

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani (penjas) sebagai bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan. Penjas di sekolah umum mempunyai peran unik, karena melalui penjas selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga dapat berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang.

Pendidikan jasmani bukan hanya diberikan di sekolah umum, melainkan juga terdapat di sekolah khusus yakni sekolah luar biasa(SLB). Pendidikan Jasmani juga diperlukan oleh pelajar berkebutuhan khusus, baik penyandang cacat maupun mental. Tentunya terdapat beberapa perbedaan dan keunikan tersendiri seperti standart kompetensi yang dicapai. Tetapi juga memiliki tujuan yang sama dengan sekolah umum, untuk meningkatkan kesegaran jasmani.

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak hanya tergantung pada siswa saja melainkan juga partisipasi guru dalam proses pembelajaran. Dimana guru dituntut untuk mengkondisikan kelas dan memiliki strategi mengajar dengan tepat, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan prestasi siswa juga dapat meningkat.

Pendidikan jasmani khusus didefinisikan sebagai satu sistem penyampaian pelayanan yang komprehensif yang dirancang untuk mengidentifikasi, dan memecahkan masalah dalam ranah psikomotor. Pelayanan tersebut mencakup

penilaian program pendidikan individual (PPI). Salah satu tujuan dari pendidikan jasmani khusus antara lain yaitu, untuk memberikan kepada siswa kesempatan dalam mempelajari dan berpartisipasi pada sejumlah cabang olahraga dan aktifitas jasmani,

serta waktu luang yang bersifat rekreatif. Agar siswa merasa tidak bosan maka guru penjas harus mampu mengemas dan mengelolah kelas dengan menarik, seperti merancang pembelajaran dengan bermain.

Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan didalam keduanya. Maka, dengan bermain guru juga dapat mengembangkan aktifitas belajar. Unsur utama dalam pembelajaran yang efektif adalah usaha guru untuk melibatkan siswa secara tepat terhadap suatu mata pelajaran, dengan persentase keterlibatan siswa yang tinggi dari waktu yang tersedia, dengan mempertimbangkan strategi mengajar yang mendukung terciptanya suasana belajar yang akrab dan ramah.

Pengembangan pembelajaran dan usaha guru untuk meningkatkan minat pembelajaran sangatlah diperlukan, terutama keterampilan mengelolah kelas.

Dalam pendidikan jasmani, ada beberapa metode pembelajaran termaksud pembelajaran melalui “pendekatan bermain”. Melalui metode pendekatan bermain diharapkan siswa tidak merasa bosan dan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, banyak faktor yang perlu diperhatikan, yaitu latihan-latihan yang

intensif dan teprogram dengan baik, waktu yang tersedia, pembagian waktu yang jelas, serta memiliki beberapa alternative mengajar.

Sejumlah pertimbangan haruslah diperhatikan terlebih dahulu sebelum seorang guru penjas menetapkan variasi pembelajaran yang akan di berikan. Memilih variasi pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang tidak mudah dilakukan. Terkadang alternatif yang digunakan tidak berjalan dengan baik dan menimbulkan akibat yang tidak diinginkan. Kelelahan dan kejenuhan adalah dua hal yang sering timbul sebagai akibat dari kesalahan memilih variasi pembelajaran yang diterapkan. Pembelajaran dengan menggunakan metode pendekatan bermain dapat diterapkan pada pembelajaran penjas, terutama dalam mencapai nilai yang baik dan nilai yang maksimal pada belajar lari sprint. Lari sprint merupakan salah satu cabang Atletik yang terdapat dikurikulum pelajaran disekolah.

Atletik adalah aktifitas jasmani yang kompetitif atau dapat diadu berdasarkan gerak dasar manusia, yaitu seperti berjalan, berlari, melempar, dan melompat. Atletik seperti yang kita ketahui sekarang, dimulai sejak diadakanya olympiade modern yang pertama kali diselenggarakan dikota Athena pada tahun 1896. Atletik pertama kali diperkenalkan di Indonesia dengan sebutan Netherlands Indische Athletick Unie (NIBU) tanggal 12 Juli 1917 dan dalam perkembangannya terbentuk suatu organisasi yang bergerak dibidang atletik dengan nama persatuan sprint atau lari cepat yang merupakan salah satu nomor lomba dalam cabang olahraga atletik. Sprint atau lari cepat merupakan perlombaan lari dimana peserta berlari dengan kecepatan maksimal sepanjang

jarak yang ditempuh. Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi yaitu Start, gerakan sprint, dan finish.

Peran guru sangatlah diperlukan dalam mencapai tujuan belajar. Banyak pengalaman guru yang dikumpulkan dan dikaji untuk menentukan kebijakan baru dalam perkembangan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Meninjau dan mengembangkan kurikulum baru, pengembangan alat bantu guru, serta peningkatan mutu kepemimpinan guru, merupakan beberapa alternatif yang dapat di tempuh.

Begitu juga siswa yang memiliki kecacatan, seperti yang dinyatakan Beltasar(2000:8) : “Para siswa yang cacat, sesuai dengan kecacatannya, akan memperoleh pembinaan melalui pendidikan jasmani yang menjadi tugas utama para guru penjas yang telah mendapatkan mata kuliah penjas adaptif. Layanan tersebut perlu diberikan secara elegan kepada anak-anak kita yang kurang beruntung dan memiliki kecacatan. Sebab mereka juga merupakan anak-anak bangsa yang menjadi harapan orang tua, masyarakat, dan Negara. Mereka juga dapat tumbuh dan berkembang menjadi dewasa yang mempunyai percaya diri dan harga diri yang tinggi dalam memimpin dan mengabdikan dirinya untuk pembangunan bangsa Indonesia pada masa yang akan datang”.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMPLB C YPAC Medan ditemukan suatu kondisi yang cukup memprihatinkan, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada pelaksanaan pelajaran pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pembelajaran masih dijumpai beberapa kekurangan baik itu berupa pemanfaatan media belajar, gaya mengajar maupun variasi pembelajaran yang dilaksanakan, serta rendahnya persentase waktu siswa untuk terlibat langsung didalam kegiatan gerak. Dari 15 orang siswa, ternyata 9 orang siswa (60%) yang belum mencapai keberhasilan

dalam proses belajar, sedangkan 6 orang siswa (40%) yang sudah mencapai keberhasilan dalam proses belajar. Sehingga dari kondisi itu dapat diprediksi pembelajaran yang dicapai oleh siswa adalah tidak maksimalnya hasil belajar yang dicapai, ini terjadi karena kurangnya kemauan dan partisipasi siswa, diantaranya pada materi *sprint*.

Guru masih menggunakan strategi pembelajaran yang tidak bervariasi baik penggunaan media ajar, gaya pembelajaran maupun variasi belajar. Berdasarkan asumsi demikian maka penulis tertarik untuk mengungkapkan permasalahan yang berkaitan dengan variasi belajar pada penyampaian materi ajar lari *sprint* di kalangan siswa SMPLB C YPAC Medan Tahun Ajaran 2012/2013. Untuk mengatasi hal ini, perlu dicari strategi pembelajaran yang dapat mendukung guru dalam meningkatkan partisipasi siswa khususnya pada proses belajar lari cepat (*Sprint*) 50 meter dengan benar dan baik.

Selanjutnya dari banyaknya siswa di SMPLB C YPAC Medan masih sedikit yang mencapai nilai ketuntasan, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ **Upaya Meningkatkan Partisipasi Belajar Lari Sprint Melalui Pendekatan Bermain** Pada Siswa SMPLB C YPAC Medan Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu antara lain : Bagaimana strategi mengajar guru untuk dapat meningkatkan partisipasi belajar lari *sprint* siswa ?

Faktor apa saja yang dapat mempengaruhi partisipasi belajar lari *sprint* siswa ? Apakah Faktor strategi pembelajaran dapat mempengaruhi partisipasi belajar lari *sprint* siswa ? Apakah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan partisipasi belajar lari *sprint* siswa SMPLB C YPAC Medan tahun ajaran 2012/2013 ?.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, peneliti membatasi pada penerapan metode bermain dalam pengembangan perbaikan proses belajar lari *sprint* pada siswa SMPLB C YPAC Medan Tahun Ajar 2012/2013.

Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penerapan metode pendekatan bermain, sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah partisipasi belajar lari *sprint* siswa.

D. Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah terdapat peningkatan partisipasi belajar lari *sprint* melalui pendekatan bermain pada siswa SMPLB C YPAC Medan Tahun ajaran 2012/2013 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : bagaimana penerapan metode pendekatan bermain dalam meningkatkan partisipasi belajar lari *sprint* pada Siswa SMPLB C YPAC Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Peneliti sendiri agar dapat mengembangkan ilmu dan keterampilan lebih baik lagi terutama dalam hal perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siswa SLB.
2. Guru Pendidikan Jasmani di SMPLB C YPAC Medan Tahun Ajaran 2012/2013 untuk lebih mengetahui penerapan metode pembelajaran melalui pendekatan bermain dalam meningkatkan partisipasi belajar lari *sprint* siswa SMPLB C YPAC Medan Tahun Ajaran 2012/2013.
3. Bagi pihak sekolah agar dapat menerapkan pembelajaran lari *sprint* yang efektif terhadap siswanya.
4. Para Peneliti lainnya yang tertarik pada permasalahan pembelajaran di kalangan siswa SLB dapat dijadikan sebagai rujukan untuk melakukan penelitiannya dengan lebih baik.