

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani dapat menjadi media atau alat untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan.

Pendidikan jasmani di sekolah dasar (SD) memiliki fungsi yang strategis untuk mengembangkan sumber daya manusia serta meningkatkan potensi diri pada anak. Keberhasilan pendidikan di sekolah juga akan berpengaruh terhadap jenjang pendidikan yang lebih tinggi, karena pada saat di sekolah anak akan mendapatkan dasar-dasar pengalaman belajar. Pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani serta berperan dalam pembinaan dan pengembangan jasmani, mental, sosial serta emosional yang serasi selaras dan seimbang.

Salah satu pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah atletik. Atletik merupakan salah satu jenis olahraga yang terdiri dari beberapa nomor, meliputi jalan, lari, lompat, lempar dan tolak.

Akan tetapi pada pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani ada masalah umum yang menjadi hambatan tercapai tujuan pendidikan jasmani, antara lain ialah kurangnya perhatian atau minat siswa terhadap pelajaran pendidikan jasmani tersebut, siswa selalu bermalas-malasan atau tidak tertarik untuk bergerak atau beraktivitas fisik dengan berbagai alasan, minimnya media yang digunakan dalam pembelajaran. Sebagai seorang guru, khususnya guru pendidikan jasmani diharapkan mampu mengelola kelas, guna mengatasi masalah-masalah yang terjadi.

Salah satu cabang olahraga atletik adalah lari. Lari termasuk pada kategori keterampilan gerak siklis (*cyclic movement*). Dengan kata lain lari adalah gerakan badan berpindah tempat dengan gerakan maju kedepan yang dilakukan dengan kecepatan penuh. Pada saat berlari kedua kaki ada saat melayang di udara (kedua telapak kaki lepas dari tanah). Tujuan utama lari adalah menempuh suatu jarak tertentu dengan waktu secepat mungkin. Salah satu nomor lari adalah *sprint* (jarak pendek).

Di SD Negeri 21 Pekanbaru, tepatnya di kelas IV. Hasil dari pengamatan yang dilakukan penulis, ditemukannya sebagian besar siswa tidak tertarik serta tidak aktif dalam proses pembelajaran, para siswa berusaha mencari-cari alasan agar tidak ikut serta dalam proses pembelajaran, ada yang beralasan ketinggalan

pakaian olahraga ada juga yang berpura pura sakit pada saat jam pelajaran olahraga, yang berdampak kepada hasil belajar siswa kurang memuaskan, masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM yang ditetapkan, terutama dalam materi lari cepat *sprint*. Dari 38 siswa kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru hanya 9 orang siswa yang memiliki nilai diatas KKM, sedangkan 29 orang siswa memiliki nilai dibawah KKM. Nilai KKM penjas di SD Negeri 21 Pekanbaru adalah 70. Masalah yang paling mendasar dan sering terjadi adalah pada saat melakukan posisi start dan melewati garis finish. Pada waktu melakukan start jongkok sebagian besar siswa hanya asal jongkok saja tanpa memperhatikan posisi kaki yang benar, sehingga pada saat aba aba “ya” tolakan kaki dari para siswa kurang maksimal, dan pada saat melakukan start ini banyak juga siswa yang posisi tangannya melewati garis start. Pada saat berlari juga masih banyak siswa yang belum memahami bagaimana cara berlari yang baik dan benar sesuai tekniknya. Saat melewati garis finis juga banyak siswa yang tidak memperhatikan teknik teknik dalam melewati garis finis ini. Sebagian besar siswa tersebut mengurangi kecepatan larinya ketika hendak melewati garis finish.

Salah satu kendala besar yang dialami guru dalam proses belajar mengajar ialah menghilangkan kebosanan para siswa dalam mengikuti pelajaran, dan ini juga menjadi salah satu pekerjaan rumah yang sangat penting bagi seorang guru pendidikan jasmani. Guru pendidikan jasmani harus berinovasi dan berkreasi menciptakan variasi dalam setiap proses pembelajaran guna menarik serta mengaktifkan minat siswa dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, karena apabila siswa tidak aktif dalam proses belajar mengajar maka, besar

kemungkinan apa yang dicita-citakan dalam proses pendidikan jasmani tidak tercapai.

Sudah banyak mungkin cara-cara yang dilakukan para guru pendidikan jasmani dalam memecahkan masalah tersebut seperti, memberikan motivasi atau bahkan sampai memberikan satu ancaman kepada siswa. Banyak metode atau gaya mengajar yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Metode yang digunakan sebaiknya metode pendekatan atau disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan.

Pendekatan bermain merupakan salah satu usaha yang digunakan para guru untuk mencerminkan Developmentally Appropriate Practices (DAP) artinya tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan tersebut sekaligus menganalisa pengembangan materi pelajaran dengan cara mengaplikasikannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lari *sprint* Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka ditemukan beberapa masalah dari pelajaran pendidikan jasmani dengan materi lari *sprint* di SD Negeri 21 Pekanbaru tepatnya dikelas IV, diantaranya:

1. Siswa kurang tertarik dengan materi lari cepat
2. Siswa kurang mampu berlari dengan baik
3. Hasil lari *sprint* siswa kelas kurang baik,
4. Guru kurang memberikan motivasi atau dorongan kepada para siswa
5. Tidak ada media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi yang diberikan
6. Tidak ada variasi atau bentuk-bentuk permainan dalam proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Oleh karenanya peneliti membatasi masalah menjadi upaya peningkatan hasil belajar lari *sprint* melalui pendekatan bermain pada siswa kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru, yaitu melalui bermain adu kuat, menerobos ban, dan bermain petak jongkok.

D. Rumusan Masalah

Dalam penulisan ini rumusan masalah yang dapat diambil menjadi pokok permasalahan ialah Apakah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari *sprint* siswa kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar lari *sprint* siswa kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru melalui pendekatan bermain.

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.

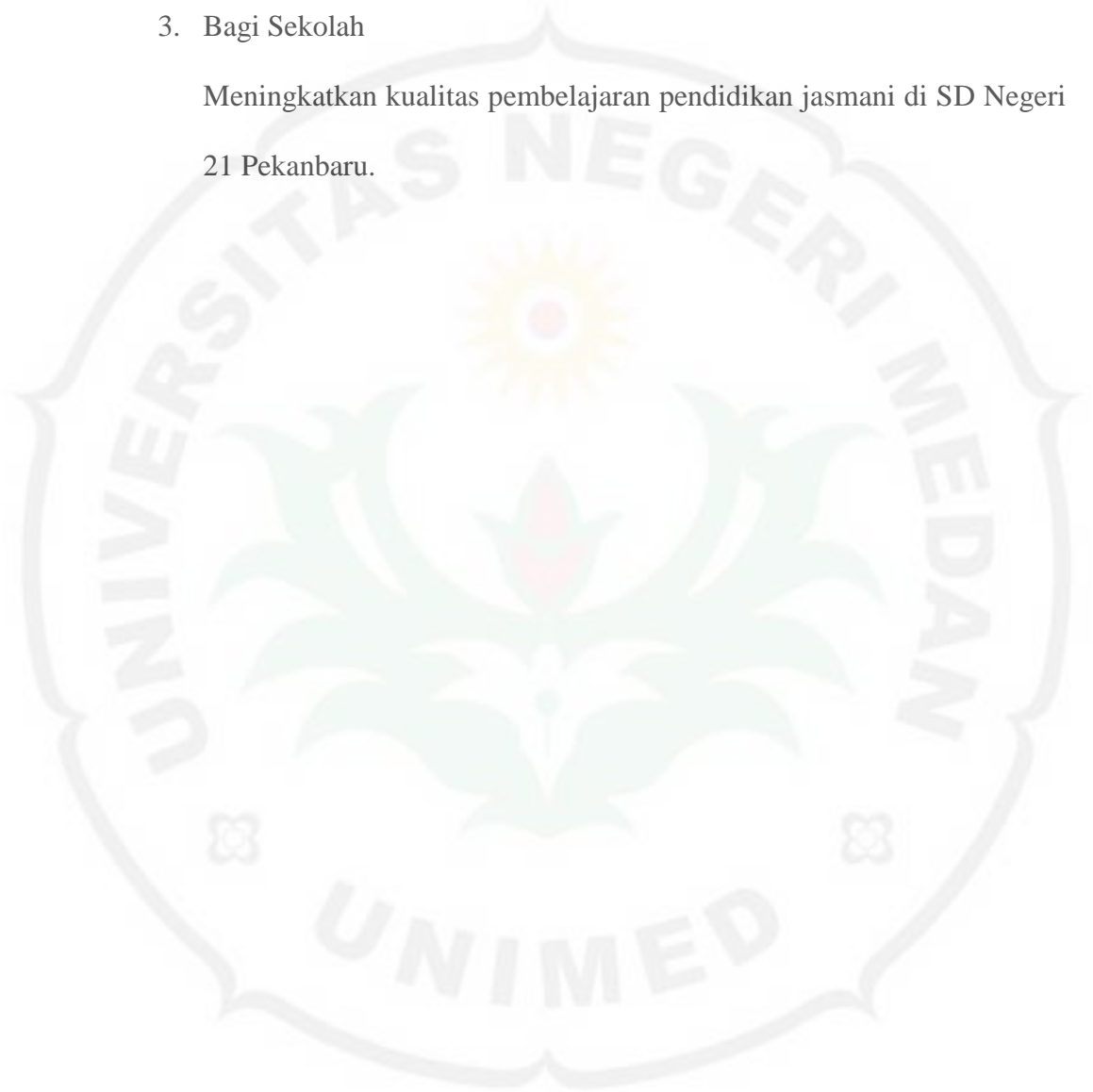
2. Bagi Siswa

Mengembangkan kemampuan fisik dalam kegiatan belajar melalui pendekatan bermain. Selain mengembangkan fisik diharapkan mampu mengembangkan sifat-sifat seperti sportifitas, tanggung jawab, kerja sama.

3. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri

21 Pekanbaru.



THE
Character Building
UNIVERSITY