

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu 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.

Lari sprint merupakan salah satu cabang nomor atletik yang dimana lari adalah gerakan berpindah tempat dengan bergerak kedepan yang dilakukan dengan cepat dari berjalan. Lari sprint menggunakan start atau tolakan jongkok, istilah asing untuk start jongkok adalah *crouching start*. Start jongkok menjadi faktor yang menentukan keberhasilan pelari mencapai garis finis secepat-cepatnya.

Perlunya suatu cara yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar lari *sprint* siswa karna pelaksanaannya bukan melalui pengajaran didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, dan intelektual. Jika ditelusuri lebih dalam ternyata guru penjaskes, masih menemukan persoalan tentang keterbatasan dalam menyediakan sarana latihan yang berdampak pada peningkatan hasil lari dalam cabang olahraga atletik khususnya lari *sprint*.

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.

Setelah melakukan observasi disekolah SMP Negeri 27 Medan khususnya pada kelas VII tidak pernah dilakukannya pendekatan pembelajaran melalui bermain atau permainan. Proses belajar mengajar pendidikan jasmani masih dibawah target yang ingin dicapai. Dimana proses pembelajaran kurang

memenuhi persyaratan untuk seorang anak mendapatkan kemampuan dan keterampilan secara menyeluruh baik fisik, mental, maupun intelektual.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di SMP Negeri 27 Medan guru masih menggunakan cara lama yaitu terpaku dalam aturan dibuku tanpa melihat kemampuan dasar siswa yaitu cepat merasa jenuh, kurangnya penjelasan terhadap siswa tentang teknik dasar lari sprint secara bertahap seperti bagaimana cara *start*, cara memperpanjang langkah dan memasuki garis finis. Didalam materi lari *sprint* guru memberikan penjelasan kepada siswa dan siswa langsung mengaplikasikan pembelajaran lari *sprint*, sehingga menimbulkan kejenuhan dari siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan tidak menghasilkan hasil lari *sprint* yang sesuai dngan KKM.

Disekolah tersebut bidang studi pendidikan jasmani sangat digemari oleh siswa akan tetapi melihat bentuk pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang menarik terhadap pelajaran yang diberi oleh guru tersebut sehingga membuat siswa jenuh dan bosan, sehingga hasil yang diinginkan oleh guru tersebut tidak maksimal. Tetapi disaat guru memberi kebebasan waktu untuk siswa bermain siswa begitu senang dan sangat antusias.

Berdasarkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran atletik lari *sprint*, guru membedakan atas yang tuntas dan tidak tuntas yaitu dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa pada Pre Test

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
<b>Tuntas</b>	12 Siswa	30%
<b>Tidak Tuntas</b>	28 Siswa	70%

Keterangan :

Jumlah siswa yang tuntas : 12 Orang ( 30% )

Jumlah siswa yang tidak tuntas : 28 Orang ( 70% )

Beranjak dari kenyataan tersebut, maka penulis menganggap hal itu merupakan suatu dilema dalam pembelajaran sekolah tersebut. Ditambah lagi dengan minimnya kreatifitas dan minimnya pengetahuan guru pada siswa untuk menerapkan pola pendekatan bermain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

Pada pendekatan ini anak tidak hanya belajar dan duduk mendengarkan guru memberi materi, tetapi siswa terlibat langsung dalam berbagai pelajaran yang membawa aktivitas tertentu dengan hasrat bergerak, semua potensi yang ada disekitarnya atau lingkungannya dioptimalkan sehingga anak benar-benar menikmati suasana belajar yang menyenangkan dan gembira sehingga tingkat keterlibatan dan intensitas gerak dasar anak dapat dioptimalkan.

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.

Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan PTK dengan menerapkan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan tahun 2014/2015”

### **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). Pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. 2). Pembelajaran lari *sprint* belum secara bertahap seperti sikap awalan saat *start*, *cara*, cara memperpanjang langkah, dan sikap badan saat memasuki garis *finish*. 3). Guru belum menggunakan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan 2014/2015”.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi peneliti membatasi dengan satu variabel terikat yaitu hasil belajar lari *sprint* dan satu variabel bebas yaitu penerapan pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan 2014/2015”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu : Bagaimanakah pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari *sprint* pada siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan 2014/2015 ?



### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar lari *sprint* melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan 2014/2015.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

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