

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan proses belajar yang lebih memusatkan pada anak didik, menekankan pada aspek pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan karakteristik fisik, mental dan sosial secara efektif menuju pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan jasmani harus dapat memenuhi kebutuhan anak yang berbeda-beda. Pada dasarnya setiap anak mempunyai karakteristik fisik, mental dan sosial yang berbeda-beda.

Pendidikan jasmani, sangat memungkinkan untuk sepadan dengan istilah gerak insani, karena menggunakan aktifitas jasmani sebagai alat untuk mendapatkan perkembangan yang menyeluruh dalam hal kualitas fisik, mental dan emosional seseorang. Pendidikan jasmani memperlakukan seseorang sebagai individu yang utuh dan menyeluruh mencakup kesejahteraan total manusia, dan tidak memisahkan dimensi fisik dan kualitas mental, yang selama ini dianggap tidak memiliki hubungan kuat terpisah satu sama lain. Pendidikan jasmani adalah suatu kajian yang sangat luas. Fokus kajiannya pada peningkatan kualitas gerak manusia. Secara lebih spesifik menghubungkan kajian antara gerak insani dengan pendidikan. Hubungan itu termasuk pengembangan dimensi pikiran dan jiwa spiritual. Kajiannya juga termasuk pada dampak perkembangan jasmani terhadap pertumbuhan dan kontribusi unik pendidikan jasmani. Tidak ada suatu kajian yang memusatkan pada pengembangan total manusia secara utuh, kecuali

pendidikan jasmani. Oleh karena itu pula hal inilah yang mencirikan luasnya bidang kajian pendidikan jasmani.

Atletik merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani (penjas) yang wajib diberikan kepada siswa Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Hal ini sesuai dengan SK Mendikbud No.0413/U/87. Bahkan bagi Mahasiswa Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU).

Pada dasarnya atletik merupakan unsur gerak yang sangat kompleks dan seiring perkembangan ilmu pengetahuan gerakannya pun semakin lama semakin kompleks. Gerak dasar pada semua cabang olahraga tidak lepas dari gerakan-gerakan yang ada di olahraga atletik, Karena dalam olahraga atletik terdapat unsur-unsur jalan, lari, lempar, tolak dan lompat.

Pada cabang olahraga atletik di nomor lari, ditinjau dari jarak yang ditempuh. Terdiri dari 3 (tiga) bagian besar yaitu: (1) Nomor lari jarak pendek (*sprint*) mulai dari 60m-400m, (2) Nomor lari jarak menengah (*middle distance running*) 800m-1500m, (3) Lari jarak jauh (*long distance running*) 3000m-42.195m. Lari jarak pendek (*sprint*) adalah berlari dengan kecepatan penuh sepanjang jarak yang harus ditempuh, atau sampai jarak yang telah

ditentukan. Lari jarak pendek *sprint* merupakan salah satu bagian nomor lari yang harus ditingkatkan, sebab lari jarak pendek (*sprint*) mempunyai gerakan yang sangat kompleks. Gerakan lari cepat dibagi menjadi tiga tahap yaitu gerakan *start*, gerakan lari cepat (*sprint*) gerakan *finish*.

Namun pada kenyataannya guru sering salah dalam memberikan materi pelajaran ke siswa, dan di lapangan guru lebih sering melatih daripada mengajarkan penjas. Sedangkan dalam melatih guru berpedomankan kepada teknik-teknik dan tahap-tahap yang harus dikuasai siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak menyenangkan serta membosankan. Jadi siswa tidak dibiarkan berkembang kreatifitasnya dalam melakukan lari *sprint* dan harus selalu bergerak sesuai arahan guru. Serta kurangnya variasi dalam mengajarkan lari *sprint*, sehingga siswa bosan dengan materi lari *sprint* yang menurut mereka adalah olahraga yang melelahkan dan sangat menguras tenaga. Oleh karena itu berdampak kepada hasil belajar siswa yang rendah karena kurangnya minat siswa terhadap lari *sprint* dan kurangnya pengetahuan siswa tentang teknik lari *sprint*.

Kondisi individu siswa juga merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan belajar khususnya lari *sprint*. Walaupun proses belajar mengajar berjalan cukup baik dari segala instrumen dan keadaan mendukung, bila kondisi siswa dalam keadaan tidak baik, maka proses belajar mengajar pun tidak akan berjalan dengan baik. Hal ini disebabkan siswa kurang berminat dalam lari *sprint*.

Namun hal ini menjadi suatu tantangan bagi guru penjas untuk mencari jalan dan berupaya agar lari jarak pendek (*sprint*) menjadi kegiatan yang menyenangkan, membahagiakan, menambah pengalaman gerak atau motorik siswa, serta meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani siswa, dengan demikian pemahaman siswa tentang lari *sprint* juga akan meningkat.

Secara umum kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan aktivitas fisik, demikian pula hasil belajar lari *sprint*. Salah satu faktor keberhasilan guru dalam menyampaikan atau mempraktekkan materi yang diajarkan dipengaruhi metode atau gaya mengajar. Metode mengajar diartikan sebagai cara yang dipilih guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga materi yang diajarkan dapat dikuasai anak dengan baik metode mengajar yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran akan membantu anak untuk menguasai materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Banyak metode atau gaya mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjas. Metode yang digunakan sebaiknya metode pendekatan yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Beberapa metode mengajar dapat diterapkan selama pembelajaran berlangsung, tergantung dari keadaan siswa.

SMP Negeri 1 Batang Kuis merupakan salah satu sekolah di Deli Serdang, SMP Negeri 1 Batang Kuis ini merupakan sekolah yang cukup layak untuk melaksanakan proses belajar mengajar, sarana dan prasarana yang ada di sekolahnya sangat mendukung untuk melakukan kegiatan proses belajar mengajar terutama dalam pelajaran olahraga karena didukung prasarana yang cukup memadai. Prasarana olahraga di SMP Batang Kuis seperti lapangan futsal, basket dan lapangan bola voli dan lapangan bola tangkis. Sekolah ini memiliki 6 ruangan kelas jadi hanya ada kelas A dan kelas B. Letak sekolah SMP Negeri 1 Batang Kuis juga cukup strategis karena tidak jauh dari pusat kota Batang Kuis, sehingga guru dan siswa mudah untuk menjangkau sekolah tersebut.

Juga didukung dengan sarana transportasi yang lancar menuju sekolah. Melihat dari hasil belajar mengajar yang diberikan guru yang lulusan S1 keolahragaan UNIMED kepada para siswanya, rata-rata siswa mudah mencerna isi materi yang telah diberikan. Mata pelajaran pendidikan jasmani seperti sepak bola, bola voli, bola basket sangat digemari oleh siswa, selain mudah dipahami, juga mengandung materi pelajaran permainan.

Dari hasil observasi dan pengamatan peneliti serta konsultasi dengan guru bidang studi pendidikan jasmani di SMP Negeri 1 Batang Kuis olahraga permainan sangat mendapat respon yang baik dari siswanya. Sangat bertolak belakang jika dibandingkan dengan olahraga perorangan. Menurut para siswanya, cabang olahraga lari *sprint* sangat menguras banyak tenaga serta bersifat membosankan. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran lari *sprint* di SMP Negeri 1 Batang Kuis, hasil belajar siswa rendah hal ini disebabkan karena kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran lari *sprint* akibat kurangnya pengetahuan siswa tentang teknik dalam lari *sprint* dan kurangnya variasi mengajar. Sehingga dari jumlah siswa kelas VII-A yang berjumlah 36 orang, dan yang menjadi sampel 36 orang siswa, ternyata 28 orang siswa (77,78%) masih memperoleh nilai dibawah KKM dan hanya 8 orang siswa (22,22%) yang memiliki nilai di atas KKM. Nilai KKM penjas di sekolah adalah 75.

Agar hasil belajar lari jarak pendek (*sprint*) meningkat, maka guru perlu menggunakan pendekatan bermain. Pendekatan bermain merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran jasmani yang diberikan di segala jenjang pendidikan.

Padakenyataannya permainan sangat disenangi dan dapat mempengaruhi kepribadian dan kehidupan individu.

Dari latar belakang masalah tersebut guru perlu menggunakan pendekatan bermain, dengan adanya pendekatan bermain anak akan lebih tertarik sehingga termotivasi dalam melakukan lari *sprint*, semangat, gembira dan dapat meningkatkan kognitif, afektif, psikomotor siswa, Serta siswa dapat mengembangkan kreatifitas dalam melakukan lari *sprint*. Dalam hal ini permainan yang di berikan kepada siswa adalah permainan yang mendukung untuk meningkatkan hasil belajar lari *sprintstart*. Seperti permainan menyentuh bahu teman, permainan ini sangat diperlukan untuk mengajarkan siswa dalam terknik *start* jongkok dan membuat siswa refleks terhadap sentuhan tangan ke bahu, jadi ketika di dalam pembelajaran nomor lari *sprint* seorang siswa lebih cepat tanggap ketika mendengar suara peluit dari guru. Permainan melewati kardus, permainan ini mengajarkan kepada siswa untuk melakukan langkah lebar dan cepat untuk mencapai garis *finish*. Permainan mengambil bendera, permain ini mengajarkan siswa untuk melakukan lari sekencang-kencangnya untuk mengambil bendera yang ada di garis *finish*.

Hal ini menjadi suatu tantangan bagi guru untuk menciptakan suatu perubahan terhadap hasil belajar lari *sprintsiswa*. Guru juga harus dapat menciptakan suatu perubahan yang menyenangkan dan dapat meningkatkan kesegaran jasmani serta dapat memperkaya pengalaman gerak atau motorik siswa.

Dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai: “Peningkatan Hasil Belajar Lari *Sprint* Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswakelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis TahunAjaran 2016 /2017

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang timbul antara lain:

1. Apakah penyebab kurangnya hasil belajar lari *sprint* pada siswa SMP Negeri 1 Batang Kuis
2. Mengapa materi pembelajaran lari *sprint* kurang mendapat respon yang positif dari siswa
3. Apa yang menyebabkan siswa kurang mengetahui teknik-teknik lari *sprint*
4. Mengapa pendekatan bermain diperlukan dalam mengajar pelajaran lari *sprint*
5. Apakah peningkatan hasil belajar lari *sprint* dapat ditingkatkan melalui pendekatan bermain pada siswa.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih jelas dan terarah, perlu dilakukan pembatasan masalah sehingga hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka penelitian tindakan ini dibatasi hanya pada “Peningkatan Hasil Belajar Lari *Sprint* Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis TahunAjaran 2017/2018

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah tersebut di atas, diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

Apakah pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari *sprint* Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batangkuis Tahun Ajaran 2017/2018?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Lari *Sprint* melalui pendekatan bermain Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batang Kuis Tahun Ajaran 2017/2018

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru dan Pendidikan Jasmani

1) Sebagai masukan dan informasi bagi guru dan pendidikan jasmani dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa dalam melakukan teknik lari *sprint*.

2) Sebagai masukan bagi guru pendidikan jasmani mengenai pemanfaatan pendekatan bermain pada pembelajaran lari *sprint*

b. Bagi Siswa dan Sekolah

1) Agar dapat meningkatkan hasil belajar lari *sprint* dengan pendekatan bermain.

1. Manfaat secara Teoritis

a. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai bahan acuan yang relevan bagi peneliti yang selanjutnya yang mungkin mengangkat judul yang sama.

b. Bagi Program Studi

1. Sebagai bahan acuan yang berguna bagi mahasiswa Universitas Negeri Medan khususnya Fakultas Ilmu Keolahragaan yang ingin melaksanakan penyusunan tugas akhir skripsi.
2. Sebagai tugas akhir peneliti dalam menyelesaikan studi sekaligus bahan pelajaran dalam menyampaikan gagasan dengan menulis ilmiah.

