

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM). Pendidikan diyakini akan dapat mendorong memaksimalkan potensi siswa sebagai calon SDM yang handal untuk masa yang akan datang yang harus dapat bersikap kritis, logis dan inovatif dalam menghadapi dan menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapinya.

Pendidikan jasmani merupakan bagian pendidikan secara umum yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media dalam pembelajaran. Pendidikan jasmani (Penjas) mempunyai peran penting untuk meningkatkan kualitas manusia. Pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan antara tubuhnya badan dan perkembangan jiwa.

Pelaksanaan pendidikan jasmani dan olahraga merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Oleh karena itu, upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan jasmani dan olahraga perlu terus dilakukan. Untuk itu pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi belajar perlu dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani didalamnya diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang terangkum dalam pendidikan jasmani yaitu atletik. Atletik merupakan induk dari semua cabang olahraga yang diajarkan dari sekolah tingkat paling rendah (SD) bahkan Perguruan Tinggi (PT).

Seorang guru pendidikan jasmani dan kesehatan untuk mencapai tujuan pembelajaran atletik, harus memperhatikan perkembangan anak, karakteristik anak, kemampuan anak serta tujuan yang harus di capai. 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.

Cabang olahraga atletik didalamnya terdiri dari empat nomor utama yaitu jalan, lari, lompat dan lempar atau tolak. Untuk nomor lari terdiri atas: lari *sprint*, jarak menengah, jarak jauh atau marathon, lari gawang, lari sambung, dan lari *cross country*. Nomor lompat meliputi: lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit, lompat tinggi galah. Nomor lempar meliputi lempar cakram, lempar lembing, tolak peluru dan lontar martil.

Berkaitan dengan nomor-nomor atletik, penelitian ini akan mengkaji dan meneliti tentang pembelajaran nomor lari khususnya lari *sprint*. Upaya pembelajaran lari *sprint* pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) perlu diterapkan cara mengajar yang baik dan tepat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi pada siswa kelas XI SMA YP Medan Putri dalam pembelajaran atletik khususnya lari *sprint* para siswa pada umumnya belum menguasai gerak dasar lari *sprint*, bahkan para siswa kurang tertarik dengan pembelajaran atletik. Masih banyak siswa yang hasil belajar

khususnya gerak dasar lari *sprint* dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 21 siswa baru 6 siswa atau sekitar 28,58% yang memiliki nilai di atas KKM, sedangkan 15 siswa atau sekitar 71,42% yang memiliki nilai di bawah KKM. Nilai KKM pelajaran pendidikan jasmani di SMA YP Medan Putri adalah 75.

Penyebab terjadinya proses pembelajaran karena sarana yang kurang mendukung, misalnya keterbatasan alat dalam proses pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa dalam materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, untuk itu perlu menerapkan model pembelajaran yang baik dan tepat yang direncanakan dengan baik disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, maka pembelajaran penjas akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran akan tercapai. Di samping itu juga, siswa akan termotivasi dalam belajarnya, merasa senang karena bentuk pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kondisi dirinya sehingga timbul rasa semangat dalam belajar. Tetapi sebaliknya, jika pembelajaran tidak sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa, maka siswa akan merasa bosan dan jenuh, sehingga siswa akan malas melaksanakan tugas ajar dan penguasaan materinya menurun.

Untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut guru perlu bervariasi menggunakan metode pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pendekatan bermain penjas. Agar mencapai suatu hasil belajar yang maksimal dalam lari *sprint*, banyak faktor yang perlu diperhatikan, yaitu proses pembelajaran yang lebih intensif dan terprogram dengan baik, waktu yang tersedia, pembagian waktu yang jelas, serta memiliki beberapa alternatif strategi mengajar. Yang dimaksud dengan pembelajaran intensif adalah pembelajaran dengan kualitas yang meningkat. Sedangkan yang dimaksud

dengan terprogram dengan baik adalah pembelajaran yang memiliki tujuan yang jelas materinya sesuai dengan karakteristik olahraga yang dibina. Waktu yang tersedia maupun pembagian waktu yang jelas.

Salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam hal ini adalah pendekatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain yaitu perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dalam belajar.

Melalui pendekatan bermain diharapkan akan membuat siswa lebih mudah menangkap materi ajar yang diberikan oleh guru. Dengan belajar melalui permainan dapat mengubah suasana menjadi lebih menarik dan menyenangkan, bahkan siswa bisa tertarik untuk saling berkompetisi melalui media pembelajaran tersebut. Keadaan ini akan membantu menumbuhkan motivasi dan antusiasme terhadap materi ajar gerak dasar lari *sprint* karena para siswa cenderung lebih menyukai suasana yang santai dan bermain dari pada yang serius.

Efektifitas pengajaran sangat ditentukan oleh permainan yang dipilih guru atas dasar pengetahuan guru terhadap sifat keterampilan atau tugas gerak yang akan dipelajari siswa. Penerapan variasi pembelajaran merupakan upaya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Seorang guru harus cermat dan tepat dalam menerapkan pendekatan bermain, sehingga keterampilan yang dipelajari dapat dikuasai siswa dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis bermaksud mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) pada siswa Kelas XI SMA YP Medan Putri Kab. Kota Madya Tahun Ajaran

2015/2016, dengan judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Menggunakan Pendekatan Bermain Kelas XI IPA SMA YP Medan Putri Tahun Ajaran 2015/2016”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan lari sprint siswa masih sangat rendah.
2. Guru Penjas SMA YP Medan Putri, Kabupaten Kota Madya kurang kreatif, dan masih menggunakan cara pembelajaran yang monoton dalam mengajar materi lari Sprint.
3. Kurangnya motivasi serta partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran lari sprint.
4. Kurangnya sarana dan prasarana pada proses pembelajaran lari sprint.
- 5.

1.3 Batasan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, peneliti membatasi pada penerapan pembelajaran melalui pendekatan bermain dalam meningkatkan hasil belajar lari sprint siswa kelas XI SMA YP Medan Putri Kabupaten Kota Madya Tahun Ajaran 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimanakah peningkatan hasil belajar lari sprint dengan menggunakan pendekatan bermain pada

siswa kelas XI SMA YP Medan Putri Kabupaten Kota Madya Tahun Ajaran 2015/2016 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : peningkatan hasil belajar lari sprint dengan menggunakan pendekatan bermain pada siswa kelas XI SMA YP Medan Putri Kabupaten Kota Madya Tahun Ajaran 2015/2016.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa untuk dapat mengatasi kesulitan belajar, khususnya lari sprint.
2. Bahan masukan bagi guru Pendidikan Jasmani, terutama dalam meningkatkan pembelajaran agar lebih baik lagi.
3. Mendukung pihak sekolah agar dapat menerapkan pembelajaran lari sprint yang lebih efektif terhadap siswanya.
4. Bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan referensi untuk topik yang sejenis