

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Salah satu faktor yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal mutlak yang wajib dipenuhi seseorang dalam kehidupannya, jika tidak melalui proses pendidikan seorang manusia tidak bisa dapat berkembang sesuai cita-cita untuk kehidupan yang lebih baik. Pendidikan adalah hal sangat diperlukan sebagai dasar dalam meraih kemajuan bangsa di masa yang akan datang, karena pendidikan bermanfaat dalam kehidupan, perkembangan pribadi masyarakat, bangsa, dan negara”. Berdasarkan pendapat diatas mengenai pendidikan, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dan dibutuhkan dalam kehidupan guna menggali, menumbuhkan, serta meningkatkan potensi yang ada dalam diri seseorang baik jasmani dan rohani sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan menunjang kehidupan yang lebih baik.

Menghadapi era modern saat ini sangat dibutuhkan adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Maka dari itu, pendidikan jasmani sangat berperan penting guna menciptakan sumber daya manusia yang tidak hanya berpengetahuan tinggi tetapi juga sehat jasmani dan rohani. Maka demikian apabila siswa memiliki jasmani dan rohani yang sehat akan menunjang terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan jasmani yaitu suatu bagian yang tak terpisahkan dari

pendidikan nasional yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan peningkatan gaya hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, sosial, mental dan emosional yang harmonis dan seimbang.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem pendidikan, dan melalui pengembangan aktivitas jasmani dan olah raga, meningkatkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, kestabilan emosi, keterampilan sosial, pemikiran logis dan perilaku moral. Jika kita mengakui penyelenggaraan pendidikan sebagai proses perkembangan manusia seumur hidup, maka peran pendidikan jasmani dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas fisik terstruktur, permainan dan olahraga sangatlah penting. Memberikan pengalaman belajar bertujuan untuk mengembangkan dan menciptakan pola hidup sehat dan aktif sepanjang hidup. Pendidikan jasmani dan olahraga (PJO) merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah menengah (SMA) dan berperan penting dalam pengembangan karakter dan kesehatan siswa. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani, direncanakan secara sistematis dengan tujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, persepsi, kognitif, sosial dan emosional. Mengingat banyaknya pengertian pendidikan jasmani yang diungkapkan oleh para ahli di bidang pendidikan jasmani, maka dalam hal ini pendidikan jasmani dikatakan sebagai proses pendidikan bagi manusia sebagai manusia. Bertindak sebagai individu atau anggota individu dilakukan secara sadar

dan sistematis melalui berbagai aktivitas fisik, pertumbuhan intelektual, dan pengembangan karakter.

Uddin S. Winataputra (2007: 4) mengatakan: ``Hasil belajar adalah sarana yang memungkinkan terjadinya proses belajar, dalam artian perubahan tingkah laku individu melalui suatu proses yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran." (2008: 79) dalam (Tauhid, 2020) ``Hasil belajar adalah sarana yang memungkinkan terjadinya proses belajar, merupakan suatu proses perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang telah dicapai. Oleh karena itu, penguasaan pelajaran bukanlah akhir dari proses pembelajaran, melainkan hanya tujuan perantara yang akan dibentuk selanjutnya sedang belajar. Hal ini mengacu pada sejauh mana apa yang dipelajari siswa dapat membentuk pola perilakunya sendiri. Oleh karena itu, metode dan strategi yang digunakan guru bukan sekedar metode mengajar saja, melainkan berbagai metode dan strategi pembelajaran aktif dan inovatif. Ahmad Sabri (2005: 34) dalam (Tauhid, 2020) ``Hasil pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru dan siswa, dan proses pembelajaran terjadi dalam arti perubahan perilaku individu siswa itu sendiri. Perubahan ini bersifat internasional; Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) dalam (Tauhid, 2020) “Hasil belajar adalah hasil interaksi antara tindakan belajar dan mengajar.” Di pihak guru, tindakan mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Dari sudut pandang mahasiswa, hasil belajar merupakan akhir semester dan merupakan puncak dari proses pembelajaran.”

Pembelajaran lari jarak pendek (lari cepat/sprint) di SMA Negeri 1 Karang Baru mengalami permasalahan, yaitu hasil belajar siswa yang kurang dari nilai rata-

rata dibawah nilai KKM yang telah ditentukan guru. Sebagai bagian dari pembelajaran olahraga di sekolah menengah atas, lari cepat merupakan salah satu bidang yang memerlukan perhatian khusus karena meningkatkan kecepatan, kekuatan, dan koordinasi motorik. Namun pelaksanaan pembelajaran olahraga khususnya lari cepat di SMA seringkali menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangan terbesarnya adalah kurangnya variasi dalam metode pengajaran, yang dapat membuat pembelajaran bagi siswa menjadi monoton dan tidak menarik. Selain itu, tidak semua siswa memiliki kemampuan atau minat yang sama dalam mengikuti pembelajaran olahraga, sehingga mendukung berbagai jenis siswa memerlukan pendekatan yang beragam. Salah satu pendekatan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran olahraga adalah dengan mengembangkan permainan yang diadaptasi dari kegiatan lari cepat.

Memodifikasi permainan memungkinkan anda menambahkan variasi dan penyesuaian pada aktivitas utama, meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan aspek teknis, dan membuat siswa tetap tertarik untuk belajar. Modifikasi adalah suatu proses atau tindakan dalam mengubah, mengadaptasi, atau mengatur kembali sesuatu agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dalam berbagai konteks, modifikasi dapat merujuk pada perubahan atau penyesuaian yang dilakukan pada suatu sistem, produk, program, atau proses agar dapat lebih efektif, efisien, atau sesuai dengan kebutuhan spesifik pengguna atau situasi. Sedangkan permainan adalah konteks di mana pemain berinteraksi satu sama lain berdasarkan aturan tertentu dan dengan tujuan untuk mencapainya. Pendapat lain seperti Yumarlin (2013), menyatakan bahwa permainan dapat merangsang siswa untuk

mempelajari sesuatu yang baru, dan karena adanya interaksi antar pemain, permainan juga dapat memberikan dasar untuk keterampilan yang berbeda.

Namun demikian, masih kurangnya penelitian yang secara khusus membahas pengembangan dan penerapan permainan modifikasi untuk kegiatan lari cepat dalam pembelajaran olahraga Sekolah Menengah Atas. Oleh karena itu, penelitian yang menyelidiki kemungkinan penggunaan permainan yang dimodifikasi untuk meningkatkan pembelajaran olahraga di SMA Negeri 1 Karang Baru adalah relevan dan penting. Pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh permainan yang dimodifikasi dalam pembelajaran olahraga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa sekolah menengah serta meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga secara keseluruhan.

Peneliti melakukan observasi dan pengamatan di SMA Negeri 1 Karang Baru. Dari observasi dan pengamatan peneliti di sekolah SMA Negeri 1 Karang Baru yaitu pada bulan Januari 2024 peneliti menemukan bahwa pada pembelajaran atletik khususnya lari jarak pendek di SMA Negeri 1 Karang Baru masih banyak siswa yang bermalas-malasan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran atletik. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru di SMA Negeri 1 Karang Baru. Guru hanya menerapkan satu variasi pembelajaran atletik lari jarak pendek yang cenderung monoton. Variasi yang digunakan yaitu siswa dibariskan menjadi beberapa saff lalu melakukan lari jarak pendek bergantian. Kelemahan dari variasi pembelajaran ini kurang inovatif sehingga membuat suasana kelas tidak aktif dan

siswa tidak antusias dalam mengikuti kelas pembelajaran atletik yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang dari nilai rata-rata yang telah ditentukan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti ingin berkontribusi dalam memperluas pengetahuan mengenai model pembelajaran berbasis permainan modifikasi aktivitas lari jarak pendek dalam pembelajaran atletik melalui penelitian bertajuk “Pengembangan permainan modifikasi aktivitas lari jarak pendek dalam pembelajaran atletik di SMA Negeri 1 Karang Baru”. Beberapa permainan modifikasi aktivitas lari jarak pendek dapat dipelajari dan dijadikan bahan referensi bagi materi pembelajaran lain yang membutuhkan model pembelajaran berbasis permainan, agar dalam proses pembelajaran tidak membosankan. Untuk menghasilkan produk yang akan dibuat berupa pengembangan permainan modifikasi dalam pembelajaran atletik pada peserta didik perlu diadakan sebuah penelitian dan pengembangan.

1.2. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi focus penelitian ini adalah “Pengembangan permainan modifikasi aktivitas lari jarak pendek dalam pembelajaran atletik SMA”.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah serta fokus penelitian maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu: “Apakah permainan modifikasi aktivitas lari jarak pendek dalam pembelajaran atletik yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran atletik SMA Negeri 1 Karang Baru?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk “Mengetahui apakah permainan modifikasi aktivitas lari jarak pendek dalam pembelajaran atletik SMA yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran atletik SMA”.

1.5. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan produk ini memiliki manfaat:

1. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini bisa menjadi sumber informasi dan menjadikan pengetahuan tentang permainan modifikasi aktivitas lari jarak pendek dalam pembelajaran atletik.
2. Bagi guru, dengan adanya produk ini bisa menjadikan referensi pengetahuan dalam mengajar dan juga menambah kemampuan guru untuk mengajar pembelajaran atletik khususnya lari jarak pendek bagi peserta didik, agar peserta didik tidak merasa jenuh.
3. Bagi peserta didik, harapannya produk ini bisa menjadi kemudahan dalam pembelajaran dan menjadikan informasi peserta didik untuk pembelajaran aktivitas lari jarak pendek, serta memberikan gambaran pembelajaran yang menyenangkan dan lebih variatif.