

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penerapan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki peranan penting di sekolah, karena peserta didik memiliki kesempatan langsung belajar berbagai aktivitas pembelajaran yang ada didalam materi pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilaksanakan di sekolah sesuai dengan tingkat strata pendidikan yang mereka tempuh. Hal tersebut dapat berguna bagi peserta didik dalam membina pertumbuhan fisik dan psikis yang lebih baik sehingga bermanfaat untuk kesehatan dan kebugaran peserta didik.

Pada pelajaran pendidikan jasmani bagi siswa yang pasif sering kali duduk saja selama pelajaran berlangsung. Hanya siswa yang senang bergerak yang mengikuti pelajaran dengan senang, sedangkan yang lain berusaha menghindari sehingga ada kesan bahwa pelajaran pendidikan jasmani sangat melelahkan dan hanya cocok untuk anak-anak yang memang menyukai olahraga, ini semua dikarenakan pembelajaran pendidikan jasmani yang monoton dan gaya mengajar guru pendidikan jasmani, serta peralatan yang tersedia kurang memadai sehingga minat hasil belajar siswa berkurang.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, tehnik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, keberanian, toleransi, percaya diri, kerjasama dan sebagainya). Melalui pendidikan jasmani di h¹ n siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, aktif, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan serta pemahaman terhadap gerak manusia. Sesuai dengan karakteristik siswa SD, di usia anak SD kebanyakan dari mereka cenderung masih suka

bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif yaitu guru harus mampu mengelola pembelajaran, walau keterbatasan sarana dan prasarana yang ada. Kreativitas guru juga akan tampak dari kemampuannya dalam melakukan modifikasi peralatan, lapangan atau aturan-aturan permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keterbatasan siswanya.

Dengan guru mampu memberikan materi pembelajaran melalui media pembelajaran diharapkan hasil belajar siswa meningkat. Meningkatnya hasil belajar siswa selanjutnya akan mempengaruhi minat siswa untuk turut serta dalam pembelajaran. Salah satu modifikasi pembelajaran untuk pembelajaran atletik nomor lari *sprint* adalah dengan pemberian permainan Bentengan. Sebagai contohnya materi lari *sprint* yang dimaksud adalah lari *sprint* 50 meter. Untuk mencapai kecepatan yang maksimal guru harus membelajarkan materi kepada siswa mulai tahapan gerak yang benar mulai dari tehnik melakukan *start*, saat berlari dan saat memasuki garis *finish* Gevi dan Ria (2014:156).

Dari hasil pengamatan saat observasi dan wawancara peneliti dan guru tentang kondisi rendahnya hasil belajar siswa pada saat tes praktek lari *sprint*. Tingkat pengetahuan siswa yang rendah, kurangnya minat siswa terhadap materi lari *sprint* sehingga banyak siswa enggan melaksanakan kegiatan yang diberikan oleh guru karena kebanyakan siswa mempunyai pandangan bahwa lari adalah kegiatan melelahkan.

Dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti apakah ada pengaruh permainan bentengan terhadap hasil belajar lari *sprint* pada siswa dalam mengikuti pelajaran penjas orkes kelas V SD Negeri Moncek Tengah kec. Lenteng tahun pelajaran 2018-2019.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah diperlukan agar permasalahan yang diteliti jelas dan tidak meluas. Dari latar belakang di atas maka masalah untuk penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada materi lari *sprint*.
2. Kurangnya minat dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran lari *sprint*.
3. Rendahnya tingkat pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran lari *sprint*.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian ini hanya dibatasi mengenai “pengaruh permainan bentengan terhadap hasil belajar lari *sprint* pada siswa dalam mengikuti pelajaran penjas orkes kelas V SD Negeri Moncek Tengah kec. Lenteng tahun pelajaran 2018-2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka rumusan masalah penelitian adalah

1. Adakah pengaruh permainan bentengan terhadap hasil belajar lari *sprint* pada siswa dalam mengikuti pelajaran penjas orkes kelas V SDN Moncek Tengah Kec. Lenteng tahun pelajaran 2018-2019?
2. Seberapa besar pengaruh permainan bentengan terhadap hasil belajar lari *sprint* pada siswa dalam mengikuti pelajaran penjas orkes kelas V SDN Moncek Tengah Kec. Lenteng tahun pelajaran 2018-2019?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh permainan bentengan terhadap hasil belajar lari *sprint* pada siswa dalam mengikuti pelajaran penjas orkes kelas V SDN Moncek Tengah Kecamatan Lenteng tahun pelajaran 2018-2019.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan bentengan terhadap hasil belajar lari *sprint* pada siswa dalam mengikuti pelajaran penjas orkes kelas V SDN Moncek Tengah Kec. Lenteng tahun pelajaran 2018-2019.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya penelitian yang sudah ada sebelumnya sebagai bahan informasi atau bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang lain. Khususnya materi lari *sprint*, serta menambah wawasan dalam pengembangan materi pembelajaran atletik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa di SDN Moncek Tengah

Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan serta meningkatkan peranaktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dalam meningkatkan hasil belajar lari *sprint*.

b. Bagi Guru Pengajar Penjaskes di SDN Moncek Tengah

Sebagai bahan referensi untuk bahan pembelajaran bagi guru Penjaskes di SDN Moncek Tengah dalam mengajar lari *sprint* kedepannya.

c. Bagi Sekolah di SDN Moncek Tengah

Hasil penelitian ini dapat membantu memperbaiki pembelajaran pendidikan jasmani olahraga disekolah untuk rencana pembelajaran kedepannya.

d. Bagi Peneliti

- 1). Sebagai pengalaman bagi peneliti dalam memecahkan masalah secara mandiri dan ilmiah
- 2). Sebagai sarana bagi peneliti dalam berlatih meningkatkan kemampuan dan keterampilan melalui bidang penelitian.

G. Definisi Operasional

1. Permainan Bantengan

Krisna (2013:16) Permainan bantengan adalah permainan ini terdiri dari 2 tim, cara bermainnya adalah untuk menyerang dan mengambil alih 'benteng' lawan dengan menyentuh pohon, tembok, tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan ketika menyentuh markasnya. meneriakkan kata benteng, Mereka berusaha menawan anggota tim lawan agar dapat merebut benteng lawan.

2. Hasil Belajar

Dwi Yulianti (2016:2) Hasil belajar adalah belajar dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan dan karakteristik siswa. Bahwa hasil pembelajaran merupakan semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator nilai dari penggunaan metode pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda.

3. Lari *sprint*

Gevi dan Ria (2014:156) Lari *sprint* adalah suatu cara untuk berlari dimana atlet menempuh jarak dengan semaksimal mungkin dan dilakukan dengan kecepatan penuh. salah satu cabang nomor lari yang memiliki variasi jarak tempuh, diantaranya untuk siswa SD biasanya jarak tempuhnya 50 meter, sedangkan untuk perlombaan ada yang 100 meter, 200 meter, hingga 400 meter.