

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat yang dibutuhkan setiap manusia, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang. Dengan demikian pendidikan sangat penting di arahkan demi menghasilkan manusia yang berkualitas dan memiliki budi pekerti yang baik.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani bertujuan agar siswa menjadi terampil dalam melakukan aktifitas fisik dan meningkatkan kesegaran jasmani siswa. Peserta didik dapat mengembangkan gerak dasar yang mendukung sikap (affective) dan perilaku (behavioral) hidup bersih, sehat serta strategi permainan olahraga dan internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama dan lain-lain).

Pendidikan jasmani disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan sehingga bahan pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya di SMP memuat keselamatan dan kegiatan bermain dalam rangka pembentukan hidup sehat dan segar serta membantu peserta didik mencapai pertumbuhan ke arah yang optimal. Namun dalam kenyataan masih banyak guru pendidikan jasmani yang masih terbatas dalam mengajar pembelajaran praktek pendidikan jasmani karena berbagai macam keterbatasan dalam proses pembelajaran, sehingga terkadang pembelajaran pendidikan jasmani di laksanakan

secara teori atau hanya sekedar praktek yang menimbulkan rasa jenuh dan tidak seperti yang kita harapkan, proses pembelajaran ini sering disebut dengan pembelajaran konvensional

Seiring dengan perkembangan jaman, sarana untuk bermain pun mengalami perkembangan. Di smp mulai menggunakan pendekatan permainan “games”, pada pendekatan ini anak tidak hanya belajar dan duduk mendengarkan guru memberikan materi, tetapi siswa terlibat langsung dalam berbagai pembelajaran yang membawa pada aktifitas dengan hasrat bergerak, semua potensi yang ada disekitarnya atau lingkungannya di optimalkan sehingga anak-anak benar-benar menikmati suasana belajar yang menyenangkan dan gembira sehingga tingkat keterlibatan dan intensitas anak dapat dioptimalkan. Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Oleh sebab itu permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani. Kalau anak bermain dan di berikan permainan dalam rangka pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Dengan demikian dapat di katakana bahwa dengan bermainan orang dapat mengaktualisasikan potensi aktifitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya dan memberikan pengarahannya, koreksi saran, latihan dan meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

Akan tetapi kenyataan yang di jumpai dilapangan, pada saat melakukan observasi disekolah SMP NEGERI 43 MEDAN , ini pada tanggal 7-2-2014 tidak pernah dilakukan pendekatan pembelajaran meroda pada senam lantai melalui bermain dan melakukan permainan. Masalah lainnya adalah kemampuan guru pendidikan jasmani sekolah pada smp dalam menyajikan proses pembelajaran meroda senam lantai yang lebih banyak menekankan pada penguasaan teknik dan berorientasi kepada hasil atau prestasi. . Fakta yang terjadi adalah guru di anggap sumber belajar yang paling benar, saat proses pembelajaran berlangsung siswa sering diposisikan sebagai pendengar ceramah guru (*teacher centered*). Akibatnya, proses mengajar cenderung membosankan dan siswa kurang kreatif dalam menerima pembelajaran dari guru.

Guru memberikan contoh kepada siswa-siswinya bagaimana cara melakukan meroda. Setealah guru memberikan contoh , siswa di perintahkan untuk mencobanya. Setelah siswa mencoba semua sebanyak 2 x percobaan, guru langsung menilai. Guru tidak begitu memperhatikan bagaimana siswa mengambil awalan dan akhiran, kebanyakan siswa melakukan guling depan dengan cara posisi yang salah, dimana kesalahan itu dpat dilihat padda sikap awalan, sikap pelaksanaan, sikap akhir dan yang paling sering terjadi pada sikap pelaksanaan dimana posisi kaki saat di atas terkuk , badan membungkuk tidak lurus dan tangan mendorong kurang kuat, sehingga terjadi cedera. Seharusnya, pada saat melakukan meroda posisi harus tepat. Hal ini juga dapat di perjelas dari hail nilai . Nilai rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah 65, dari 24 orang siswa kelas VIII , ternyata 17 orang siswa (70%) memiliki nilai di bawah rata-rata

dan 7 orang (30%) memiliki nilai di atas rata-rata. Sementara nilai yang berkompentensi untuk siswa adalah minimal 70. Hasil observasi peneliti ternyata siswa masih banyak yang kurang aktif mengikuti kegiatan senam. Guru hanya menilai bagi siswa yang bias meroda atau tidak.

Disini dapat kita ketahui setelah melakukan wawancara pada guru yang mengajar disekolah SMP NEGERI 43 MEDAN , metode yang selama ini di ajarkan hanya menjelaskan saja dan guru tersebut kurang memperhatikan dimana letak kesalahan siswanya, siswa hanya di perintahkan untuk melakukan meroda dengan gerakan seadanya karena guru tersebut tidak begitu menjelaskan teknik gerakan awalan hingga akhir sehingga siswa kurang paham. disimpulkan kurang antusiasnya siswa dalam belajar meroda, tidak semangat seolah-olah pelajaran ini menakutkan baginya, konsekuensi kemampuan dalam menyelesaikan siklus meroda tidak memuaskan.

Beranjak dari kenyataan tersebut, maka penulis beranggapan hal itu merupak suatu dilemma dalam dunia pendidikan jasmani di sekolah. Sekolah ini adalah SMP yang memiliki sarana dan prasarana yang kurang lengkap. Sehingga ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung banyak siswa yang tidak aktif berolahraga. Dalam hal ini peneliti akan memeliti tentang meningkatkan hasil belajar meroda dengan menggunakan pendekatan bermain dengan tali pada siswa kelas VIII SMP Negeri 43 Medan tahun ajaran 2014/2015

Adapun metode yang di ajarkan guru kepada anak di SMP Negeri 43 Medan hanya berupa ceramah dimana guru hanya menjelaskan pokok bahasan

yang ada pada materi buku kurikulum tersebut, dia hanya berbicara dan menjelaskan dan siswa harus mengikuti perintah dari guru.

Aktifitas permainan ini akan dibuat sedemikian rupa sehingga cocok dimainkan oleh anak SMP Kelas VIII dan di harapkan mampu meningkatkan kemampuan gerak meroda yang bertujuan untuk melatih teknik meroda dengan baik dan benar.

Menurut peneliti, gejala ini tidak dapat di anggap hal yang biasa. Apabila hal ini di biarkan berlarut-larut di khawatirkan akan semakin menurunkan hasil belajar siswa secara umum. Perlu di cari solusi yang tepat dalam masalah ini, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmanin, terutama pada materi meroda dalam pembelajaran senam lantai. Dalam hal ini salah satu alternatif yang dapat di lakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran materi meroda pada senam lantai melalui pendekatan bermain dengan permainan bertumpu pada “tali karet”.

Berdasarkan uraian-urain di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian ilmiah dengan judul “Upaya Peningkatkan Hasil Belajar Meroda Dalam Pembelajaran Senam Lantai Melalui Pendekatan Bermain di Kelas VIII SMP NEGERI 43 Medan Tahun Ajaran 2014/2015”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka pada peneliti mengidentifikasi beberapa masalah, antara lain:

- 1) Kurangnya keberanian dan kelenturan siswa pada materi meroda.
- 2) Pemahaman siswa pada materi meroda.
- 3) Rendahnya nilai siswa pada materi meroda.
- 4) Kurangnya metode guru pada materi meroda.
- 5) Kurangnya sarana dan prasarana untuk pembelajaran meroda

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah: peneliti membatasi hanya pada peningkatan proses Hasil Belajar Meroda Dalam Pembelajaran Senam Lantai Melalui Pendekatan Bermain Dengan Menggunakan Tali Karet Yang Di Bentuk Menjadi 3 Permainan Di Kelas VIII SMP Negeri 43 Medan Tahun Ajaran 2014/2015.

## **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah, apakah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar meroda dalam pembelajaran senam lantai pada siswa di kelas VIII SMP Negeri 43 Medan Tahun Ajaran 2014/2015?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan peneliti ini adalah: untuk mengetahui peningkatan hasil belajar meroda dalam pembelajaran senam lantai melalui pendekatan bermain di kelas VIII SMP Negeri 43 Medan Tahun Ajaran 2014/2015.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

- 1) sebagai bahan pertimbangan untuk pihak sekolah dalam menerapkan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan pendekatan bermain dan siswa dapat belajar sambil bermain
- 2) sebagai bahan masukan kepada guru-guru di SMP N 43 Medan untuk menerapkan pembelajaran yang lebih baik.
- 3) untuk menciptakan rasa senang belajar dalam pendidikan jasmani selama pelajaran berlangsung dengan adanya pendekatan bermain.
- 4) sebagai penambah wawasan dan pengetahuan peneliti