

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya 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 di perlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Penyelenggaraan pendidikan jasmani selama ini berorientasi pada suatu titik pusat yaitu guru . kenyataan ini bisa dilihat di lapangan melalui pengamatan pengamatan yang dilakukan oleh penulis hal ini tentu saja mempengaruhi pola pikir dan persepsi guru pendidikan jasmani itu sendiri, bahwa gurulah yang mempunyai kuasa penuh dalam proses belajar mengajar tanpa mempertimbangkan perkembangan motorik peserta didiknya namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum meminati atletik bahkan tidak menyukainya. Hal ini menjadi suatu tantangan bagi guru penjas untuk mencari jalan dan berupaya agar atletik menjadi kegiatan yang menyenangkan, membahgiakan, dan meningkatkan

kebugaran jasmani serta dapat memperkaya pengalaman gerak atau motorik siswa sebagai dasar dasar gerak cabang cabang olahraga lainnya.

Dalam memperbaiki hasil belajar siswa dalam melakukan lari sprint hendaknya guru menerapkan konsep pembelajaran lari sprint dengan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik adalah pemberian respon secara langsung kepada siswa yang berbuat kesalahan dalam melakukan suatu cara atau tehnik dalam suatu permainan, seperti penguasaan teknik dasar pada lari cepat (sprint)

Berdasarkan hasil dan pengamatan peneliti sistem pembelajaran yang di terapkan di sekolah SMP MUHAMMADIYAH 01 MEDAN masih kurang aktif dimana pelaksanaan pembelajaran yang di lakukan guru sebelumnya dalam mengajar masih monoton dan tidak focus untuk menjelaskan kepada siswa bagaimana cara pelaksanaan lari sprint yang sebenarnya. Oleh sebab itu, siswa cenderung pasif karena mereka hanya menerima materi dan latihan dari guru, sehingga tidak cukup mendukung penguasaan materi bagi siswa. Hal ini menyebabkan, siswa kesulitan dalam belajar lari sprint, seperti cara melakukan start yang benar. Kesulitan ini terjadi karena guru belum maksimal dalam memberi penguatan kepada siswa seperti kurang mengoreksi dan memperhatikan kesalahan

– kesalahan pada siswa saat melakukan start pada lari sprint. Masih rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan lari sprint, ditandai oleh hasil belajar pendidikan jasmani siswa yang masih rendah dan dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) lari sprint siswa kelas VIII SMP MUHAMMADIYAH 01 MEDAN. Masih rendah dimana KKM yaitu 75.

Jumlah siswa 32 orang dimana dari nilai rata rata kelas menunjukkan 12 siswa (32,5%) yang sudah mencapai ketuntasan belajar lari sprint dan 20 siswa (67,5%) yang belum mencapai ketuntasan belajar lari sprint berdasarkan hal di atas, maka penelitian mencari solusi bagaimana mengatasi kesenjangan ini agar pelajaran atletik khususnya pada nomor lari sprint dengan harapan bahwa keterampilan dasar atletik dapat dikuasai oleh siswa sebagai bekal dasar untuk melakukan kegiatan olahraga lainnya.

Agar standart kompetensi pembelajaran atletik nomor lari sprint 100 m dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga memunculkan minat untuk melakukannya. Untuk itu perlu adanya pendekatan saintifik dan pendekatan bermain langsung oleh guru.

Pendekatan saintifik merupakan salah satu usaha para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice* (DAP) Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Pendekatan saintifik sangat penting dalam mengontrol apa yang telah dicapai dalam proses pembelajaran berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dari mulai tahap awal (input), proses dan out put. Menurut Suhadi (2008:23) pendekatan saintifik merupakan “bagian terpenting dalam kegiatan belajar di sekolah”. Pendekatan saintifik juga sangat mempengaruhi motivasi dan

minat belajar siswa, bagi guru, melalui pendekatan saintifik dapat mengetahui nilai siswa dan sejauh mana materi yang diajarkannya dapat dikuasi oleh siswa.

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

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 karna sangat berpengaruh pada perkembangan fisik anak, sesuai dengan usia mereka.

Memimpin disaat mereka bermain dan mengarahkan mereka dengan tidak memaksa mereka. Beriakan 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. (depdikbud, 2014:544). Menurut Harloch E.B (2014:320) bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang timbulnya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

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 muda dalam memberikan pengarahan, koreksi, saran, latihan atau dorongan agar anak didiknya berkembang lebih baik, dan dapat mencapai kedewasaan yang di harapkanya.
- c. Dengan bermain guru tidak harus terfocus dengan sarana dan prasarana yang kurang lengkap.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar lari sprint melalui pendekatan saintifik dan pendekatan bermain pada siswa kelas VIII SMP MUHAMMADIYAH 01 MEDAN tahun ajaran 2019/2020.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang timbul antara lain :

1. Rendahnya pemahaman siswa tentang tehnik dasar lari sprint.
2. Pendekatan pembelajaran yang di lakukan guru pendidikan jasmani kurang, sehingga siswa jenuh dalam proses pembelajaran.
3. Siswa kesulitan menemukan tehnik dasar melakukan lari sprint.
4. Penyampaian materi yang dilaksanakan masih monoton dalam dalam pembelajaran.
5. Siswa tidak aktif mengikuti proses pembelajaran tentang lari sprint.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih mempertegas sasaran masalah dan meningkatkan luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar**

Lari Sprint Melalui Pendekatan Saintifik Dan Pendekatan Bermain, Modifikasi lari estafet melintasi Ban Bekas Sambil Memindahkan Bola Kecil dan Lari Tepuk Tangan pada siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah01 Medan tahun ajaran 2019/2020”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penelitian ini dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah melalui pendekatan saintifik dan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari sprint pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan Tahun ajaran 2019/2020?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lari sprint melalui pendekatan saintifik dan pendekatan bermain pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan Tahun Ajaran 2019/2020.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru

Guru terdorong untuk menemukan pendekatan atau metode yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa, berkreasi atau inovatif menemukan permainan-permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Mengembangkan kemampuan fisik dan mampu mengembangkan sifat-sifat seperti sportifitas dan tanggung jawab ataupun kerja sama.

3. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di SMP MUHAMMADIYAH 01 MEDAN.