

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai kedudukan yang sama dengan mata pelajaran lainnya, karena dalam pendidikan jasmani bermaterikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan cabang olahraga dan kesehatan, juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan gerak dirinya dalam berolahraga. Selain untuk mengembangkan olahraga, kegiatan ini dapat meningkatkan suatu prestasi dalam bidang olahraga.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu proses interaksi belajar mengajar melalui pengembangan aspek jasmani menuju tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah memiliki peran yang relatif besar terhadap perkembangan perilaku siswa seperti; aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Mengenai hal ini Lutan (2000: 15) menjelaskan bahwa: "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh, mencakup domain psikomotor, kognitif, dan afektif." Dari penjelasan tersebut dapat digambarkan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktivitas manusia berupa sikap, tindakan dan kemampuan gerak menuju kebulatan pribadi yang seutuhnya.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan wahana yang strategis bagi pemberdayaan anak terutama berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Kegiatan-kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang

diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) disusun berdasarkan kurikulum atau masukan dan informasi dari para ahli dalam bidangnya termasuk juga pemikiran dari para guru. Kegiatan belajar di SMP, khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani pada umumnya berupa aktivitas jasmani yang salah satunya cabang olahraga atletik.

Cabang olahraga atletik merupakan ibu dari olahraga "*Mother of Sport*" dan atletik juga dianggap sebagai cabang olahraga tertua di dunia. Atletik merupakan aktivitas jasmani atau latihan jasmani yang berisikan gerak alamiah seperti; jalan, lari, lompat, lempar, sehingga dapat diakui sebagai cabang olahraga. Cabang olahraga atletik di Indonesia memiliki induk organisasi yaitu PASI (Persatuan Atletik Seluruh Indonesia) diresmikan di Semarang pada tanggal 3 September 1950. Cabang olahraga atletik terdiri dari dua bagian yaitu *track and field* yang termasuk nomor "*track*" atau lintasan yaitu lari dan jalan cepat, sedangkan nomor "*field*" yang dilakukan dilapangan terdiri atas lempar lembing, lempar cakram, lontar martil, lompat jauh, lompat jangkit, loncat galah, loncat tinggi dan tolak peluru. Pada lari jarak pendek (*sprint*) meliputi nomor yang dilombakan yaitu 100 meter, dan 200 meter.

Lari jarak pendek disebut juga dengan lari cepat (*sprint*) yang menuntut atlet harus menempuh seluruh jarak dengan kecepatan maksimal. Saputra (2001: 39) menjelaskan bahwa: "Lari cepat (*sprint*) adalah suatu kemampuan yang ditandai proses memindahkan posisi tubuhnya, dari satu tempat ke tempat lainnya secara cepat." Dari pendapat tersebut, maka seorang pelari harus dapat mengubah atau perpindahan tempat mulai dari garis *start* hingga melewati garis *finish*.

Di SMP, cabang olahraga atletik khususnya nomor *sprint* termasuk salah satu pelajaran pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum pendidikan nasional. Berkaitan pembelajaran cabang olahraga atletik nomor *sprint* dengan dunia pendidikan hendaknya materi pelajaran tersebut terus dikembangkan melalui pembelajaran yang terarah dan terencana melalui beberapa metode dan model pembelajaran yang sesuai dan alat yang tepat dengan karakteristik bahan pelajaran serta kondisi peserta didik.

Dalam suatu proses pembelajaran, biasanya seorang guru pendidikan jasmani akan menggunakan berbagai cara agar materi pembelajaran dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa dengan mudah, untuk itu diperlukan suatu pola atau metode penerapan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas gerak. Kontroversi selama ini, pembelajaran atletik khususnya lari *sprint* seringkali menggunakan pendekatan teknis, tetapi dengan menggunakan pendekatan teknis dapat memberikan dampak frustrasi dan ketertidaktarikan siswa.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, dilakukan secara tertata, memberikan manfaat, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk siswa, pengalaman itu bisa berupa membina hubungan dengan sesama teman dan menyalurkan perasaan yang tertekan. Mengenai hal ini, Soemitro (1992: 3) menyatakan bahwa: "Bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedangkan bagi orang dewasa dirasakan sebagai kegemaran."

Pendekatan bermain merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam pendidikan jasmani, pendekatan tersebut menekankan pada keterlibatan siswa bermain dalam cabang olahraga. Dalam hal ini, pendekatan bermain yang dimaksud yaitu pendekatan yang menempatkan belajar keterampilan teknik dalam konteks bermain, dalam hal lain siswa lebih banyak melakukan kegiatannya secara sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan permasalahan dengan bimbingan dari guru. Berkaitan dengan hal tersebut, Sagala (2007: 196) menjelaskan bahwa: "Pendekatan *inquiry* merupakan pendekatan mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berfikir ilmiah, pendekatan ini menempatkan siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreatifitas dalam memecahkan masalah." Dari penjelasan tersebut, pendekatan *inquiry* memiliki keterkaitan dengan pendekatan bermain yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktekan keterampilan teknik pada situasi permainan yang sebenarnya.

Pendekatan bermain proses pelaksanaannya terlebih dahulu diberikan penjelasan mengenai permainan yang akan diberikan dengan mengklasifikasi cara permainannya. Kemudian, memberikan cara untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap permainan. Mengembangkan kesadaran taktis siswa dengan memperlihatkan masalah taktis utama di dalam sebuah permainan yang akan dilakukan. Lalu menggunakan aktivitas yang mirip dengan permaiann agar siswa untuk mengetahui kapan dan bagaimana mengaplikasikan pengetahuan taktis dalam permainan tersebut.

Proses pembelajaran melalui pendekatan bermain siswa harus mendapatkan bimbingan dan arahan agar kegiatan yang dilakukan siswa dapat mengembangkan minat dan bakatnya. Minat merupakan perasaan seseorang terhadap sesuatu objek yang dinyatakan dengan senang atau tidak senang. Minat sebagai salah satu aspek kepribadian sangat bervariasi, sehingga perlu mendapatkan perhatian karena minat berhubungan dengan kesiapan mental individu yang berperan penting dalam menentukan kebutuhannya. Menurut Sukardi (1988: 66) dijelaskan bahwa:

Minat merupakan suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan terhadap sesuatu, di dalam suatu inventori minat akan mengidentifikasi preferensi anda terhadap orang, benda atau aktivitas lainnya. Minat akan sangat penting dalam pengambilan pikiran atau seseorang akan merasa lebih puas dengan suatu pekerjaan jika aktivitas kerja menarik perhatian anda.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka minat individu terhadap suatu aktivitas dalam hal ini kegiatan cabang olahraga atletik nomor *sprint* dapat tumbuh dan berkembang jika kegiatan itu menarik, memuaskan, dan dapat memenuhi kebutuhannya sebagai tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena, pembelajaran *sprint* sudah menjadi tanggung jawab bagi seorang guru untuk memberikan motivasi dengan baik sehingga dapat membangkitkan dan memperkuat minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani cabang olahraga atletik khususnya nomor *sprint*.

Berdasarkan uraian di atas, dalam proses pembelajaran guru memberikan pengalaman-pengalaman yang berharga kepada siswa, sehingga siswa memiliki minat dalam belajar. Dengan demikian, maka penulis bermaksud meneliti

pendekatan bermain pada pembelajaran cabang olahraga atletik nomor *sprint* dalam pendidikan jasmani di SMP, karena sejauh ini belum terbukti secara empiris mengenai penelitian yang mengungkapkan “Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran *Sprint*”.

B. Masalah Penelitian

Bertitik tolak dari latar belakang di atas, maka masalah penelitian yang diajukan adalah apakah pengaruh pendekatan bermain terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *sprint*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh dari pendekatan bermain terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *sprint*.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan atau manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara teoretis dapat dijadikan sumbangan keilmuan dan informasi bagi lembaga FPOK UPI berkaitan dengan mata kuliah cabang olahraga cabang olahraga atletik khususnya nomor *sprint*, strategi belajar mengajar pendidikan jasmani, dan olahraga mengenai pentingnya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *sprint*.

2. Secara praktis dapat dijadikan atau acuan oleh para guru pendidikan jasmani sebagai bahan pertimbangan bahan pengajaran di sekolah dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani bagi siswa, khususnya dalam menyampaikan materi cabang olahraga atletik nomor *sprint* dengan menerapkan pendekatan bermain di SMP.

E. Pembatasan Penelitian

Untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka perlu adanya pembatasan ruang lingkup penelitian ini. Sesuai dengan permasalahan yang penulis kemukakan, maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Variabel bebasnya adalah pendekatan bermain.
2. Variabel terikatnya adalah minat belajar siswa mengikuti pembelajaran *sprint*.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VII SMP PGRI 8 Cicadas Kota Bandung, sebanyak 80 orang. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 orang.

F. Batasan Istilah

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Adapun istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Pengaruh menurut Poerwadarminta (1984: 731) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang berkuasa atau yang berkekuatan. Dalam penelitian ini pengaruh yang dimaksud adalah daya yang ditimbulkan oleh pendekatan bermain terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *sprint*.

2. Bermain menurut Sukintaka (1992: 11) adalah wahana untuk membawa individu kepada hidup bersama atau bermasyarakat serta memberikan kepada kesenangan, kegembiraan dan kebahagiaan.
3. Minat menurut Doyles Fryer yang dikutip Nurkancana dan Sumartana (1986: 229) adalah gejala psikis yang berkaitan dengan objek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada individu.
4. Siswa menurut Poerwadarminta (1984: 955) adalah pelajar (pada akademik dsb). Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pelajar di SMP PGRI 8 Cicadas Kota Bandung.
5. Pembelajaran menurut Hamalik (1995: 57) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.
6. *Sprint* menurut Ballesteross (1979: 14) adalah kapasitas untuk lari menempuh suatu jarak dalam waktu sesingkat-singkatnya.

G. Anggapan Dasar Penelitian

Penelitian ilmiah membutuhkan suatu anggapan dasar, karena dengan anggapan dasar seorang peneliti memiliki landasan dan keyakinan dalam menetapkan dan melaksanakan kegiatannya. Surakhmad (1998: 107) menjelaskan bahwa: "Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak penelitian yang kebenarannya diterima oleh penyelidik." Jadi anggapan dasar adalah asumsi yang dijadikan titik tolak dan kebenarannya diyakini oleh penyelidik untuk mengambil keputusan dalam pelaksanaan penelitian. Adapun anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:

Kemampuan dalam teknik dasar suatu cabang olahraga menggambarkan tingkat keterampilan dalam cabang olahraga tersebut. Seseorang dinyatakan terampil dalam suatu cabang olahraga, apabila seorang tersebut dapat menguasai teknik dasar cabang olahraga tersebut dengan sempurna. Pembelajaran *sprint* dapat dikemas dalam konsep bermain yang membuat siswa tertarik dan berminat untuk terlibat secara aktif. Pembelajaran *sprint* melalui pendekatan bermain bertujuan untuk mengembangkan kecepatan maksimal yang dirangsang secara seksama dengan penentuan kepadatan rangsangan.

Pengembangan pembelajaran *sprint* melalui pendekatan bermain dapat ditekankan pada pola-pola bermain dan seluruh waktu dilakukan anak-anak berpengalaman bergerak dalam koridor kebutuhan dominan lari *sprint*. Mengenai hal ini, Saputra (2001: 6) menjelaskan bahwa:

Pendekatan bermain merupakan suatu pendekatan yang dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk siswa. Pengalaman itu bisa berupa membina hubungan dengan sesama teman dan menyalurkan perasaan yang tertekan.

Dari penjelasan di atas, bahwa dalam pembelajaran *sprint* melalui pendekatan bermain dapat membuahkan hasil yang positif, hal tersebut dapat dilihat dengan cara penampilan siswa dalam melakukan permainan lebih sempurna karena dilakukan melalui kombinasi kesadaran teknis dan mampu menggunakan keterampilannya. Selain itu juga melalui pendekatan bermain memberikan kesempatan siswa untuk berlatih meningkatkan keterampilan, oleh karena dilakukan sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar dalam mengikuti pembelajaran *sprint*.

Pelaksanaan pembelajaran *sprint* melalui pendekatan bermain diharapkan dapat memberikan dampak terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *sprint*. Berkaitan dengan hal ini, Saputra (2001: 6) menjelaskan bahwa: "Aspek yang dapat dikembangkan dalam pendekatan bermain mencakup fisik, motorik, sosial, emosional, kepribadian, kognisi, dan keterampilan olahraga." Dari penjelasan tersebut, maka pendekatan bermain merupakan suatu cara yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran *sprint*.

Berkaitan dengan penggunaan pendekatan bermain dalam penyampaian materi *sprint* perlu memperhatikan aspek-aspek pola gerak dasar (PGD) yang terdapat dalam *sprint* itu sendiri. PGD dalam *sprint* yang dapat diamati diantaranya; waktu reaksi, frekuensi langkah, dan panjang langkah. Mengenai hal ini, IAAF (2000: 22) menjelaskan bahwa: "Tujuan utama lari *sprint* adalah untuk memaksimalkan kecepatan horizontal, yang dihasilkan dari dorongan badan ke depan. Kecepatan lari ditentukan oleh panjang langkah dan frekuensi langkah." Sedangkan Kevin O'Donnell dan Loren Seagrave (1995: 5) menjelaskan bahwa: "Kecepatan maksimal ditandai dengan frekuensi langkah lari yang paling tinggi dan panjang langkah lari yang paling optimal." Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dalam penyampaian materi *sprint* dengan menggunakan pendekatan bermain komponen PGD tersebut harus dikembangkan agar nantinya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berlari *sprint*.

Dalam mengembangkan waktu reaksi pada pembelajaran *sprint* dapat dilakukan dengan bentuk latihan yang berupa *interval sprint*, *hollow sprint*, dan *acceleration sprint*. Penerapan pendekatan bermain dapat dilakukan dengan

bentuk permainan seperti; hitam – hijau, kucing dan tikus, bersarang atau hinggap, dan lain sebagainya. Untuk mengembangkan frekuensi langkah dapat menerapkan permainan seperti; lomba gendong, lomba naik turun bangku swedia, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk mengembangkan panjang langkah dapat diterapkan permainan seperti; lomba lari kijang, lomba lari gawang, dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, maka pendekatan bermain pada hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan, dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga untuk siswa. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain diharapkan berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *sprint*. Oleh karena tujuan dari pendekatan mengajar tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap minat siswa, sehingga semakin efektif dan tepat metode mengajar yang diberikan guru, maka hasil belajarnya pun akan lebih baik. Jadi, anggapan dasar dalam penelitian ini adalah pendekatan bermain berpengaruh terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *sprint*. Meskipun demikian, betapa kuat dugaan penulis tersebut belumlah dapat dipastikan sebelum ada bukti yang nyata.

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian anggapan dasar di atas, maka hipotesis yang penulis ajukan adalah pendekatan bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran *sprint*.