emosional. Memang istilah bermain lebih melekat dalam kehidupan anak-anak, karena masa kanak-kanak adalah masa bermain. Memang banyak sekali pemikiran dan teori tentang bermain, tetapi semuanya menekankan betapa pentingnya masa bermain bagi pertumbuhan fisik dan perkembangan mental seorang anak seutuhnya. Menurut Suwarjo,dkk (2009:2) Rounders termasuk permainan bola kecil dan juga termasuk permainan beregu, dimana diperlukan kekompakan regu sehingga dapat memenangkan pertandingan. Keterampilan dasar yang harus dimiliki ketika bermain *Rounders* adalah keterampilan memukul dan menangkap bola, begitu juga kemampuan berlari harus dimiliki setiap anggota regu. Menurut Nenggala (2006:24) Rounders adalah salah satu permainan yang menggunakan bola kecil dan kayu pemukul. Permainan ini

dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu oleh seorang pembantu wasit dan seorang pencatat nilai.

Permainan ini juga melatih kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Rounders juga dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Oleh karena itu, permainan rounders sangat cocok bagi anak usia sekolah dasar. Permainan *Rounders* adalah salah satu bentuk olahraga yang meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, karena permainan ini memiliki beberapa kegiatan gerak dasar seperti lari, lempar, tangkap, dan menghindar. *Rounders* merupakan permainan bola kecil yang sangat digemari disekolah dasar, dalam pembelajaran *rounders* ada gerak dasar yang harus dilakukan oleh seorang siswa atau murid dalam permainan *rounders*, gerak dasar tersebut adalah memukul, melempar, dan menangkap. Kemampuan gerak sangat di tentukan oleh kemampuan gerak dasar yang dimiliki seseorang. Sesuai dengan aktivitas yang ditekuni dan dilakukan seorang anak. Penguasaan kemampuan gerak dasar menjadi tonggak untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan di cabang olahraga.

Motivasi adalah kekuatan baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya Hamzah B.Uno, (2008: 1). Motivasi sangat penting peranannya dalam kegiatan pembelajaran. Seorang anak yang telah termotivasi untuk belajar sesuatu, akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun, dengan harapan memperoleh hasil yang baik (Hamzah B.Uno, 2008: 28). Hal ini

tampak bahwa anak yang memiliki motivasi belajar menyebabkan anak menjadi tekun belajar.

Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya. Dalam proses pembelajaran tradisional yang menggunakan pendekatan ekspositori kadang-kadang unsur motivasi terlupakan oleh guru. Guru seakan-akan memaksakan siswa menerima materi yang disampaikannya. Keadaan ini tidak menguntungkan karena siswa tidak dapat belajar secara optimal yang tentunya pencapaian hasil belajar juga tidak optimal. Pandangan moderen tentang proses pembelajaran menempatkan motivasi sebagai salah satu aspek penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan.

Menurut *Mc Donald* dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak. Menurut Woodwort (1995) dalam Wina Sanjaya (2010:250) bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai

tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden (1957) dalam Wina Sanjaya (2010:250) bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut.

Motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang.

Lingkungan merupakan salah faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam diri seseorang untuk belajar.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui permainan rounders diharapkan dapat berjalan dengan baik sehingga tercapainya tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan karena pada umumnya usia anak sekolah dasar gemar bermain. Namun pada kenyataannya pembelajaran PJOK di kelas V Sekolah Dasar GMT Air Nona 1 Kupang tidak dapat berjalan dengan baik. Para siswa yang diawal pembelajaran sangat bersemangat minta olahraga rounders tetapi ketika diberikan kesempatan untuk bermain rounders, sebagian besar tidak dapat melaksanakan permainan

dengan baik. Setelah permainan berjalan mereka hanya duduk-duduk di pinggir lapangan atau jongkok di lapangan dan tidak melaksanakan perannya dengan baik. Sering kali guru melakukan modifikasi permainan baik dari segi anggota regu, peraturan permainan maupun lapangan namun hal itu tidak dapat mengubah perilaku mereka. Siswa sering kali menganggap guru sebagai teman sebaya, sehingga terlihat tidak ada rasa takut kepada guru dan berperilaku semaunya sendiri. Selain itu adanya beberapa siswa yang pilih-pilih teman. Jika dalam satu regu tersebut ada salah seorang yang tidak disenangi atau keterampilan bermainnya kurang maka hal tersebut akan mempengaruhi jalannya permainan walaupun pembagian pemain tersebut sudah dilakukan dengan adil, bahkan regu terlihat kompak pada saat regu mereka pada posisi kemenangan saja.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SD GMT Air Nona 1 Kupang telah ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan keaktifan siswa dalam mengikuti mata pelajaran Penjasorkes yang berhubungan dengan permainan *rounders* ditemukan siswa tidak serius dalam mengikuti pelajaran tersebut. Ketika melakukan pengamatan saat siswa sedang melakukan kegiatan permainan *rounders* terlihat berbagai permasalahan yang dihadapi oleh siswa, baik itu regu pemukul maupun regu penjaga, seperti kurangnya koordinasi dalam melempar bola. Saat melakukan permainan *rounders* masih sering terlihat bola kadang tidak tepat sasaran, dan kurangnya koordinasi dalam menangkap bola. Hal ini merupakan akibat dari ketidakseriusan siswa atau kurangnya kreativitas guru dalam

memotivasi siswa untuk mengikuti Kegiatan Belajar Mengajar yang berhubungan dengan permainan *rounders*.

Jika permasalahan ini tidak diperhatikan maka akan berakibat pada kemampuan peserta didik dalam bermain *rounders* menjadi kurang variatif, dan anak-anak hanya akan bermain *rounders* secara sembarangan tanpa memperhatikan peraturan yang ada, sehingga dapat menimbulkan rasa bosan pada anak-anak saat bermain *rounders*.

Dengan demikian guru dituntut untuk selalu berupaya dan berinovasi mencari cara agar dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas VSD GMIT Air Nona 1 Kupang sehingga nantinya siswa memiliki keinginan untuk bermain dan menguasai teknik dalam permainan *rounders*. Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas maka peneliti sebagai calon guru tertarik untuk melakukan penelitian pada Sekolah Dasar GMIT Air Nona Kupang dengan judul **“Motivasi Bermain *Rounders* Pada Proses Pembelajaran PJOK siswa kelas V SD GMIT Air Nona 1 Kupang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil pembelajaran permainan *rounders* pada siswa SD GMIT Air Nona 1 Kupang.
2. Belum di ketahui motivasi bermain *rounders* pada proses Pembelajaran PJOK

3. Siswa tidak serius dalam mengikuti proses pembelajaran *rounders*.
4. Belum diketahui kreativitas guru dalam memotivasi siswa bermain *rounders*

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di kemukakan diatas, maka peneliti membatasi masalah pada Motivasi Bermain *Rounders* dalam KBM PJOK Pada Siswa Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Motivasi Bermain *Rounders* Pada Proses Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD GMIT Air Nona 1 Kupang?

E. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan masalah yang akan dibahas, maka adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Motivasi Bermain *Rounders* Pada Proses Pembelajaran PJOK Siswa Kelas V SD GMIT Air Nona 1 Kupang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis

- a) Menemukan pengetahuan baru tentang motivasi bermain *rounders* pada proses pembelajaran Pjok.
- b) Meningkatkan proses pembelajaran permainan *rounders* dan motivasi pada pembelajaran *rounders*.
- c) Sebagai penelitian berikutnya.

2. Manfaat praktis

- a) Bagi guru, sebagai salah satu informasi tentang motivasi bermain *rounders* pada proses pembelajaran Pjok siswa kelas V SD GMIT Air Nona 1 Kupang
- b) Bagi siswa, sebagai acuan untuk dapat meningkatkan motivasi bermain *rounders* pada siswa kelas V SD GMIT Air Nona 1 Kupang.
- c) Bagi sekolah, sebagai pengetahuan dalam upaya meningkatkan motivasi bermain *rounders* pada proses pembelajaran Pjok Kesehatan siswa kelas V SD GMIT Air Nona 1 Kupang.