

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan zaman. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikapmental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Seorang guru akan merasa puas jika siswanya belajar dengan kesungguhan hati, semangat serta kesadaran diri yang tinggi. Hal ini akan dapat dicapai apabila guru memiliki sikap dan kemampuan secara profesional untuk mengelola proses belajar mengajar yang menyenangkan dan efektif. Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi suatu proses komunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru kepada peserta didik. Melalui proses komunikasi, peran atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Supaya tidak ada kesesatan dalam

proses komunikasi, perlu digunakan sarana atau alat untuk membantu proses belajar mengajar.

Berdasarkan kemampuan yang harus dimiliki dengan baik oleh seorang guru adalah kemampuan membuat perencanaan pembelajaran dengan baik, mampu menyajikan rencana pembelajaran secara tepat, mampu mengadakan evaluasi terhadap hasil proses pembelajaran serta mampu melaksanakan tindak lanjut.

Pada kenyataannya tidak semua guru mampu mengatasi adanya masalah, bahkan ada guru yang mendiamkan begitu saja masalah dikarenakan adanya tuntutan target dan keterbatasan waktu. Akibatnya siswa tidak memperoleh pengetahuan belajar yang cukup, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan setiap proses pembelajaran berlangsung. Apabila permasalahan tersebut dibiarkan terus-menerus dan tidak segera diatasi, akan berdampak pada kualitas pembelajaran berikutnya, baik dalam proses maupun pembelajaran siswa. Oleh karena itu seorang guru yang profesional dituntut jujur pada diri sendiri, mau dan mampu mengungkapkan adanya permasalahan pembelajaran yang dikelolanya. Berbekal kejujuran dan kesadaran tersebut, peneliti mencoba merenung, merefleksikan diri dan akhirnya mencoba mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran yang dilakukan.

Keberhasilan pembelajaran ditunjukkan dengan dikuasainya materi pembelajaran oleh siswa. Ketika dilakukan tes formatif mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi cabang lari pada siswa kelas

III SD Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul, terdapat kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Hanya 5 siswa saja dari 24 siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar gerak dasar lari minimal yaitu 75. Ini membuktikan rendahnya tingkat penyerapan materi yang diajarkan.

Jika kondisi ini dibiarkan jelas akan berdampak buruk bagi siswa dalam proses dan pembelajaran selanjutnya. Sadar akan keadaan tersebut, peneliti mencoba melakukan upaya peningkatan pembelajaran lari dengan metode bermain yaitu bermain hitam hijau, kucing tikus, kena jadi, bintang beralih dan sebagainya.

Menurut pengamatan peneliti, siswa-siswa kelas III SD Winongo Tirtonirmolo Kasihan dalam melakukan lari langkah-langkah kakinya masih kurang panjang sehingga hasil yang dicapai kurang optimal.

Secara umum dapat dikemukakan bahwa, unsur utama penyebab kurangnya pencapaian kecepatan lari pada siswa adalah langkahnya kurang panjang dan kurang cepat. Faktor penyebabnya adalah kurangnya *power* otot tungkai yang dimiliki dan kurang baiknya teknik langkah yang digunakan. Selain teknik langkah, juga harus memiliki kemampuan teknik *start* dan masuk *finish* yang baik. Dalam upaya meningkatkan teknik dasar lari, perlu memperhatikan faktor-faktor dasar penyebabnya. Pada umumnya, kekurangan yang dimiliki siswa pada saat lari yaitu teknik langkahnya kurang baik dan *power* tungkainya kurang mendukung. Power tungkai dan teknik langkah yang kurang baik menyebabkan langkah menjadi pendek dan kurang cepat, sehingga

kecepatan lari yang dicapai menjadi kurang optimal. Keadaan tersebut perlu upaya pemecahan. Salah satu upaya pemecahan yang dapat dilakukan yaitu, dengan memberikan pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki teknik langkah dan meningkatkan kecepatan serta panjang langkah.

Salah satu masalah menarik dalam peningkatan gerak dasar lari adalah menyangkut metode pembelajarannya. Metode pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap hasil yang dicapai. Dalam praktik pembelajaran lari disekolah, umumnya guru hanya menekankan pada pencapaian hasil, tanpa berusaha memperbaiki metode dan proses pembelajarannya. Dalam pembelajaran teknik dasar lari yang dilakukan para guru pendidikan jasmani di sekolah. Pelaksanaannya hanya ke lapangan, lalu siswa diberikan materi teknik lari, kemudian siswa disuruh mempraktikkan secara berulang-ulang dan diukur hasilnya. Tetapi model pembelajaran seperti itu seringkali tidak menarik dan membosankan, sehingga siswa malas mempelajari gerakanya sehingga hasilnya pun menjadi kurang optimal.

Guru perlu mencoba mengadakan pembaharuan dalam pembelajaran, dengan menyesuaikan karakteristik siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Anak akan merasa senang jika melaksanakan kegiatan yang sifatnya menggembirakan. Pembelajaran teknik dasar lari dapat dilakukan dengan bentuk lain yang menyerupai dan mengarah pada pembentukan gerak

keterampilan lari. Bentuk pembelajaran seperti ini dapat disebut dapat disebut pembelajaran dengan metode tidak langsung. Salah satu bentuk pembelajaran secara tidak langsung adalah metode bermain. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti berkeinginan meneliti tentang peningkatan pembelajaran gerak dasar lari menggunakan metode bermain pada siswa kelas III SD Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas dapat

Diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa kelas III SD Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul dalam melakukan gerak dasar lari masih banyak melakukan kesalahan yaitu langkah kakinya kurang panjang dan kurang cepat.
2. Siswa kelas III SD Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul dalam melakukan gerak dasar *start* dan *finish* masih banyak melakukan kesalahan.
3. Guru selama ini dalam menyampaikan materi pembelajaran gerak dasar lari cepat belum menggunakan metode pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas III SD Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul.
4. Belum diketahui ada tidaknya peningkatan pembelajaran lari cepat menggunakan metode bermain.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti. Penelitian ini akan dibatasi pada peningkatan pembelajaran gerak dasar lari cepat menggunakan metode bermain pada siswa kelas III SD Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: Apakah melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari cepat pada siswa kelas III SD Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar gerak dasar lari cepat pada siswa kelas III SD Winongo Tirtonirmolo Kasihan Bantul.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menemukan pengetahuan baru tentang pendekatan belajar lari cepat melalui pendekatan bermain.
 - b. Sebagai dasar penelitian berikutnya.
2. Manfaat praktis
 - a. Manfaat bagi peserta didik

1. Mendapatkan pengalaman baru atau pengetahuan baru
 2. Prestasi belajar lari cepat
- b. Manfaat bagi sekolah
1. Memperoleh masukan baru tentang proses pembelajaran lari cepat
 2. Memperoleh nilai tambah pada saat menghadapi penilaian kerja sekolah
- c. Manfaat bagi perpustakaan sekolah
1. Memperoleh referensi tambahan
 2. Memperoleh koleksi hasil penelitian