

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas, guru pendidikan jasmani harus dapat menggunakan pembelajaran yang sesuai, yakni berdasarkan tahapan perkembangan karakteristik anak.

Pendidikan jasmani sebagai salah satu disiplin ilmu yang ajarkan disekolah-sekolah. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus mampu mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi serta *internalisasi* nilai-nilai, *sportivitas* dan jujur serta mampu bekerjasama. Dengan menggunakan pola-pola tertentu yang dapat memacu dan memotivasi siswa. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial.

Penguasaan teknik merupakan kemampuan untuk memahami atau mengetahui suatu rangkaian spesifik gerakan atau bagian pergerakan olahraga dalam memecahkan tugas olahraga dan dapat menggunakan pengetahuan yang dimiliki tersebut. Penguasaan teknik dasar lari *sprint* diartikan sebagai kemampuan siswa dalam mengetahui atau memahami teknik dasar lari *sprint* dan dapat menggunakan teknik dasar lari *sprint* yang baik.

Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dan cara yang berbeda pula dalam menerapkan dan mengaplikasikan teknik dasar lari dalam perlombaan. Tujuan utama lari *sprint* adalah untuk memaksimalkan kecepatan horizontal, yang dihasilkan oleh dorongan badan kedepan. Kecepatan lari ditentukan oleh panjang langkah dan frekuensi-langkah untuk bisa berlari cepat, seorang siswa/atlet harus bisa meningkatkan satu atau kedua-duanya..

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 15 Medan . Proses pembelajaran yang dilakukan guru sudah cukup baik tetapi cara guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah tersebut masih menggunakan cara lama yaitu terpaku dalam aturan dibuku tanpa melihat kemampuan dasar siswa yaitu cepat merasa jenuh. Didalam materi lari *sprint*, siswa kurang menyimak penjelasan dari guru tentang teknik dasar lari *sprint* secara bertahap seperti bagaimana cara start, cara memperpanjang langkah dan memasuki garis finish.

Dalam pembelajaran lari *sprint* guru memberikan penjelasan kepada siswa dan siswa langsung mengaplikasikan pembelajaran lari *sprint*, sehingga menimbulkan kejenuhan dari siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Di sekolah tersebut bidang studi pendidikan jasmani sangat digemari oleh siswa akan tetapi melihat bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani tersebut masih membuat siswa kurang tertarik terhadap pelajaran yang diberi oleh guru, Sehingga siswa kesulitan dalam belajar lari *sprint* seperti cara saat berlari.

Pada saat berlari siswa mengalami kesulitan ketika siswa mengayunkan tangannya ke samping yang membuat mereka lebih membukuk dan tidak bernafas dengan efektif. Siswa putri sering meletakkan kedua tangannya di dada sehingga membuat bahu dan leher menegang, pada saat berlari ayunan lengan terlalu tinggi sehingga membuat ketidakseimbangan tungkai dan lengan.

Cara benar sikap melakukan lari *sprint* adalah ayunan lengan kiri dari samping badan kedepan agak kedalam (medial) bersamaan dengan lengan kanan diayunkan dari samping badan kebelakang lurus, dan lengan kanan diayunkan kedepan lengan kiri diayunkan kebelakang kemudian disusul dengan mengangkat dan melukan tungkai kanan kedepan tungkai kaki kiri, bersamaan pula dengan mengayunkan lengan kaki kiri kedepan lengan kanan kebelakang dan terus lari. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam belajar lari *sprint* karena guru belum maksimal dalam memberikan penguatan kepada siswa seperti kurang mengoreksi dan memperhatikan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa pada saat sikap berlari.

Masih rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan lari *sprint*, ditandai oleh hasil belajar pendidikan jasmani yang masih rendah dan dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) siswa dimana yaitu 75. Jumlah siswa 37 orang di mana dari nilai rata-rata kelas menunjukkan 12 siswa (32,5%) yang sudah mencapai ketuntasan belajar lari *sprint* dan 25 siswa (67,5%) yang belum mencapai ketuntasan belajar lari *Sprint*.

Berangkat dari kenyataan tersebut, maka peneliti menganggap hal itu merupakan suatu dilema dalam pembelajaran sekolah tersebut. Ditambah lagi

dengan minimnya pengetahuan guru pada siswa untuk menerapkan pendekatan saintifik dan pendekatan bermain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Disekolah SMP Negeri 15 Medan merupakan salah satu sekolah menengah yang memiliki sarana dan perasarana yang kurang lengkap. Sehingga ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung banyak siswa yang tidak aktif berolahraga. Aktifitas bermain ini akan dibuat sedemikian rupa sehingga cocok dimainkan oleh anak SMP Negeri 15 Medan dan diharapkan mampu meningkatkan kemampuan lari *sprint* siswa tersebut..

Pendekatan saintifik sangat penting dalam mengontrol apa yang telah di capai dalam proses pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dari mulai tahap awal (input), proses dan out put. Pendekatan Saintifik juga sangat mempengaruhi motivasi dan minat belajar siswa, bagi guru, melalui pendekatan saintifik dapat mengetahui nilai siswa dan sejauh mana materi yang di ajarkannya dapat di kuasai oleh siswa.

Dengan menggunakan penerapan pendekatan saintifik untuk memudahkan suatu proses kegiatan belajar mengajar, dimana suatu kelompok belajar itu adalah dengan cara: 1). Mengamati, 2). Menanya, 3). Mencoba, 4). mengasosiasikan, 5). Mengomunikasikan.

Pada pendekatan ini anak tidak hanya belajar dan duduk mendengarkan guru memberikan materi, tetapi siswa terlibat langsung dalam berbagai pelajaran yang membawa aktivitas tertentu dengan hasrat bergerak, semua potensi anak

benar-benar menikmati suasana belajar yang menyenangkan dan gembira sehingga tingkat keterlibatan dan intensitas gerak anak dapat di optimalkan.

Disamping itu pula pola pendekatan bermain dapat menjadi alternatif bagi guru tersebut, karena pola pendekatan ini tidak memerlukan biaya yang mahal dan tempat yang luas, dan bermain ini mewakili sebagai unsur-unsur teknik dasar lari *sprint*, serta tujuan pembelajaran lari *sprint* dan dasar-dasar gerak.

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan disegala jenjang pendidikan. Hanya saja porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka.

Pendapat lain mengapa harus dilakukan pendekatan bermain adalah agar keterampilan motorik anak dapat dikembangkan sesuai dengan kematangannya untuk dikembangkan. Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral yang optimal. Sebagai guru harus dapat menguasai jenis-jenis permainan yang sangat digemari anak karena sangat berpengaruh pada perkembangan fisik anak, sesuai dengan usia mereka.

Memimpin disaat mereka bermain dan mengarahkan mereka dengan tidak memaksa mereka. Berikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan daya imajinasi dan kreatifitas mereka. Bermain sangat berhubungan dengan kesenangan yang juga mempunyai aturan-aturan tetapi sengaja dibuat dan

disepakati bersama dengan aktifitas tersebut. Berdasarkan maknanya bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang saja. Beberapa pertimbangan dalam pendidikan jasmani bahwa perlu pendekatan bermain ialah:

- a. Dengan bermain anak dapat leluasa untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.
- b. Guru akan lebih mudah dalam memberikan pengarahan, koreksi, saran, latihan atau dorongan agar anak didiknya berkembang lebih baik, dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan.
- c. Dengan bermain guru tidak harus terfokus dengan sarana dan prasarana yang kurang lengkap.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan PTK untuk meningkatkan hasil belajar lari *sprint* melalui pendekatan saintifik dan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas ada beberapa masalah yang berkaitan dengan kemampuan siswa. Adapun masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi lari *sprint*
2. Siswa kurang memberikan perhatian yang serius dalam mendengarkan dan menyimak penjelasan dari guru.

3. Siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran lari *sprint*, karena metode pembelajaran guru kurang bervariasi
4. Rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran lari *sprint* pada kelas VII SMP Negeri 15 Medan 2018/2019.
5. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keinginan siswa belajar.

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari interpretasi yang salah, maka dipertegas penelitian pada hal – hal yang pokok, sehingga tercapai sasaran. Oleh sebab itu penelitian ini dibatasi pada masalah yaitu **“Peningkatan Hasil Belajar Lari *Sprint* Melalui Pendekatan Saintifik Dan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VII SMP 15 Medan**

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu : **“apakah melalui pendekatan saintifik dan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil lari *sprint* pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Medan?”**

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lari *sprint* melalui pendekatan saintifik dan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Medan tahun ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Untuk sekolah adalah sebagai cara membantu memperbaiki proses pembelajaran pendidikan jasmani
2. Untuk guru adalah untuk memperbaiki peroses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran atletik lari *sprint*.
3. Untuk siswa adalah untuk meningkatkan motivasi belajar lari *sprint* dengan bermain dan juga menciptakan rasa senang dalam mengikuti pelajaran.
4. Untuk peneliti adalah untuk menambah kemampuan peneliti dalam keterkaitan dengan menggunakan metode pendekatan bermain dalam proses pendekatan bermain.

THE
Character Building
UNIVERSITY