

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu 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. Pendidikan merupakan hal yang paling penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu Negara. Melalui pendidikan suatu bangsa akan mengalami kemajuan dan meninggalkan suatu keterpurukan.

Peran pemerintah diharapkan agar lebih berkonsentrasi terhadap pendidikan terutama sekolah-sekolah yang masih jauh dari kemajuan teknologi atau sekolah-sekolah yang tertinggal di daerah. Salah satunya yaitu Pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, menambah pengetahuan, membiasakan perilaku hidup sehat dan sikap sportif.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani memiliki tujuan pengembangan individu menyeluruh yang meliputi aspek afektif, kognitif serta psikomotor. Untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan maka

pendidikan jasmani harus dilaksanakan dengan baik dan benar dalam suatu lembaga pendidikan. Dalam pelaksanaan tujuan pendidikan yang baik, guru pendidikan jasmani memegang peranan penting dalam hal ini.

Seorang guru merupakan salah satu komponen penting pada proses kelangsungan pembelajaran, yang berperan serta dalam usaha membentuk sumber daya manusia. Profesionalisme guru sangat dibutuhkan dalam belajar-mengajar, agar tercapai tujuan dari materi yang akan disampaikan. Terkhusus pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mampu membuat sebuah konsep belajar yang tidak sulit untuk dimengerti, tidak monoton, dan tentunya menyenangkan untuk dilakukan.

Melalui sebuah pembelajaran yang dikemas secara sederhana dan ditampilkan dengan menarik, tentunya siswa akan termotivasi untuk melakukan aktivitas gerak dan membuat penyajian materi sehingga lebih mudah dipahami siswa. Akan tetapi jika materi yang akan disajikan agak sedikit rumit dan terkesan monoton, tentunya peserta didik akan mengalami kejenuhan dalam belajar. Permasalahan seperti ini membuat interaksi antara guru dengan siswa kurang kompak, sehingga tuntutan pencapaian materi tidak tersampaikan dengan baik pada siswa.

Sesuai dengan tuntutan kurikulum yaitu mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, kerjasama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik maka pelajaran pendidikan jasmani merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam aspek pendidikan. Sehingga pelajaran ini adalah sama pentingnya dengan pelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah seorang guru penjas di SMP Yayasan Perguruan HKBP Sei Mati yaitu diketahui bahwa proses pembelajaran penjas kurang efektif khususnya pada materi lari *sprint*. Saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang antusias dan tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran materi lari *sprint*.

Permasalahan ini tentu mempengaruhi hasil belajar siswa pada materi lari *sprint*. Nilai yang diperoleh siswa pada materi ternyata rata-rata < 70 . Sedangkan nilai KKM penjas di SMP Yayasan Perguruan HKBP Sei Mati adalah 70. Ditinjau dari kelas VII yang tiap kelasnya terdiri dari 35 orang, 5 siswa sudah memiliki nilai diatas KKM, sedangkan 30 orang siswa memiliki nilai dibawah KKM. Berikut perolehan nilai Lari *Sprint* pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Perolehan Nilai Lari *Sprint* Kelas VII SMP Yayasan Perguruan HKBP Sei Mati

Kelas	Nilai	Banyak Siswa (Orang)	Nilai < 70	Nilai > 70
VII	60 – 69	30	30	5
	70 – 79	5		
	80 – 89	-		
	90 – 100	-		
Jumlah		35	30	5
Persentase		100 %	85,71 %	14,28%

Sumber: SMP Yayasan Perguruan HKBP Sei Mati

Faktor yang menyebabkan kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, disebabkan karna kurangnya pemahaman siswa tentang materi lari *sprint*. Siswa belum mengetahui tujuan materi sehingga siswa kurang tertarik melaksanakan kegiatan. Saat proses pembelajaran berlangsung, materi

sprint yang diberikan guru terlalu monoton, siswa merasa pelajaran *sprint* itu sangat melelahkan.

Hal itu juga disebabkan karena belum ditemukannya pendekatan yang tepat dari guru agar siswa lebih aktif dan tertarik pada proses pembelajaran. Gaya mengajar seorang guru juga sangat berpengaruh terhadap penguasaan kelas. Salah satu gaya mengajar yang sering diterapkan guru tersebut adalah gaya komando. Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas peserta didik terlalu formal dan kaku sehingga anak merasa cepat jenuh dan bosan belajar. Pendekatan ini membuat siswa hanya mengetahui lari secepat mungkin tanpa memikirkan apakah teknik yang dilaksanakan sudah benar.

Faktor pendukung keberhasilan belajar siswa juga dipengaruhi oleh sarana-prasarana yang ada di sekolah tersebut. Khususnya untuk materi lari *sprint*, media yang akan digunakan seperti balok start dan lintasan tidak tersedia. Walaupun guru dapat memodifikasi kebutuhan dari materi, akan tetapi fasilitas yang lengkap tentunya akan memperkaya wawasan siswa terhadap materi tersebut.

Dari kesimpulan penjelasan di atas yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu metode belajar atau strategi mengajar yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa masih dibawah KKM. Agar standart kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan sebagaimana yang ada dalam kurikulum KTSP, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga memunculkan minat belajar peserta didik yang akan

berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Menyadari hal tersebut, perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi lari *sprint* menjadi lebih cepat, bermakna, efektif dan mudah dilakukan. Agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai, tentu seorang guru harus mampu memberikan rangsangan yang tepat agar siswa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Setiap siswa juga memiliki kemampuan yang berbeda-beda, tentunya pemilihan model pembelajaran haruslah diubah berdasarkan kebutuhan siswa dan bisa dilaksanakan secara menyeluruh. Mengetahui keinginan siswa tentu akan lebih mudah bagi guru untuk menerapkan hal-hal yang berkaitan dengan lari *sprint*. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan model Pendekatan bermain agar proses pembelajaran sesuai dengan keinginan siswa, serta peserta didik dapat memahami tujuan dari materi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Peningkatan hasil belajar lari *sprint* melalui pendekatan bermain menggunakan media rintangan pada siswa kelas VII SMP Yayasan Perguruan HKBP Sei Mati Tahun Ajaran 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat ditemukan beberapa masalah dari pelajaran pendidikan jasmani dengan materi lari *sprint* di SMP Yayasan Perguruan HKBP kelas tepatnya dikelas , diantaranya:

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap proses pelaksanaan lari *sprint*.
2. Pelajaran Lari *sprint* sangat melelahkan.
3. Pendekatan yang digunakan oleh guru belum tepat.
4. Cara mengajar yang tidak tepat untuk menarik minat siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani
5. Guru kurang variatif dalam membuat konsep belajar yang sesuai dengan lari materi *sprint*.

C. Pembatasan masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan peneliti maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah melihat peranan pembelajaran atau pendekatan bermain dalam meningkatkan hasil belajar.

D. Rumusan masalah

Untuk membatasi peneliti dibutuhkan rumusan masalah yang akan mempermudah pembahasan problematika yang diangkat. Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Apakah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari *sprint* siswa kelas VII SMP Yayasan Perguruan HKBP Sei Mati tahun ajaran 2016/2017?"

E. Tujuan penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah: “Untuk meningkatkan hasil belajar lari *sprint* siswa kelas VII SMP Yayasan Perguruan HKBP Sei Mati melalui pendekatan bermain menggunakan media rintangan”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat serta harapan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti mengembangkan ilmu dan keterampilan agar lebih baik lagi terutama dalam hal pendekatan bermain dalam menguji Pendidikan Jasmani di Sekolah.
2. Untuk menumbuhkan adanya motivasi dalam diri siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran.
3. Sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa
4. Sebagai masukan bagi guru pendidikan jasmani yang ada disekolah tersebut.