

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas, guru pendidikan jasmani harus dapat menggunakan pembelajaran yang sesuai, yakni berdasarkan tahapan perkembangan karakteristik anak.

Pendidikan jasmani sebagai salah satu disiplin ilmu yang ajarkan disekolah-sekolah. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus mampu mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi serta *internalisasi* nilai-nilai, *sportivitas* dan jujur serta mampu bekerjasama. Dengan menggunakan pola-pola tertentu yang dapat memacu dan memotivasi siswa. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial.

Lari sprint merupakan salah satu cabang nomor atletik yang dimana lari adalah gerakan berpindah tempat dengan bergarak kedepan yang dilakukan lebih cepat dari berjalan. Lari sprint menggunakan start atau tolakan jongkok, istilah asing untuk start jongkok adalah *crouching start*. Start jongkok menjadi faktor yang menentukan keberhasilan pelari mencapai garis finish secepat-cepatnya.

Perlunya suatu cara yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar lari sprint siswa karena pelaksanaannya bukan melalui pengajaran didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, dan intelektual. Jika ditelusuri lebih dalam ternyata guru penjaskes, masih menemukan persoalan tentang keterbatasan dalam menyediakan sarana latihan yang berdampak pada peningkatan hasil lari dalam cabang olahraga atletik khususnya lari sprint.

Penguasaan teknik merupakan kemampuan untuk memahami atau mengetahui suatu rangkaian spesifik gerakan atau bagian pergerakan olahraga dalam memecahkan tugas olahraga dan dapat menggunakan pengetahuan yang dimiliki tersebut. Penguasaan teknik dasar lari sprint diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengetahui atau memahami teknik dasar lari sprint dan dapat menggunakan teknik dasar lari sprint yang baik. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dan cara yang berbeda pula dalam menerapkan dan mengaplikasikan teknik dasar lari dalam perlombaan. Tujuan utama lari sprint adalah untuk memaksimalkan kecepatan horizontal, yang dihasilkan oleh dorongan badan kedepan. Kecepatan lari ditentukan oleh panjang langkah dan frekuensi-langkah untuk bisa berlari cepat, seorang siswa/atlet harus bisa meningkatkan satu atau kedua-duanya.

Setelah melakukan observasi di sekolah SD Negeri 101776 Sampali Deli Serdang khususnya pada kelas V kurangnya ide-ide baru dalam pendekatan pembelajar melau bermain atau permainan. Proses belajar mengajar pendidikan jasmani masih dibawah target yang ingin dicapai. Dimana proses pembelajaran

kurang memenuhi persyaratan untuk seorang anak mendapatkan kemampuan dan keterampilan secara menyeluruh baik fisik, mental, maupun intelektual.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SD Negeri 101776 Sampali Deli Serdang. Adapun cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah tersebut adalah masih menggunakan cara lama yaitu terpaku dalam aturan dibuku tanpa melihat kemampuan dasar siswa yaitu cepat merasa jenuh. Didalam materi lari sprint. Kurangnya penjelasan terhadap siswa tentang teknik dasar lari sprint secara bertahap seperti bagaimana cara strat, cara memperpanjang langkah dan memasuki garis finish. Didalam materi lari sprint guru memberikan penjelasan kepada siswa dan siswa langsung mengaplikasikan pembelajaran lari sprint, sehingga menimbulkan kejenuhan dari siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan tidak menghasilkan hasil lari sprint yang sesuai dengan KKM.

Di sekolah tersebut bidang studi pendidikan jasmani sangat digemari oleh siswa akan tetapi melihat bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani tersebut masih membuat siswa kurang tertarik terhadap pelajaran yang diberi oleh guru tersebut, sehingga membuat siswa jenuh dan bosan, kurangnya sarana prasarana di sekolah dan hasil yang diinginkan oleh guru tersebut kurang maksimal. Tetapi disaat guru memberi kebebasan waktu untuk siswa bermain siswa begitu senang dan sangat antusias.

Berdasarkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran atletik lari sprint, guru membedakan atas yang tidak tuntas dan tuntas yaitu dapat di lihat pada tabel berikut.

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	12	30%
Belum Tuntas	28	70%

Beranjak dari kenyataan tersebut, maka penulis menganggap hal itu merupakan suatu dilema dalam pembelajaran sekolah tersebut. Ditambah lagi dengan minimnya pengetahuan guru pada siswa untuk menerapkan pola pendekatan bermain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Disekolah SD Negeri 101776 Sampali Deli Serdang merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki sarana dan perasarana yang kurang lengkap. Sehingga ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung banyak siswa yang tidak aktif berolahraga. Aktifitas bermain ini akan dibuat sedemikian rupa sehingga cocok dimainkan oleh anak SD Negeri 101776 Sampali Deli Serdang dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan lari sprint siswa tersebut.

Pada pendekatan ini anak tidak hanya belajar dan duduk mendengarkan guru memberikan materi, tetapi siswa terlibat langsung dalam berbagai pelajaran yang membawa aktivitas tertentu dengan hasrat bergerak, semua potensi anak benar-benar menikmati suasana belajar yang menyenangkan dan gembira sehingga tingkat keterlibatan dan intesitas gerak anak dapat di optimalkan.

Disamping itu pula pola pendekatan bermain dapat menjadi alternatif bagi guru tersebut, karena pola pendekatan ini tidak memerlukan biaya yang mahal dan

tempat yang luas, dan bermain ini mewakili sebagai unsur-unsur teknik dasar lari sprint, serta tujuan pembelajaran lari sprint dan dasar-dasar gerak.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan PTK dengan menerapkan pendekatan bermain pada siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali Deli Serdang.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas ada beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan siswa. Adapun masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru
2. Pembelajaran lari *sprint* belum secara bertahap seperti awalan saat start, cara memperpanjang langkah, dan sikap badan saat memasuki finish.
3. Kurangnya perhatian guru dalam memilih media yang cocok pada saat materi pembelajaran.
4. Guru belum menggunakan pendekatan bermain

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari interpretasi yang salah, maka dipertegas penelitian pada hal – hal yang pokok, sehingga tercapai sasaran. Oleh sebab itu penelitian ini dibatasi pada masalah yaitu “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari *Sprint* Melalui Pendekatan Bermain Pada Kelas V SD Negeri 101776 Sampali Deli Serdang Tahun Ajaran 2016/ 2017 dan hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar siswa pada materi lari *sprint*”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu : Melalui pembelajaran dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari sprint pada siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali Deli Serdang Tahun Ajaran 2016/2017.

#### **E. Tujuan Penelitian**

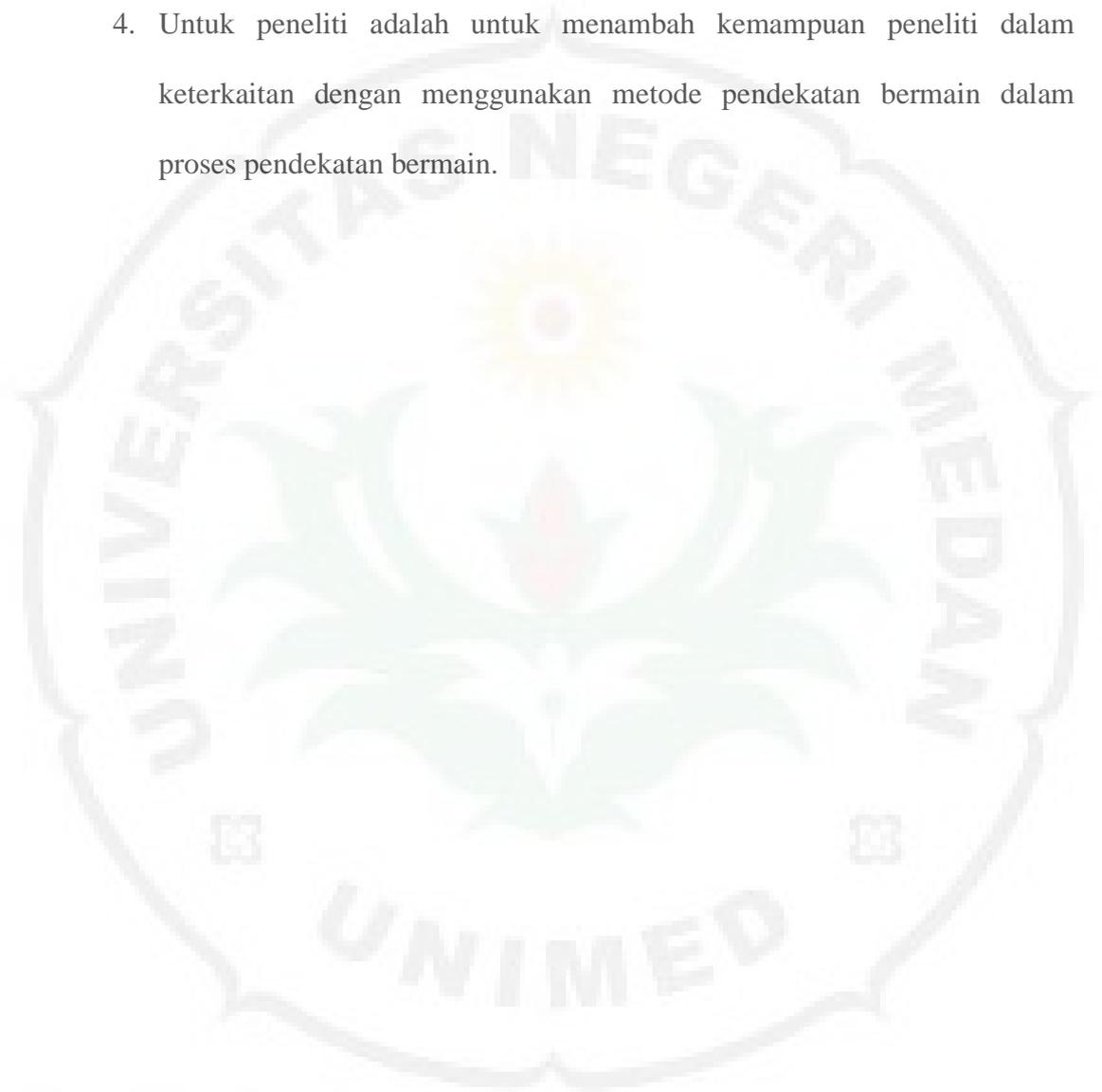
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lari sprint melalui pembelajaran dengan pendekatan bermain seperti : lari tepuk, dan hitam hijau, dan memindahkan bola kecil pada siswa kelas V SD Negeri 101776 Sampali Deli Serdang Tahun Ajaran 2016 /2017.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Untuk sekolah adalah sebagai cara membantu memperbaiki proses pembelajaran pendidikan jasmani
2. Untuk guru adalah untuk memperbaiki peroses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran atletik lari sprint.
3. Untuk siswa adalah untuk meningkatkan motivasi belajar lari sprint dengan pendekatan bermain dan juga menciptakan rasa senang dalam mengikuti pelajaran.

4. Untuk peneliti adalah untuk menambah kemampuan peneliti dalam keterkaitan dengan menggunakan metode pendekatan bermain dalam proses pendekatan bermain.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY