

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya 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 dan masyarakat.

Di dalam Diktat Filsafat Pendidikan Unimed (2010:10) ”pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses, dimana pendidikan merupakan usaha sadar dan penuh tanggung jawab dari orang dewasa dalam membimbing, memimpin, dan mengarahkan peserta didik dengan problema atau persoalan dan pertanyaan yang mungkin timbul dalam pelaksanaannya, dan pendidikan juga merupakan wahana untuk membawa peserta didik mencapai tingkat perkembangan optimal sesuai dengan potensi pribadinya sehingga menjadi manusia yang sadar dan bertanggung jawab akan tugas-tugas hidupnya sebagai manusia, sesuai dengan hakiki dan ciri-ciri kemanusiannya.”

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani selama ini berorientasi pada suatu titik pusat yaitu guru. Kenyataan ini bisa dilihat di lapangan melalui pengamatan-pengamatan yang dilakukan oleh penulis. Hal ini tentu saja mempengaruhi pola pikir dan persepsi guru pendidikan jasmani itu sendiri, bahwa gurulah yang mempunyai kuasa penuh dalam proses belajar mengajar tanpa mempertimbangkan perkembangan motorik peserta didiknya. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum meminati atletik bahkan tidak menyukainya. Hal ini menjadi suatu tantangan bagi guru penjas untuk mencari jalan dan berupaya agar atletik menjadi kegiatan yang menyenangkan, membahagiakan, meningkatkan kebugaran jasmani serta dapat memperkaya pengalaman gerak atau motoric siswa sebagai dasar-dasar gerak cabang – cabang olahraga lainnya.

Dalam memperbaiki hasil belajar siswa dalam melakukan lari *sprint* hendaknya guru perlu menerapkan konsep pembelajaran lari *sprint* dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah pemberian respon secara langsung kepada siswa yang berbuat kesalahan dalam melakukan suatu cara atau tehnik dalam suatu permainan, seperti penguasaan tehnik dasar pada lari cepat (*sprint*).

Berdasarkan hasil dan pengamatan peneliti, sistem pembelajaran yang diterapkan di sekolah SMP NUR IHSAN masih konvensional, di mana pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru sebelumnya dalam mengajar masih monoton dan tidak fokus untuk menjelaskan kepada siswa bagaimana cara pelaksanaan lari *sprint* yang sebenarnya. Oleh sebab itu, siswa cenderung pasif karena mereka hanya menerima materi dan latihan dari guru, sehingga tidak cukup mendukung

penguasaan materi bagi siswa. Hal ini menyebabkan, siswa kesulitan dalam belajar lari *sprint*, seperti cara melakukan *start* yang benar. Kesulitan ini terjadi karena guru belum maksimal dalam memberi penguatan kepada siswa seperti kurang mengoreksi dan memperhatikan kesalahan-kesalahan pada siswa saat melakukan *start* pada lari *sprint*. Masih rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan lari *sprint*, di tandai oleh hasil belajar pendidikan jasmani siswa yang masih rendah dan di lihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lari *sprint* siswa VIII SMP NUR IHSAN masih rendah di mana KKM yaitu 70.

Jumlah siswa 27 orang di mana dari nilai rata-rata kelas menunjukkan 12 siswa (37,5%) yang sudah mencapai ketuntasan belajar lari *sprint* dan 15 siswa (62,5%) yang belum mencapai ketuntasan belajar lari *Sprint*.

Berdasarkan hal diatas, maka peneliti mencari solusi bagaimana mengatasi kesenjangan ini agar pelajaran atletik khususnya pada nomor lari *Sprint* ,dengan harapan bahwa keterampilan dasar atletik dapat dikuasai oleh siswa sebagai bekal dasar untuk melakukan kegiatan olahraga lainnya.

Agar standart kompetensi pembelajaran atletik nomor lari *sprint* 100 m dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga memunculkan minat untuk melakukannya. Untuk itu perlu adanya pendekatan saintifik langsung oleh guru..

Pendekatan saintifik merupakan salah satu usaha para guru agar pembelajaran mencerminkan *Developmentally Appornate Prancis* (DAP) artinya

adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Pendekatan saintifik sangat penting dalam mengontrol apa yang telah di capai dalam proses pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dari mulai tahap awal (input), proses dan out put. Menurut Suhadi (2008;23) pendekatan saintifik merupakan “ bagian terpenting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah”. Pendekatan Saintifik juga sangat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa, bagi guru, melalui pendekatan saintifik dapat mengetahui nilai siswa dan sejauh mana materi yang di ajarkannya dapat di kuasai oleh siswa.

Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti: tv radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, atau objek-objek nyata lainnya.

Latuheru menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran adalah suatu bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa

mempelajari materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa.

media pembelajaran mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri.

bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Dalam hal ini, media pendidikan berguna untuk:

1. Menimbulkan kegairahan belajar.
2. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- 1) Memberikan perangsang yang sama.
- 2) Mempersamakan pengalaman.
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan manfaat tersebut, nampak jelas bahwa media pembelajaran mempunyai andil yang besar terhadap kesuksesan proses belajar mengajar. Semakin sadarnya orang akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Metamorfosis dari perpustakaan yang menekankan pada penyediaan media cetak, menjadi penyediaan- permintaan dan pemberian layanan secara multi-sensori dari beragamnya kemampuan individu untuk mencerap informasi, menjadikan pelayanan yang diberikan mutlak wajib bervariasi dan secara luas.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar lari *sprint* melalui pendekatan saintifik pada siswa kelas VIII SMP NUR IHSAN Tahun Ajaran 2014/2015.

#### **B. Identifikasi Masalah.**

Beberapa latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dalam melakukan lari *Sprint* masih rendah.
2. Siswa belum terampil dalam melakukan lari *sprint*.
3. Siswa kesulitan menemukan teknik dasar melakukan lari *sprint*.
4. Guru masih belum optimal dalam memberikan pendekatan saintifik.

### **C. Pembatasan Masalah.**

Untuk lebih mempertegas sasaran masalah dan meningkatkan luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Pendekatan Saintifik Dengan Penggunaan Media Sederhana Dengan Menggunakan Ban Pada Siswa Kelas VIII SMP Nur Ihsan Tahun Ajaran 2014/2015”

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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut : “Apakah Pendekatan Saintifik Dengan Penggunaan Media Sederhana Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Pada Siswa Kelas VIII SMP Nur Ihsan Tahun Ajaran 2014/2015?”.

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

Tujuan penulis yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Melalui Pendekatan Saintifik Dengan Penggunaan Media Sederhana Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Pada Siswa Kelas VIII SMP Nur Ihsan Tahun Ajaran 2014/2015”.

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

##### **1. Bagi Guru**

Guru terdorong untuk menemukan pendekatan atau metode yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berkreasi atau inovatif menemukan permainan-permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

##### **2. Bagi Siswa**

Mengembangkan kemampuan fisik dan mampu mengembangkan sifat-sifat seperti sportifitas, tanggung jawab dan kerja sama.

##### **3. Bagi Sekolah**

Meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di SMP NUR IHSAN.