

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga merupakan tujuan guru supaya membuat siswa bugar dan dapat membantu siswa mengembangkan gerakan-gerakan baru yang mereka dapat dari pembelajaran penjas (Mustafa & Dwiyo, 2020). Gerakan yang sering kita sebut olahraga ini diperlukan oleh setiap orang sejak usia dini sebagai penunjang dalam kehidupan sehari-hari dan juga sangat penting untuk pembentukan dan perkembangan perilaku anak (Hasanah, 2016). Selain itu juga bertujuan untuk menjaga kestabilan kondisi fisik anak dan dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam olahraga, seperti kejujuran, kesopanan, disiplin, gotong royong, tanggung jawab, hidup sehat dan pantang menyerah.

Memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran olahraga menjadi penting dan diperlukan karena tidak semua siswa tertarik dengan materi yang diberikan, dan tidak semua sekolah melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dengan efektif. Maka dari itu guru perlu mengambil peran aktif dalam mengatasi situasi tersebut guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga siswa merasa termotivasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Motivasi mencakup keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dan insentif. Kondisi ini yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan sikap serta perilaku belajar seseorang. Dengan adanya motivasi untuk berolahraga, maka seseorang akan termotivasi untuk melakukan aktivitas fisik (Jariono & Subekti, 2020).

Hadirnya permainan tradisional dalam pendidikan jasmani diharapkan siswa tidak cepat merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Kemalasan siswa dalam berolahraga dapat berasal dari rasa bosan, sehingga diperlukan suatu terobosan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran olahraga. Siswa sekolah dasar lebih bahagia dan menikmati kegiatan yang menyenangkan seperti keterampilan olahraga.

Permainan tradisional di kalangan siswa kurang populer dan kurang diminati. Padahal, permainan tradisional merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan permainan tradisional pada pendidikan jasmani di sekolah contohnya permainan tradisional bentengan. Keterampilan, perilaku, karakter, dan perkembangan anak dapat dikembangkan melalui beberapa cara, terutama melalui penerapan permainan olahraga tradisional pada anak usia dini (Hasanah, 2016). Permainan olahraga tradisional dapat dijadikan pendekatan yang tepat untuk digunakan dalam pendidikan dasar. Permainan tradisional dapat mendorong anak untuk melakukan aktivitas fisik di luar rumah, mengurangi permainan yang berlebihan dengan teknologi terutama gadget.

Permainan tradisional bentengan yang sudah jarang dimainkan pada saat ini sebagian besar anak-anak jaman sekarang tidak mengetahui apa itu Permainan Bentengan. Selain karena tergerus oleh permainan modern dan tidak ada tempat untuk bermain, pola pikir masyarakat modern yang serba praktis juga menjadi penyebab terkikisnya permainan ini. Permainan tradisional bentengan merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan karena memiliki banyak manfaat bagi perkembangan tumbuh kembang anak. Selain itu, permainan tradisional juga dapat meningkatkan sifat sosial anak dan mengembangkan karakter yang baik, seperti Pantang menyerah, saling membantu, tidak egois, sabar dan percaya diri. Mengajarkan permainan tradisional bentengan di lingkungan sekolah merupakan suatu cara untuk menyebarluaskan kebudayaan lokal dan memberikan pengalaman yang lebih beragam kepada para siswa.

Dari hasil pengamatan siswa dan guru yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati proses pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan tradisional tersebut sudah berjalan dengan baik namun ada yang belum sesuai dengan yang diharapkan terdapat beberapa siswa yang masih kurang memahami materi pada saat pembelajaran sehingga beberapa siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran permainan tradisional. Karena keterbatasan waktu pertemuan

guru dalam mengajar permainan tradisional, penyampaian materi tidak maksimal. Akibatnya, saat praktek di lapangan, beberapa siswa kurang memahami dan termotivasi. Hal ini terbukti ketika diajarkan materi, ada siswa yang malah duduk-duduk dan bermain sendiri. Faktor lingkungan tempat tinggal yang berbeda-beda juga berpengaruh, dengan beberapa siswa yang lebih suka bermain game digital seperti game online, PlayStation, komputer, dan handphone daripada melakukan aktivitas olahraga dan permainan tradisional. Maka dari itu aktivitas fisik dan bermain dalam pembelajaran permainan tradisional berkurang. Hal ini menjadi masalah karena motivasi bukanlah suatu kondisi tetap.

Apabila seorang anak memiliki motivasi yang rendah, hal ini akan mempengaruhi prestasi mereka, baik dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, maupun mata pelajaran umum lainnya. Akibatnya, anak tersebut mungkin tidak akan mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Motivasi siswa dapat terlihat dari kesungguhan mereka dalam mengerjakan aktivitas yang diberikan oleh guru. Jika seorang siswa melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan penuh keseriusan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut memiliki motivasi tinggi dalam melaksanakan gerakan atau aktivitas yang diberikan. Sebaliknya, jika seorang siswa terlihat malas, acuh, dan tidak serius dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang diberikan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut tidak memiliki motivasi dalam melaksanakan aktivitas tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin meneliti siswa di SD Negeri Gempolsari 01 yang merupakan sekolah dasar yang berada di Desa Gempolsari Kecamatan Gabus Kabupaten Pati Provinsi Jawa Tengah yang mempunyai akreditasi A. Penjelasan diatas melatar belakangi peneliti memilih judul penelitian terkait “Analisis Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Olahraga Permainan Tradisional Bentengan”. Siswa diharapkan memiliki sikap positif seperti kerjasama, disiplin, sportivitas, kejujuran, ketaatan pada peraturan, dan perilaku yang baik. Agar proses pembelajaran olahraga dapat direncanakan dengan baik dan lancar, perlu diketahui terlebih

dahulu tingkat motivasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran jasmani. Diharapkan motivasi ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, misalnya dengan mengemukakan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan tanpa rasa takut salah, memberikan pujian ataupun hadiah saat siswa berani menjawab pertanyaan maupun memberikan contoh gerakan yang benar. Alasan utama adalah bahwa pembelajaran olahraga tidak bisa hanya dilakukan dengan diam, duduk, mendengar, dan mencatat, tetapi juga harus melibatkan aktivitas gerak tubuh yang melibatkan semua organ tubuh serta latihan gerak yang dilakukan secara berulang-ulang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Belum diketahuinya seberapa tinggi motivasi siswa Kelas V SD Negeri Gempolsari 01 dalam mengikuti pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan.
- b. Belum adanya pengenalan olahraga permainan tradisional bentengan yang belum dimainkan di SD Negeri Gempolsari 01.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas munculah berbagai permasalahan, maka dari itu peneliti perlu memberikan batasan masalah agar mengurangi pembahasan yang luas. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada motivasi siswa kelas V SD Negeri Gempolsari 01 pada pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang dijelaskan di atas, maka masalah yang akan menjadi inti dari penelitian yang dilakukan ini adalah: “Bagaimana motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V SD Negeri Gempolsari 01?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V SD Negeri Gempolsari 01.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain pada umumnya, terutama yang topik atau pembahasannya mengenai penyempurnaan permainan tradisional agar menjadi lebih baik.
- b. Penelitian ini diharapkan untuk dapat dijadikan referensi dan meningkatkan model permainan tradisional bentengan dalam pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam permainan tradisional bentengan, pembentukan dan perkembangan perilaku dan struktur tubuh anak efektivitas dan efisiensi gerak.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam permainan tradisional bentengan, pembentukan dan perkembangan perilaku dan struktur tubuh anak efektivitas dan efisiensi gerak.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi sebagai umpan balik penyelenggara atau pelaksana pendidikan dan agar lebih memperhatikan pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.