

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci utama pengembangan sumber daya manusia. Kualitas sumber daya rakyat adalah kunci mewujudkan Indonesia Emas pada tahun 2045 kelak yang adil, makmur, aman, dan tentram di seluruh Indonesia serta maju dan mendunia (Sari dkk., 2021). Seiring berjalannya waktu pendidikan terus berproses untuk bergerak dan ada hal-hal yang menjadi kendala dalam proses pergerakannya. Mutu pendidikan di Indonesia menjadi salah satu hal yang dibincangkan. Oleh karena itu, perlu adanya penyesuaian secara berkala untuk menjaga eksistensinya.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar serta 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. Sementara itu, Pendidikan nasional merupakan Pendidikan yang berlandaskan Pancasila serta Undang-undang Dasar 1945 dengan tetap berakar pada nilai agama dan kebudayaan nasional Indonesia, sekaligus tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman” (Presiden Republik Indonesia, 2003).

Sistem pendidikan Indonesia menghadapi tantangan yang sangat besar dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing yang tinggi. Upaya untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan

bermutu tinggi yaitu melalui pendidikan (Winatha & Setiawan, 2020). Pendidikan merupakan syarat penting untuk memajukan kesejahteraan dan pembangunan suatu bangsa (Daniel & Hasali, 2016). Pendidikan menjadi komponen penting dalam kehidupan masyarakat yang bertujuan untuk membina dan membangun seseorang dalam meningkatkan kemampuan baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Adapun beberapa mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum yang akan diberikan kepada peserta didik, salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani secara terstruktur (Gustiwati, 2017). PJOK berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani agar dapat memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan manusia terutama dalam meningkatkan perkembangan gerak (Taufik, 2018). Selain itu, PJOK dapat meningkatkan kebugaran peserta didik sekaligus membentuk kepribadian yang baik bagi peserta didik di sekolah (Azhuri et al., 2021).

Kebugaran jasmani mampu mengadaptasi segala beban fisik maupun psikis yang diterima, serta dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran (Saputra, 2015). Oleh karena itu, guru PJOK diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar dalam setiap cabang olahraga yang tercantum dalam kurikulum. Penerapan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk kebugaran peserta didik, guru menuntut agar pembelajaran yang diberikan menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PJOK (Citra Beauty et al., 2020).

Giat tidaknya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor motivasi. Seseorang yang memiliki motivasi belajar, secara tidak langsung memiliki cita-cita atau aspirasi yang harus diwujudkan (Palittin, Ivyentine Datu, Wihelmus Wolo, 2019). Setiap individu memiliki tingkat motivasi yang berbeda-beda, terutama pada peserta didik Sekolah Dasar, yang pada hakikatnya peserta didik sekolah dasar masih memiliki sifat kekanak-kanakan sehingga masih senang dalam bermain. Peserta didik yang memiliki motivasi rendah dapat dilihat saat proses belajar mengajar di kelas, bahwa sering terjadi perilaku yang menyimpang peserta didik dalam belajar, seperti kurang memperhatikan guru yang sedang menerangkan, melau mengemukakan pendapat, dan lain sebagainya (Edli & Mudjiran, 2015).

Motivasi menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran agar peserta didik bersemangat dan bernusias saat pembelajaran berlangsung. Motivasi dan belajar saling memengaruhi, motivasi memiliki fungsi untuk mendorong suatu usaha serta mencapai suatu keberhasilan yang diinginkan (Sari et al., 2021). Selain itu, motivasi juga memberikan semangat bagi peserta didik untuk melaksanakan sesuatu untuk mampu menggapai tujuan yang diinginkan (Cavilla, 2017). Namun, dalam peraktiknya, banyak siswa yang merasa kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran penjas, terutama jika metode yang digunakan cenderung monoton dan tidak menarik. Oleh karena itu, Penting untuk mencari pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran penjas berbasis permainan menawarkan solusi terhadap masalah ini, karena melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih alami dan menyenangkan.

Berdasarkan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada hakikatnya senang bermain dan berkelompok. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu adanya minat terhadap kehidupan praktis yang konkrit, realistik, ingin tahu dan ingin belajar, menyelesaikan tugas sendiri, gemar membentuk kelompok untuk bermain bersama (Septianti & Afiani, 2020). Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan motivasi salah satunya yaitu dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Donald, 2017). Permainan dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi, semangat dan minat pada proses pembelajaran (Uliyah & Isnawati, 2019). Dalam konteks permainan, siswa sering kali menerima pengakuan atas usaha dan keberhasilan mereka, baik dari guru maupun teman-temannya. Umpan balik ini berfungsi sebagai dorongan tambahan untuk siswa, mendorong mereka untuk terus terlibat dalam pembelajaran. Misalnya, ketika siswa berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan, mereka merasa pencapaian yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka. Rasa pencapaian ini sangat penting, karena dapat membuat siswa merasa lebih bersemangat untuk belajar.

Berdasarkan hasil Observasi pada tanggal 22 Oktober 2024 ditemukan permasalahan dalam Pembelajaran pendidikan jasmani yaitu rendahnya motivasi siswa untuk mengikuti praktik pembelajaran yang sesuai dengan materi dibuku paket. Hal ini disebabkan oleh berbagai hal salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang tidak ada variasi, guru masih menggunakan metode monoton secara konvensional sehingga siswa terlihat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk merancang strategi yang inklusif dan memastikan semua siswa dapat berpartisipasi mengikuti pembelajaran sehingga tujuan perancangan

strategi melalui permainan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara optimal terhadap pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan latar belakang di atas dan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran penjas berbasis permainan terhadap motivasi, penulis bermaksud melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Pembelajaran Penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Minat siswa mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani masih sangat rendah.
2. Siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran karena kurangnya Variasi permainan.
3. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional sehingga siswa terlihat kurang semangat ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, tidak semua dijadikan penelitian karena terbatasnya waktu, tenaga dan kemampuan. Oleh karena itu permasalahan penelitian di batasi pada pengaruh pembelajaran penjas berbasis permainan terhadap motivasi siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh pembelajaran penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 54 Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri 54 Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian yang akan dilakukan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan pendidikan terutama pendidikan sekolah dasar. Selain itu juga secara langsung semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi siswa

Untuk lebih aktif dan antusias dalam melaksanakan pembelajaran terutama mata pelajaran Pendidikan Jasmani, sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

2. Bagi guru

- a. Untuk lebih aktif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran yang bersifat *konvensional* dengan menerapkan model yang efektif yang salah satunya adalah melalui permainan.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan positif terhadap kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, pentingnya permainan dalam proses pembelajaran untuk menarik siswa mengikuti pembelajaran.

- c.

3. Bagi sekolah

Untuk lebih tanggap terhadap kebutuhan proses belajar mengajar di sekolah sehingga mutu pendidikan dapat meningkat khususnya mutu pelajaran Pendidikan Jasmani.