

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

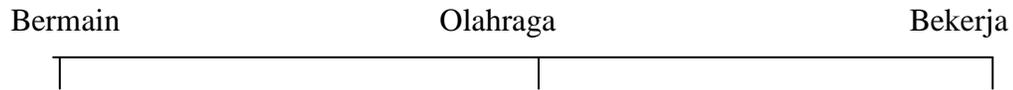
Pendidikan Jasmani merupakan pembelajaran yang wajib dilaksanakan yang didalamnya terdapat beberapa cabang olahraga yang harus diajarkan di sekolah, diantaranya lari sprint. Seperti menurut pendapat Lutan (2001, hlm. 15) “Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan”. Begitu juga pendapat Sharman (Nadisah, 1992, hlm. 15) “Pendidikan Jasmani adalah bagian integral dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku pada individu yang bersangkutan”.

Pendidikan Jasmani merupakan salah satu materi ajar yang penting dari kurikulum sekolah dalam upaya menyiapkan anak untuk beradaptasi dengan dunia di mana mereka hidup di lingkungannya. Karena Pendidikan Jasmani itu sendiri adalah suatu pendidikan yang dapat menyiapkan peserta didik menjadi tumbuh, berkembang, sehat, dan segar jasmaninya.

Hakekat Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan via gerak *insane (humant movement)* yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga. Pada dasarnya permainan adalah sebuah perilaku atau perbuatan yang dilakukan atas dasar keinginan diri sendiri, yang dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan waktu dan tempat yang telah ditentukan ataupun dengan secara spontan dengan memberikan rasa senang dan kepuasan pada orang yang melakukannya, seperti yang dikemukakan oleh Kusmaedi (2009, hlm.04) “permainan adalah kegiatan yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu. Dalam permainan unsur-unsur kesenangan dan kepuasan tetap ada.

Selain itu Smith (Kusmaedi, 2009, hlm.04) mengemukakan “Olahraga adalah merupakan perluasan dari bermain”. Sementara bermain merupakan suatu kegiatan tanpa atau sedikit sekali mempertimbangkan hasil akhir, dalam bermain yang

lebih diutamakan adalah proses dari kegiatan itu, terutama menyenangkan, memuaskan. Pengertian olahraga menurut Smith ini jika digambarkan sebagai berikut:



Kemudian pendapat lain dari Rochdi dan Yudha (2007, hlm.04) “Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan upaya agar dapat mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan. Dan pendapat lain yang dikemukakan oleh Supandi (Rochdi dan Yudha, 2007, hlm.04) “Pendidikan jasmani dan olahraga adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas-aktivitas jasmani.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani di SD adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh seluruh siswa mulai dari kelas 1 sampai kelas 6. Mata pelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga terdiri dari beberapa aspek di antaranya permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri atau senam, aktivitas ritmik, aktivitas akuatik, pendidikan luar kelas, dan pendidikan kesehatan. Salah satu aspek yang ada dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah atletik. Atletik merupakan cabang olahraga yang sering dilakukan dan terdapat pada kehidupan sehari-hari manusia dari dulu sampai sekarang. Atletik merupakan aktivitas jasmani yang mendasar untuk cabang olahraga lainnya, bahkan ada yang menyebut atletik sebagai “ibu” dari semua cabang olahraga. Atletik juga merupakan sarana untuk pendidikan jasmani dalam upaya meningkatkan daya tahan, kekuatan, kecepatan, kelincahan dan lain-lain. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Syarifuddin (1992, hlm. 2),

“Atletik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *athlon* atau *athlum* yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan atau perjuangan, sedangkan orang yang melakukannya dinamakan *athleta* (atlet). Dengan demikian dikemukakan, bahwa atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan yang meliputi nomor-nomor jalan, lari, lompat, dan lempar”. Nomor lari atletik terdiri

dari lari *sprint*, lari jarak menengah, lari jarak jauh, lari maratoon, lari estafet dan lari gawang.

Dari semua nomor lari dalam atletik diatas pada umum nya aktivitas jasmani yang sering dilakukan dalam pendidikan jasmani maupun kehidupan sehari hari salah satunya adalah lari jarak pendek atau lebih dikenal dengan lari *sprint* lari *sprint* ini adalah lari yang dilakukan secepat cepatnya dengan jarak yang ditentukan ,dan ini sejalan dengan pendapat dari Muhtar (2010, hlm 16) “Lari jarak pendek atau (*sprint*) adalah suatu cara lari dimana suatu atlet harus menempuh jarak dengan kecepatan semaksimal mungkin.”

Dengan apa yang sudah di jelaskan diatas, sudah jelas bahwa bermain dan lari tidak dapat dipisahkan dari dunia anak-anak. Bermain disini juga tidak sekedar mencari kesenangan ataupun kepuasan semata, karna pada dasarnya bermain juga terdapat dalam pendidikan jasmani karena banyak terdapat aspek dalam pendidikan jasmani seperti olahraga atletik yaitu lari, jalan, lompat dan lari.

Pembelajaran lari *sprint* di SD merupakan salah materi yang penting di dalam pendidikan jasmani danwajib di pelajari oleh semua siswa.Akan tetapi di zaman sekarang ini cabang olahraga atletik khususnya nomor lari *sprint* di sekolah dasar kurang berkembang dan kurang dipahami. Hal ini pengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya keterbatasan sarana dan prasarana dan juga kinerja guru dan aktivitas siswanya seperti : tidak semua sekolah memiliki lapangan atau track, kurangnya minat belajar siswa dan kurang kreatifnya upaya guru penjas dalam memodifikasi pembelajaran (monoton). Dengan mempelajari gerak dasar lari *sprint* sejak SD, siswa dapat melakukan lari *sprint* dengan benar. Selain itu, pembelajaran lari *sprint* di SD bertujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik seperti :meningkatkan kekuatan, kecepatan, kelentukan, dayatahan, kelincahan dan keterampilan anak. Setelah siswa memiliki kemampuan fisik, mereka juga diharapkan dapat meningkatkan rasa percayadiri, ketelitian, kerjasama, keberanian dan disiplin diri.

Setelah diketahui tujuan pembelajaran dari lari *sprint* di Sd,langkah selanjutnya adalah menentukan tuntas atau tidak tuntasnya siswa dalam mencapai

kompetensi. Interpretasi ini disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dalam menentukan KKM, perlu adanya kriteria penetapan sebagai berikut :

1. Kompleksitas Indikator

Kompleksitas indikator ini berhubungan dengan tingkat kesulitan materi yang diberikan oleh guru kepada siswa.

2. Daya Dukung

Daya dukung merupakan kemampuan dari sumber daya dukung. Sumber daya dukung tersebut dapat dilihat dari adanya sarana dan prasarana yang dapat menunjang kompetensi yang telah diajarkan.

3. Intake Siswa

Intake siswa merupakan tingkat rata-rata kemampuan yang dimiliki siswa secara keseluruhan.

$$KKM = \frac{\text{Kompleksitas} + \text{daya dukung} + \text{intake siswa}}{3} \times 100$$

Jadi, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk gerak dasar lari *sprint* di SD Negeri Cibitung II adalah 74.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas III SDN Cibitung II pada Awal Januari 2016 menunjukkan rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan gerak dasar lari *sprint*. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal yang ditimbulkan baik oleh guru maupun oleh siswa diantaranya adalah :

1. Kinerja Guru

- a. Guru kurang baik dalam melakukan perencanaan sehingga pelaksanaan pembelajaran terkesan asal asalan dan guru kurang kreatif dalam menyiapkan rencana pembelajaran.
- b. karena kurangnya media dan gurupun kurang inisiatif untuk memodifikasi mediadan kurangnya guru dalam mengorganisir kelas atau penguasaan kelas.
- c. Guru hanya menjelaskan materi pembelajaran kemudian praktek tanpa demonstrasi terlebih dahulu, dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa.

2. Aktivitas Siswa

- a. siswakurang memahami pembelajaran atletik lebih tepatnya pada pembelajaran lari *sprint*, dan siswa juga kurang antusias dalam pembelajaran lari *sprint*.
- b. Siswa merasa jenuh karena pembelajaran lari *sprint* yang monoton.
- c. Siswa kurang memahami gerak dasar pada larin *sprint*.

3. Hasil Belajar

- a. karena kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran atletik khususnya dalam gerak dasar lari *sprint* membuat siswa kurang antusias dalam melakukan pembelajaran *sprint*.
- b. karena penguasaan siswa dalam gerak dasar lari *sprint* masih kurang sehingga siswa kesulitan dalam melakukan gerak dasar lari *sprint*.
- c. Hasil belajar dalam pembelajaran lari *sprint* ini masih banyak yang belum tuntas.

Beberapa faktor diatas sangat berpengaruh terhadap hasil tes data awal dalam pembelajaran lari *sprint*, karena sebagian besar nilai siswa tidak mencapai nilai KKM.

Setelah melakukan observasi di SDN Cibitung II hasilnya adalah siswa SDN Cibitung II kurang dalam pembelarajan gerak dasar lari *sprint*. Dan data awal yang di peroleh oleh peneliti sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Hasil Tes Lari Sprint

No	Nama	Apek Yang Dinilai									Jumlah	Nilai	Tafsiran			Ket		
		gerakan tangan			gerakan kaki			sikap badan					K	C	B	T	TT	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3								
1	Abiyan. s		√		√			√			4	44	√				√	
2	Dada . K		√			√			√		6	66		√			√	
3	Diki		√		√			√			5	55	√				√	
4	Irawati		√			√			√		6	66		√			√	
5	Hanin	√				√			√		4	44	√					
6	Herni	√			√				√		3	33	√					
7	N. Rima		√						√		5	55					√	
8	N. Yulia		√		√				√		5	55						
9	N. Amel	√			√				√		3	44	√				√	
10	Mulyati	√			√				√		3	33	√				√	
11	Maya		√			√			√		6	66		√			V	
12	Saepudin		√		√				√		5	55	√				√	
13	Tatang	√			√				√		3	33	√				√	
Jumlah		5	9	-	7	6			7	7	-	63	710,4	11	3	-		13
Rata-rata																		
Presentase																		

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Nilai KKM = 74 Skor Berdasarkan data hasil tes pada saat observasi awal dimana peneliti terjun langsung ke SDN Cibitung II pada awal Januari 2016 pada

pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru hasil yang di peroleh adalah kemampuan siswa dalam gerak dasar lari *sprint* masih kurang . Hal ini tergambar pada saat siswa di berikan keterampilan-keterampilan siswa kurang bisa melakukannya. pada tes pertama siswa-siswa melakukan lari *sprint*.

Alasan peneliti memilih subjek penelitian ini di karenakan kemampuan siswa dalam gerak dasar lari *sprint* masih kurang dan kurang antusias dalam pembelajaran. Sehingga dilakukan penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas III.

B. Rumusan Masalah Dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan diatas, maka terdapat masalah utama yang akan diteliti lebih lanjut oleh peneliti. Masalah-masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran melalui penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas III SDN Cibitung II?
- b. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani melalui penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas III SDN Cibitung II ?
- c. Bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran kebugaran jasmani melalui penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas III SDN Cibitung II ?
- d. Bagaimana peningkatan belajar siswa dalam penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas III SDN Cibitung II?

2. Pemecahan Masalah

Masalah yang ada pada siswa di sekolah ini adalah kurang memahami gerak dasar lari *sprint* sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran atletik khususnya lari *sprint*, ini dikarenakan metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru disana monoton sehingga siswapun merasa jenuh, juga karena kurangnya kreativitas guru

dalam menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik perhatian siswa, dan juga siswa kurang memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Tindakan yang dilakukan untuk masalah ini adalah dengan cara memberikan pembelajaran melalui permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint*.

Dan setelah meninjau permasalahannya maka pemecahan masalah yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti dan observer akan berupaya untuk mengubah perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint*.
2. Meningkatkan kinerja guru melalui penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint*.
3. Meningkatkan aktivitas siswa melalui permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint*.
4. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan ketiga tahap diatas.

Dengan menggunakan permainan bebentengan ini akan meningkatkan gerak dasar lari *sprint*.

C. Tujuan Penelitian

Selain merumuskan masalah sebagaimana telah dipaparkan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran melalui penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas III SDN Cibitung II.
2. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani melalui penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas III SDN Cibitung II.
3. Untuk mengetahui bagaimana kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran melalui penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas III SDN Cibitung II.

4. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan belajar siswa setelah belajar melalui penerapan permainan bebentengan untuk meningkatkan gerak dasar lari *sprint* pada siswa kelas III SDN Cibitung II.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti berharap dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian, yaitu :

1. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran.
- 2) Di harapkan dapat memberikan masukan tentang model pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani.

3) Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar lari *sprint* .
- 2) Dapat meningkatkan minat dan antusias siswa dalam pembelajaran lari *sprint*.
- 3) Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani.

4) Bagi Lembaga

- 1) Dapat meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar
- 2) Modifikasi alat dapat meningkatkan kualitas dan fungsi Sekolah Dasar sebagai lembaga yang bergerak di bidang pendidikan.

5) Bagi peneliti

- 1) Dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan permainan bebentengan. Serta dijadikan pengalaman yang berharga bagi peneliti sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar.
- 2) Modifikasi alat dapat meningkatkan kualitas dan fungsi Sekolah Dasar sebagai lembaga yang bergerak di bidang pendidikan.

E. Batasan Istilah

Disini penulis memaparkan materi yang telah diteliti yang bertujuan agar tidak terjadinya kesalahan atau kekeliruan dalam skripsi yang di buat ini.

1. Penerapan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005,hlm.1180) pengertian penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan.

2. Permainan Tradisional

Yang dimaksud dengan permainan adalah kegiatan yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu. Sedangkan pengertian tradisional dalam kata olahraga tradisional adalah asli, yaitu berasal dari budaya daerah Indonesia.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan permainan tradisional adalah kegiatan yang dilakukan dengan aturan-aturan yang dimiliki dan telah ditetapkan yang berasal asli dari Negara Indonesia

Sedangkan menurut Bambang Suwondo (1980/1981) yang dimaksud dengan permainan tradisional adalah sebuah kegiatan aktivitas masyarakat yang dilakukan secara tradisi, secara turun temurun, dan mempunyai nilai kemanusiaan.

3. Bebentengan

Bebentengan adalah permainan tradisional dimana pemain ini dimainkan oleh beberapa orang yang di bagi kedalam dua regu, untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan. sesuai dengan namanya, maka sebuah benteng dalam permainan ini adalah tujuan atau inti dari permainan ini.

Bentengan menjadi media anak ini sangat bersosialisasi karena permainan dimainkan secara bersama-sama. Jika permainan ini tidak ada yang namanya benteng maka permainan ini tidak akan bisa berjalan.

4. Meningkatkan

Kata “meningkatkan” memiliki kata dasar dari suatu yang tersusun dengan imbuhan me-kan kata tingkat menjadi meningkat yang diartikan mengusahakan, dapat dinaikan ketinggian yang lebih baik., artinya ada kenaikan hasil belajar siswa dari yang tidak bisa menjadi bisa. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003,hlm.125).

5. Lari *Sprint*

Lari adalah lompatan kemampuan yang berturut-turut. didalamnya terdapat suatu fase dimana kedua kaki tidak menginjak/menumpu pada tanah. Muchtar (2010, hlm.16)

Lari jarak pendek atau (*sprint*) adalah suatu cara lari dimana suatu atlet harus menempuh jarak dengan kecepatan semaksimal mungkin. Muchtar (2010, hlm16).

