

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan, karena selain efektif untuk menyebarkan dan mengembangkan cabang olahraga, kegiatan ini juga merupakan bagian integral yang tidak dapat terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan. Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai kedudukan yang sama dengan mata pelajaran yang lainnya. Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah memiliki peran yang sangat besar terhadap perkembangan perilaku siswa. Oleh karena itu pendidikan jasmani bermaterikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan cabang olahraga dan kesehatan.

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah serangkaian kegiatan jasmani yang terencana guna meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, dan untuk mencapai pertumbuhan perkembangan fisik dan mental bagi terbentuknya kecerdasan, watak, dan sikap yang dewasa dalam diri seseorang. Pendidikan jasmani menurut Lutan (2002:16) adalah merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Tujuan yang ingin diharapkan bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral. Adapun pengertian pendidikan jasmani menurut Samsudin (2008:2) adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan

aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Selanjutnya dijelaskan oleh Mahendra (2003:3) bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan yang utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Senada dengan pendapat Suherman (2008:14) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dari dan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan arti yang dikandungnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses aktivitas jasmani yang tujuannya untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan perilaku hidup sehat. Kaitannya dalam pembelajaran pendidikan jasmani penulis akan membahas materi atletik. Istilah atletik berasal dari bahasa Yunani yaitu Athlon yang memiliki makna bertanding atau berlomba. Istilah yang lain yang mengandung kata athlon adalah pentathlon. Istilah ini berasal dari dua kata, yaitu kata penta yang artinya lima, dan athlon yang berarti lomba. Jadi pentathlon berarti lima lomba atau panca lomba. Atletik juga sering kali disebut sebagai induk dari semua cabang olahraga karena atletik memiliki berbagai bentuk gerakan yang tergolong lengkap di bandingkan cabang olahraga lainnya.

Penulis akan membahas atletik nomor lari yaitu lari sprint. Lari sprint adalah lari dengan cara secepat-cepatnya dalam waktu yang sesingkat-singkatnya, dengan kecepatan yang maksimal. Menurut Hendrayana (2007: 2.2) sprint adalah

berlari dengan kecepatan yang tinggi atau berlari secepat-cepatnya dari satu tempat ke tempat lain.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani saat ini, salah satu masalah utama pendidikan jasmani di Indonesia ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan di sekolah-sekolah. Kondisi kualitas pengajaran pendidikan jasmani yang memperhatikan di sekolah dasar, sekolah lanjutan, bahkan perguruan tinggi. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya ialah terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani salah satunya adalah sarana dan prasarana. Penjelasan tersebut sesuai dengan yang disampaikan Kantor Menpora (1983) yang dikutip dari Samsudin (2008:11) tampak pendidikan jasmani belum berhasil mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak secara menyeluruh, baik fisik, mental, maupun intelektual.

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu metoda atau strategi pembelajarannya melalui pendekatan bermain, karena dengan menggunakan metoda itu para siswa tidak akan bosan dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani.

Uraian permasalahan tersebut tampak pula dalam proses pembelajaran atletik cabang lari sprint. Proses pembelajaran lari sprint masih menganut pemahaman tradisional yaitu siswa diinstruksikan untuk mampu melakukan gerakan-gerakan yang sebenarnya. Hal ini dapat menimbulkan kurangnya aktivitas gerak siswa serta dapat menimbulkan kejenuhan dalam proses belajar pendidikan jasmani.

Untuk mengatasi hal tersebut salah satu cara yang digunakan yaitu proses pembelajaran melalui pendekatan bermain. Menurut Hendrayana (2003:1) bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tak terkecuali para penyandang cacat. Pada masa anak-anak bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya bahkan anak-anak identik dengan bermain. Menurut Lutan yang dikutip oleh Hendrayana (1997:1) menyatakan bahwa manusia cenderung menjadikan bermain sebagai satu kebutuhan dasar hakiki oleh karena itu manusia disebut sebagai makhluk bermain (*homo ludens*).

Bermain juga dapat menimbulkan kelincahan, kegembiraan, dan tidak membosankan, bergairah untuk bermain. Sebagaimana anak-anak akan mudah termotivasi minatnya untuk bermain. Melalui aktivitas bermain proses pembelajaran lebih efektif, siswa aktif dan merasa senang serta mendorong kemampuan siswa berkembang secara optimal. Seperti yang disampaikan Cowell dan Hozeltn yang dalam Toto, dkk (2008 : 14) mengatakan bahwa :

Untuk membawa anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental, dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, anak dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat “fair play” dan “sportsmanship” atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian sebagai berikut: “ Pengaruh Pendekatan Bermain (Permainan Bebenangan dan

Hitam Hijau) Terhadap hasil belajar Siswa Dalam Pembelajaran Lari Sprint Di SMP Negeri 29 Bandung”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

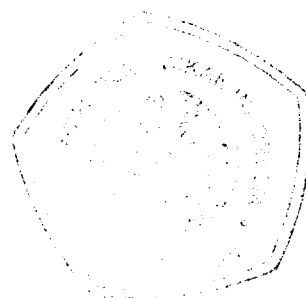
Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan pendekatan bermain dalam lari sprint?”

C. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah diatas penulis menjabarkan bentuk tujuan yang akan dicapai. Tujuan penelitian merupakan suatu hal yang akan dicapai setelah melakukan penelitian ini. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh pendekatan bermain terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran lari sprint.

D. Manfaat Penelitian

Penulis telah mengemukakan uraian tentang latar belakang masalah, masalah penelitian, dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka penulis mengharapkan manfaat atau kegunaan dalam penelitian ini sebagai berikut:



1. Memberikan pengalaman pribadi bagi peneliti tentang proses penelitian.
2. Memberikan masukan pada mahasiswa FPOK UPI Bandung sebagai calon pembina, pelatih, dan guru pendidikan jasmani.
3. Menjadi bahan masukan bagi para pendidik/guru SMPN 29 Bandung untuk dijadikan bahan evaluasi.
4. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru penjas untuk lebih memperhatikan peserta didiknya dalam pembelajaran atletik, agar implementasi pembelajaran atletik khususnya lari sprint lebih baik.

E. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran-penafsiran yang luas dan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang akan diteliti, maka yang akan menjadi fokus penelitian adalah:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh pendekatan bermain (permainan bebentengan dan hitam hijau) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran lari sprint.
2. Untuk penelitian hanya pada cabang atletik (lari sprint 50 meter)
3. Lokasi penelitian di SMPN 29 Bandung

F. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi salah tafsir pada istilah yang penulis gunakan didalam penelitian ini, maka penulis mendefinisikan istilah-istilah sebagai berikut:

1. **Pengaruh** adalah daya yang ada atau timbal dari sesuatu
2. **Pendekatan** adalah usaha dalam rangka aktivitas penelitian untuk mengadakan hubungan dengan orang yang di teliti atau metode-metode untuk mencapai pengertian tentang masalah penelitian.
3. **Bermain** adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.
4. **Hasil belajar** adalah kemampuan-kemampuan yang di miliki siswa sekolah menerima pengalaman belajar. (Sudjana, 2004:22)
5. **Lari sprint** adalah lari dengan sekencang-kencangnya

G. Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2010:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian tarik kesimpulannya. Maka yang menjadi populasi ini adalah siswa SMPN 29 Bandung

Dalam pelaksanaan penelitian penulis akan mengambil 1 kelas sebagai sampel yaitu kelas VII I. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (sugiyono, 2010:81). Sampel penelitian ini yaitu 40 siswa tetapi yang mengikuti penelitian ini hanya 38 siswa.

H. Anggapan dasar

Anggapan dasar atau asumsi adalah suatu pendapat yang diyakini kebenarannya dan dijadikan titik tolak untuk memecahkan permasalahan. Arikunto (1993:17) menjelaskan sebagai berikut: “anggapan dasar adalah suatu

yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti dalam melaksanakan penelitiannya”. Sedangkan menurut Agus (2009) menyatakan bahwa: ‘anggapan dasar adalah kebenaran yang sudah diyakini tanpa harus dibuktikan melalui penelitian’.

Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini adalah:

Proses pembelajaran lari sprint melalui pendekatan bermain diharapkan akan lebih efektif serta mendorong kemampuan siswa untuk berkembang secara optimal.

