

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan pada dasarnya berperan mencerdaskan kehidupan bangsa, yang sasarannya adalah peningkatan kualitas manusia Indonesia baik itu sosial, spiritual dan intelektual, serta kemampuan yang profesional. Untuk itu pembinaan kebugaran jasmani perlu dikembangkan dan ditingkatkan diseluruh tanah air terutama di sekolah-sekolah yang nantinya dapat menunjang proses belajar siswa.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) belakangan ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di negara-negara yang sudah maju. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai satu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini, khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu atau berkualitas tinggi. Perlu diketahui bahwa kualitas seseorang akan terlihat dalam bentuk kemampuan dan kepribadiannya sewaktu orang tersebut harus berhadapan dengan tantangan atau harus mengatasi suatu masalah sampai masalah tersebut dapat dipecahkan dengan baik. Agar Indonesia memiliki cukup warga yang berkualitas tinggi diperlukan sumber daya manusia yang bermutu tinggi dan mampu berkompetisi secara global, sehingga diperlukan keterampilan yang melibatkan

pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif, dan kemajuan bekerja sama yang efektif.

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada saat ini maupun yang akan datang. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang telah ada sejak adanya manusia, namun bentuk tujuan serta proses pendidikan dari periode ke periode selalu berbeda, tapi jelas mengarah kepada peningkatan kualitas proses belajar mengajar.

Pendidikan 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, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-undang sistem pendidikan no. 20 tahun 2003). Pendidikan dapat juga diartikan sebagai usaha sadar individu dalam proses ke arah kedewasaan dan kematangan yang harus berorientasi kepada pengenalan realitas diri manusia dan dirinya sendiri.

Dalam proses belajar mengajar, pendidik harus membuat media-media yang menarik atau mengubah bahan ajar kebentuk yang diminati siswa namun tetap memperhatikan tujuan akhir pembelajaran. Dengan membuat media-media yang inovatif, seorang pendidik akan dapat meningkatkan potensi dirinya dalam mengajar. Hal ini sangat penting bagi seorang pendidik karena merupakan motor penggerak dalam proses pembelajaran.

Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan

manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani dan olahraga memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan mengajarkan berbagai keterampilan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain)

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga bukan melalui pengajaran didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan disekolah adalah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, emosional dan keterampilan motorik siswa. Kemampuan motorik ini diharapkan akan dapat mendukung kondisi fisiknya. Dengan kondisi fisik yang baik diharapkan akan dapat menunjang proses belajar mengajar setiap mata pelajaran. Proses pembelajaran disekolah akan berjalan dengan lancar dan berkesinambungan.

Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagai mana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan

kemampuan peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan berkesinambungan.

Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti keberhasilan tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Pada kenyataannya masih ditemukan permasalahannya berupa rendahnya efektifitas belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hal ini berkaitan dengan masih ditemukannya keragaman masalah dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, seperti:

- 1) keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran masih belum nampak,
- 2) Para siswa jarang mengajukan pertanyaan, walaupun guru sering meminta agar siswa bertanya jika ada hal-hal yang kurang dipahami.

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran tersebut kreativitas seorang guru sangat dibutuhkan, sehingga proses pembelajarannya dapat memberi pengalaman belajar yang baik secara lengkap kepada anak didik. Fonomena ini merupakan sebuah masalah akibatnya kurangnya kemampuan sebagian guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam memanfaatkan perannya sebagai guru yang memiliki potensi sesuai dengan tuntutan target kurikulum dan daya serap serta sebagai seorang pendidik yang kreatif dalam mengaktifkan

pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah khususnya nomor lari *sprint*.

Lari *sprint* adalah suatu nomor yang terdapat dalam nomor lari pada cabang olahraga atletik yang diperlombakan di nasional maupun internasional. Dalam cabang lari *sprint* ini pelari harus berlari dengan kecepatan penuh dengan menempuh jarak yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah yang diutamakan bukanlah hasil kecepatan lari, tapi yang paling diutamakan adalah proses hasil belajar lari *sprint*, siswa harus dapat mengetahui tehnik-tehnik dasar lari *sprint*, misalnya tehnik dasar “aba-aba”, tehnik dasar “siap”, tehnik dasar “ya”, tehnik dasar gerakan lari dan tehnik dasar memasuki garis *finish*.

Guru merupakan pelaksana pembelajaran dan sumber utama bagi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus bisa menciptakan kondisi belajar yang dapat merangsang siswa agar belajar efektif. Guru pendidikan jasmani secara sadar akan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sesuai dengan kurikulum dan harus mengetahui tujuan yang akan dicapai. Agar tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tercapai dengan baik, maka guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan variasi serta menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti mengenai proses hasil belajar siswa dalam pelajaran lari *sprint* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai, ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Dari 30 orang siswa kelas VIII, 17 orang putra dan 13 orang putri ,

ternyata sebagian besar siswa (26 orang) memiliki nilai dibawah nilai KKM dan 4 orang siswa memiliki nilai diatas KKM. Nilai KKM mata pelajaran pendidikan jasmani sekolah adalah 75. Siswa masih kurang menguasai teknik-teknik dasar lari *sprint*, sehingga mereka cepat bosan. Guru penjas perlu memberikan penjelasan lebih lanjut lagi tentang tehnik dasar lari *sprint*, agar siswa lebih mengerti dengan baik.

Dari hasil observasi yang dilakukan penulis, diperoleh informasi dari guru Pendidikan Jasmani bahwa nilai siswa dalam bidang studi pendidikan jasmani masih rendah. dari 30 siswa yang ada hanya 4 orang siswa yang mencapai KKM dan 26 orang siswa yang mendapat nilai dibawah KKM.

SMP Negeri 3 Perbaungan sama dengan SMP lainnya yang mengajarkan mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah tersebut, proses belajar mengajar dilakukan dilapangan terbuka yang terletak didepan sekolah tersebut. Walaupun sarana dan prasarana olahraga disekolah ini cukup baik, akan tetapi hasil belajar lari *sprint* masih jauh dari yang diharapkan. Untuk itu perlu dilakukan upaya untuk memaksimalkan proses belajar dengan metode pendekatan bermain dan pemanfaatan media audio visual. Pendekatan bermain berperan penting dalam meningkatkan kualitas belajar, begitu pula dengan pemanfatan media audio visual, selain menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Guru Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan selama ini memberikan materi lari *sprint* lebih dominan dengan cara-cara lama, yaitu dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran lari *sprint* menjadi monoton, karena guru lebih terkesan lebih banyak berperan dalam pembelajaran sedangkan

siswa lebih banyak mendengarkan dan meniru gerakan yang diperankan guru penjas. Situasi seperti ini kurang mendukung atas kemampuan siswa terutama dalam memahami suatu materi pembelajaran lari *sprint*. Pembelajaran dengan metode lama atau ceramah menyebabkan siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya dan daya fikirnya.

Jadi untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan pendekatan bermain yang cocok pada pembelajaran lari *sprint* salah satunya yaitu dengan penggunaan pembelajaran pendekatan bermain dan pemanfaatan media audio visual. Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan disegala jenjang pendidikan.pembelajaran dalam mengajar merupakan faktor yang sangat penting untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keteerampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian,memberi informasi,memberi kesenangan,dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Media sering juga disebut sebagai perangkat lunak yang bukan saja memuat pesan atau bahan ajar untuk disalurkan melalui alat tertentu,tetapi juga dapat merangsang pikiran,perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Alasan peneliti menggunakan pendekatan bermain dan pemanfaatan media audio visual adalah agar siswa tidak jenuh, siswa akan senang, membentuk kepribadian anak, memacu dan memotivasi seorang anak untuk belajar lebih luas.media ini merupakan alternatif yang dapat dipilih dalam pengajaran penjas, mengingat dalam pengajaran penjas diperlukan

suatu bentuk kegiatan yang dapat mengarahkan siswa untuk dapat menemukan suatu konsep melalui praktek menguasai tehnik yang dipelajari atau penemuan secara langsung.

Dengan melakukan olahraga lari *sprint* melalui penggunaan metode pembelajaran pendekatan bermain dan pemanfaatan media audio visual, diharapkan dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar lari *sprint* dengan benar. Berdasarkan itu penulis berminat untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari *Sprint* Melalui Pendekatan Bermain dan Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Kab. Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2016/2017.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada antara lain :

1. siswa merasa susah melakukan tehnik dasar lari *sprint*,
2. Keterbatasan alat sehingga membuat siswa jenuh ketika harus menunggu giliran mengikuti pembelajaran
3. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran,
4. Kemauan untuk belajar lari *sprint* sangat rendah.
5. Guru dominan menggunakan cara mengajar lama, yaitu ceramah
6. Guru kurang profesional dalam melakukan proses belajar mengajar

### **C.Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dan kemampuan penulis maka perlu adanya pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah melihat peranan menggunakan metode pembelajaran pendekatan bermain dan pemanfaatan media audio visual terhadap upaya peningkatkan hasil belajar Lari *Sprint* pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2016/2017.

### **D.Rumusan Masalah**

Yang menjadi rumusan masalah dapat diambil berdasarkan uraian di atas adalah “Apakah melalui penggunaan metode pembelajaran pendekatan bermain dan pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar lari *sprint* pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2016/2017?”

### **E.Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar Peningkatan Hasil Belajar Lari *Sprint* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Melalui Pendekatan Bermain dan Pemanfaatan Media Audio Visual.

### **F.Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai masukan dan informasi bagi guru pendidikan jasmani dalam memilih media pengajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi siswa sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi guru pendidikan jasmani di SMP Negeri 3 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai untuk lebih mengetahui Hasil Peningkatan Belajar Lari *Sprint* Menggunakan Model Pembelajaran Pendekatan Bermain dan Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Perbaungan Kab. Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2016/2017”
4. Bagi pihak sekolah agar dapat menerapkan pembelajaran Lari *Sprint* lebih efektif terhadap siswanya.
5. Bagi peneliti sebagai usaha untuk mengembangkan ilmu dan keterampilan agar lebih baik lagi terutama dalam hal pendekatan bermain dan pemanfaatan media audio visual.