

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah dasar yakni komponen utama pada pendidikan formal di Indonesia karena sekolah dasar mengembangkan dasar wawasan dapat diterapkan agar pengajaran formal selanjutnya. Dalam hal ini, sekolah dasar bertujuan sarana dalam menumbuhkan sikap, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang akan diterapkan pada titik awal untuk pendidikan lanjutan.

Guru yakni salah satu elemen yang dapat membentuk tingkat aktivitas murid dan merupakan salah satu komponen utama pada program pendidikan yang diajarkan di sekolah. Guru bukan hanya sekedar pengajar. Namun, guru juga merupakan seseorang yang dapat dikagumi dan ditiru (Babuta & Rahmat, 2019, h. 3). Proses pendidikan dan pembelajaran membutuhkan guru yang berkualitas, yang harus memahami dasar-dasar pendidikan selain mengevaluasi kurikulum dan metode pengajaran.

Guru yang bermutu tinggi, terutama dalam rencana Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), sangat utama dikarenakan meningkatkan moral, keterampilan gerak dasar, teknik, model permainan dan olahraga (Usman dkk., 2022, h. 1). Menurut Iyakrus (2019, h. 169), Pendidikan jasmani perangkat agar mencapai tujuan pelatihan atau jenis pelatihan melalui proses adaptasi aktivitas jasmani meliputi fisik, mental, sosial, emosional, dan organ-organ tubuh.

Pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa materi yang diajarkan, salah satunya adalah atletik. Atletik terdiri dari beberapa cabang, antara lain lari, lempar, lompat, dan tolak, cabang lompat meliputi lompat tinggi dan lompat jauh.

Salah satu komponen yang diperlukan untuk perkembangan fisik dan menjadi faktor pendukung kegiatan bermain dalam olahraga adalah lari, khususnya lari *sprint*. Menurut Nurhayati (2018, h. 32), lari *sprint* yakni lari yang menempuh jarak antara 50 hingga 400 meter dengan berlari secepat-cepatnya ke garis finish. Oleh karena itu, persyaratan terpenting untuk lari *sprint* yakni kecepatan. Kecepatan pada lari *sprint* mengacu pada hitungan tinggi dan tangkas pada otot-otot yang akan berubah aksi kecil yang tidak tertunda dan praktis, yang memerlukan pemain agar memiliki kecepatan yang tangkas. Pelari harus dapat bereaksi dengan cepat terhadap perubahan keadaan dan kondisi dalam melakukan unsur kecepatan dalam belari (Doni, 2020, h. 383).

Hasil observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 060871 Medan terdapat permasalahan dalam pembelajaran PJOK khususnya materi lari *sprint*. Berlandaskan hasil wawancara yang dilaksanakan, pada tanggal 31 Agustus 2024 dengan bapak Ardi Alan DK Wardana, S.Pd. Didapatkan data bahwa pada pembelajaran praktek lari *sprint* pada pelajaran PJOK masih belum optimal. Hal ini dapat diamati dari hasil praktek harian murid yang belum memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75. Berikut hasil ulangan harian siswa V-B.

Table 1.1. Nilai Praktek Harian Lari *Sprint* Kelas V-B

No	Nama Siswa	NUH	Kategori		Presentasi	
			Jarak lari	Jarak < 50	Jarak Lari	Jarak < 50
Nilai Rata-Rata		68,32	Jarak 50	Jarak < 50	Jarak 50	Jarak < 50
Siswa Praktek			Meter	Meter	Meter	Meter
Lari <i>Sprint</i>			Tuntas	T.Tuntas	36%	64%

Sumber: (Data SD Negeri 060871 Medan Tahun Ajaran 2023/2024)

Dari data di atas pada pembelajaran praktek lari *sprint* yang dilakukan oleh siswa SD Negeri 060871 Medan, terdapat berbagai permasalahan yang dialami oleh murid yang dapat dilihat dari table 1.1 menunjukkan bahwa murid kelas V-B yang berjumlah 25 murid yang terdiri atas 13 putra dan 12 putri, maka terdapat 16 murid dengan jarak lari < 50 meter yaitu 64% dengan kategori tidak tuntas dan sisanya 9 siswa dengan jarak lari 50 meter yaitu 36% dengan kategori tuntas. Hal ini terjadi karena panjang langkah kaki para siswa tidak sepanjang yang seharusnya, yang berarti mereka membutuhkan banyak waktu untuk mencapai garis *finish*. Siswa juga menggunakan tumit saat mendaratkan kaki dan teknik yang kurang ideal sehingga memperlambat kecepatan lari siswa. Sebab, komponen utama lari adalah kondisi kaki seseorang, hal ini dijelaskan oleh fakta bahwa keadaan kaki merupakan faktor terpenting dalam mencapai hasil terbaik.

Peneliti juga mewawancarai beberapa murid kelas V-B SD Negeri 060871 Medan sehingga di dapatkan keterangan bahwa tugas harian yang diberikan oleh guru terlalu banyak membuat murid kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran lari *sprint*. Guru cenderung menerapkan metode pembelajaran yang kurang bermacam-macam, dalam mengajar guru kerap sekali memakai metode konvensional yang membuat siswa kurang ikut serta pada proses pembelajaran PJOK, terutama dalam materi lari *sprint*. Selain itu, terbatasnya alat dan fasilitas pembelajaran PJOK yang tersedia di sekolah mendorong pengajar supaya lebih inovatif dalam membuat rencana pembelajaran dan penugasan yang sesuai dengan kebutuhan murid dan sekolah. Guru yang kreatif akan mampu membedakan sarana dan prasarana yang lebih menantang, sehingga membuat siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan lari *sprint*.

Dari permasalahan di atas peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil nilai praktek murid pada pelajaran lari *sprint*, sehingga sangat utama dalam mengembangkan metode pembelajaran yang aktif bagi murid, meningkatkan semangat murid dalam mengikuti proses pembelajaran, dan menciptakan kondisi belajar mengajar yang menarik bagi murid, salah satunya melalui penerapan permainan tradisional. Menurut Usman dkk. (2022, h. 36), permainan tradisional dapat dijadikan sebagai permainan anak dalam mengembangkan kemampuan motorik dan membantu proses pertumbuhannya. Dalam permainan tradisional, murid akan termotivasi karena beragam variasi dan modifikasi yang dapat digunakan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Kurniawan, 2019, h. 9). Dengan permainan tradisional murid dapat belajar bagaimana menghargai hal-hal yang sudah dipahami dan mempelajari hal-hal baru sekaligus melestarikan budaya lokal. Siswa juga dapat meningkatkan seluruh kemampuan yang dimilikinya baik itu kemampuan jasmani, rohani, serta intelektual.

Salah satu permainan tradisional yakni bebentengan. Permainan bebentengan yakni permainan tradisional yang diperagakan oleh berbagai murid agar mencapai tujuan mengambil dan menguatkan benteng sehingga mereka dapat menaklukkan permainan (Mulyana & Lengkana, 2019, h.38). Permainan tradisional bebentengan mempertandingkan 2 kelompok yang terdiri antara 4-6 pemain, atau dapat mengkondisikan jumlah murid yang hadir (Mulyani, 2016, h. 47). Setiap tim dapat memilih kawasan untuk markas mereka, yang biasanya berupa pohon atau tiang yang dikenal sebagai “benteng”. Menurut Eius (2016, h. 58) tujuan dari permainan bentengan ini yakni untuk mengambil dan menguatkan benteng yang dikuasai oleh para pemain lawan.

Permainan tradisional bebentengan sangat bermanfaat untuk olahraga karena dapat membantu dalam hal strategi permainan serta kecepatan, daya tahan, dan kekuatan. Menurut Kurniawan (2019, h. 54), manfaat permainan tradisional bebentengan dapat membantu pemain meningkatkan kecepatan saat bermain dan kekuatan tubuh karena pemain didorong untuk selalu berusaha menangkap lawan. Permainan ini dapat dimasukkan ke dalam pendidikan jasmani sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Menggunakan permainan tradisional bebentengan dalam pembelajaran lari *sprint* bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam keterampilan praktis. Maka, penting untuk memperhatikan pilihan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk ikut serta dalam pendidikannya. Oleh sebab itu, peneliti membuat materi pelajaran yang menarik melalui model pembelajaran berbasis permainan.

Dari latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Bebentengan Terhadap Materi Lari *Sprint* Pada Pelajaran PJOK Kelas V SD Negeri 060871 Medan".

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang yang diulas di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya tingkat pengetahuan murid tentang pembelajaran lari *sprint*.
2. Siswa kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran lari *sprint*.
3. Panjang langkah kaki ketika melakukan lari *sprint* kurang maksimal.
4. Terbatasnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran PJOK.

1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah diatas, hingga peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu untuk mengetahui hasil pengaruh praktek lari *sprint* dalam kecepatan pada murid kelas V di SD Negeri 060871 Medan tidak akan melibatkan murid dari tingkat kelas atau sekolah lain melalui penggunaan permainan tradisional bebentengan.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni: “Apakah pengaruh terhadap permainan tradisional bebentengan dalam materi lari *sprint* pada pelajaran PJOK kelas V SD Negeri 060871 Medan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini yakni: “Untuk mengetahui pengaruh terhadap permainan tradisional bebentengan dalam materi lari *sprint* pada pelajaran PJOK kelas V SD Negeri 060871 Medan”.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diinginkan dari penelitian ini yakni bagi:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diinginkan penelitian ini berhasil meningkatkan pengetahuan yang ada tentang bagaimana menerapkan permainan tradisional yang beragam dan menyenangkan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa pada semua tingkat pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi murid
 - a. Memotivasi murid agar giat untuk memperhatikan proses pembelajaran dikelas.
 - b. Menaikkan hasil praktek siswa yakni materi lari *sprint* dengan penerapan permainan tradisional bebentengan.
 - c. Membiasakan murid agar berperan aktif pada pembelajaran, saling bekerja sama dengan sejawat.
2. Bagi Guru
 - a. Dapat menjadi bahan peninjauan dalam menerapkan permainan tradisional bebentengan supaya membuat pembelajaran yang lebih baik dari sebelumnya.
 - b. Menaikkan keahlian pengajar untuk menyusun dan melakukan pembelajaran aktif, inovatif, dan menyenangkan.
3. Bagi Peneliti
 - a. Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai pengaruh permainan tradisional bebentengan pada materi lari *sprint*.