

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Badan Standart Nasional Pendidikan (2006:729) menyatakan bahwa: Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Untuk mencapai tujuan tersebut harus ada lingkungan yang lebih banyak dari pihak lain seperti keluarga, sekolah, serta lingkungan. Untuk pendidikan jasmani yang diberikan di sekolah, pihak sekolah mempunyai peran dan tanggung jawab yang tinggi. Dalam hal ini guru pendidikan jasmani harus mempunyai inovasi – inovasi untuk melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Aktivitas jasmani yang dipilih disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan kapabilitas siswa. Pembelajaran pendidikan jasmani juga harus disesuaikan dengan tahap perkembangan dan karakteristik anak didik, sehingga penyerapan siswa terhadap materi yang diberikan berjalan dengan baik.

Pendidikan melalui fisikalk maksudnya adalah pendidikan melalui aktivitas fisik (aktivitas jasmani) dalam hal ini menitikberatkan pada aktivitas gerak manusia, tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa.

Dalam menempatkan posisi pendidikan jasmani, proses pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan sejalan dengan proses kehidupan seseorang secara utuh di masyarakat. Sehingga pendidikan jasmani me ¹ kontribusi pertumbuhan dan perkembangan pada

pengalaman aspek kependidikan lainnya, serta memberikan manfaat yang positif bagi manusia .

Berhasil atau tidaknya pembelajaran ditunjukkan oleh dikuasai dan diterapkannya hasil pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari oleh siswa. Penerapan hasil belajar dalam kehidupan sehari-hari biasanya ditandai dengan berubahnya pola pikir dan kebiasaan menuju kearah yang sesuai dengan apa yang siswa telah dapatkan di dalam kelas maupun pada praktik di lapangan. Dalam hal ini adalah lari cepat, ditandai dengan keberhasilan siswa dalam menerapkan dan melakukan seluruh teknik gerakan dasar dalam lari cepat.

Adanya kecenderungan bahwa pelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk cabang olahraga lari sprint kurang diminati siswa pada SD Negeri 068008 Simalingkar Medan. Salah satu penyebabnya karena pelajaran lari sprint yang disajikan menggunakan konsep pembelajaran dengan teknik yang sehingga membosankan siswa didik, padahal dunia anak-anak adalah dunia bermain yang sehari-harinya selalu diisi dengan aktivitas bermain. Kebosanan yang dialami anak didik dalam proses belajar sebagai akibat dari cara mengajar guru yang monoton, kurang memberikan variasi bermain serta pemberian materi ajar dalam bentuk penjelasan dan contoh kurang tepat sasaran. Sehingga pada hasil akhirnya banyak siswa yang memperoleh nilai KKM yang rendah.

Dalam memperbaiki hasil belajar siswa dalam melakukan lari sprint hendaknya guru perlu menerapkan konsep pembelajaran lari sprint dengan pendekatan bermain dalam hal ini modifikasi lari cepat, dimana materi yang disajikan berupa aktivitas bermain lari cepat. Bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar, anak-anak adalah ahlinya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap sejauh mana aktivitas bermain lari cepat tersebut dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani khususnya hasil belajar untuk mengikuti pelajaran lari sprint.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di sekolah SD Negeri 068008 Simalingkar Medan memperlihatkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan lari sprint masih rendah. Hal ini disebabkan karena cara mengajar yang digunakan monoton, kurang memberikan variasi bermain dalam memberikan materi ajar dan kurang tepat sasaran dalam memberikan penjelasan dan contoh pelaksanaan lari sprint yang sesungguhnya. Sehingga memberikan dampak pada siswa melalui rendahnya hasil nilai-nilai siswa yang terlihat pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran pendidikan jasmani adalah bernilai 70. Rendahnya nilai siswa dapat dilihat melalui banyaknya siswa yang mendapatkan nilai di bawah 70. Hal ini terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri 068008 semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 yang mencapai ketuntasan belajarnya di kelas IVA 36 % dan di kelas IV B 70 % siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar, (sumber guru Penjas SD Negeri 068008 Simalingkar Medan : Lisma S.Pd Tahun 2012).

Pelaksanaan proses belajar mengajar yang diterapkan oleh guru penjas yang monoton, tidak ada variasi bermain dan penjelasan materi ajar tentang lari cepat yang tidak tepat sasaran membuat anak didik mengalami rasa jenuh dan malas serta minat belajar menjadi rendah untuk melakukan lari sprint. Rendahnya hasil belajar serta menurunnya minat siswa terhadap pembelajaran penjas khususnya materi ajar lari sprint terlihat nyata melalui pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Melalui pengamatan maka peneliti menyimpulkan bahwa rendahnya minat dan hasil belajar pada anak didik sebagai akibat dari pelaksanaan proses belajar mengajar menggunakan metode ajar yang tidak lagi disukai anak didik karena kurangnya variasi bermain di dalam pelaksanaan metode ajar yang digunakan guru penjas sehingga pelaksanaan proses belajar tidak sesuai dengan hasil diharapkan. Dalam hal ini guru penjas perlu berkreatifitas merancang metode dan proses ajar yang dimodifikasi dalam bentuk-bentuk permainan untuk menarik minat dan fokus anak didik

sehingga memberikan dampak positif bagi anak didik terutama dalam peningkatan hasil belajar lari sprint .

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berminat untuk mengadakan penelitian Mengenai : “ Upaya Peningkatan Hasil Belajar lari Sprint Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 068008 Simalingkar Medan Tahun Ajaran 2012 /2013 “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut : Apakah minat siswa kurang dalam pembelajaran penjas? Apakah siswa merasakan kejenuhan dalam pembelajaran penjas? Apakah kurang variasi dan metode pembelajaran penjas ? Apakah hasil belajar siswa rendah dalam pembelajaran penjas? Apakah pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari sprint siswa?

C. Batasan Masalah

Untuk lebih memusatkan fokus peneliti dan memperkecil ruang lingkup penelitian maka masalah yang ada dibatasi menjadi : “Peningkatan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 068008 Simalingkar Medan Tahun Ajaran 2012/2013”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini : Apakah pendekatan bermain dapat Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 068008 Simalingkar Medan Tahun Ajaran 2012/2013?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa kelas IV SD Negeri 068008 Simalingkar Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Penelitian sebagai referensi bagi guru-guru penjas dalam menerapkan pendekatan permainan dalam proses pembelajaran penjas.
2. Sebagai alat menambah pengetahuan siswa tentang berbagai macam permainan melalui pembelajaran penjas.
3. Penelitian sebagai cara untuk meningkatkan proses belajar siswa sehingga akan membawa perubahan peningkatan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjas.
4. Penelitian menambah wawasan dan kreatifitas dalam menerapkan pendekatan permainan pada proses pembelajaran.