

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Dalam mempermudah kita menelaah bahan ajar ini akan lebih baik kita tahu apa pengertian atletik itu sendiri. Atletik adalah aktivitas jasmani atau latihan jasmani yang berisikan gerak alamiah atau wajar seperti jalan, lari, lompat, dan lempar. Atletik dilakukan di semua negara, karena nilai-nilai edukatif yang terdapat didalamnya juga memegang peranan penting dalam pengembangan kondisi fisik, sehingga dapat menjadi dasar pokok untuk pengembangan atau peningkatan prestasi yang optimal bagi cabang olahraga lain dan bahkan diperhitungkan sebagai ukuran kemajuan suatu negara, khususnya dalam prestasi olahraga. Di semua negara, termasuk Indonesia, atletik dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. pada cabang olahraga atletik ada beberapa nomor-nomor dalam atletik salah satunya adalah nomor lari estafet.

Lari estafet adalah salah satu lomba lari pada perlombaan atletik yang dilaksanakan secara bergantian atau beranting. Dalam satu regu lari estafet terdapat empat orang pelari, yaitu pelari pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Pada nomor lari estafet ada kekhususan yang tidak akan dijumpai pada nomor pelari lain, yaitu memindahkan tongkat sambil berlari cepat dari pelari sebelumnya ke pelari berikutnya

Pendekatan bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka. Model pembelajaran dengan pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi perilaku yang sedang bermain, karena melalui daya imajinasi, maka permainan yang akan berlangsung akan jauh lebih meriah. Oleh karena itu sebelum melakukan kegiatan, maka guru pendidikan jasmani, sebaiknya memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswanya imajinasi tentang permainan yang akan dilakukannya.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sewaktu melaksanakan observasi dalam belajar mengajar penjas khususnya materi lari estapet, masih ada siswa yang kurang aktif dalam mengikuti materi tersebut. Hal ini mungkin dikarena guru memilih metode belajar kurang tepat. Karena seperti yang peneliti lihat bahwa siswa setiap mengikuti mata pelajaran penjas hanya ingin bermain. Dan disekolah SMA N 1 KABILA, Guru pendidikan jasmani disekolah ini mempunyai kompetensi yang sangat profesional. Akan tetapi masih ada guru olahraga yang kurang tepat dalam memilih metode pada pembelajaran, seperti halnya pada pokok pembahasan pembelajaran atletik materi lari estapet. Guru memilih metode pembelajaran biasa lari estafet membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu guru memilih metode bermain pada pembelajaran lari estafet sebagai solusinya.

Bagi penulis, masalah yang dihadapi di SMA N 1 Kabila sehingga solusi yang diberikannya sangat menarik, karena dapat dijamin bahwa penggunaan metode bermain dapat membantu guru mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan, yakni siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran lari estafet dengan baik dan benar. Untuk itu penulis mengangkat masalah ini kedalam suatu penelitian, dan untuk memudahkan maka penulis merumuskan judul sebagai berikut; “Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran lari estafet melalui pendekatan bermain pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kabila”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa Kelas X SMA N 1 Kabila dalam proses pembelajaran lari estafet masih kurang.
2. Belum diterapkan pendekatan bermain pada pembelajaran lari estafet

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, dapat diajukan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran lari estafet di kelas X SMA N 1 KABILA”?

## **1.4 Cara Pemecahan Masalah**

Permasalahan yang telah diajukan sebelumnya dapat dipecahkan melalui pendekatan bermain sebagai berikut :

1. Pembentukan kelompok yang di susun oleh guru, agar siswa tidak memilih-milih teman yang di senangi saja, jadi sifatnya heterogen.
2. Guru menyiapkan sarana dan prasarana mengenai cabang olahraga lari estapet.
3. Guru memberikan penjelasan tentang tehnik lari estapet.
4. Siswa melakukan gerakan sesuai perintah guru.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dalam suatu penelitian perlu adanya penerapan yang baik mengenai tujuan penelitian ini agar bisa dicapai dengan baik dan terlaksana.

Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran lari estapet melalui pendekatan bermain pada siswa kelas X SMA N 1 KABILA”

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan ilmu yang mendalam pada umumnya serta ke aktifan siswa pada pembelajaran lari estapet pada khususnya.

#### **2. Manfaat Praktis**

1. Bagi peserta didik
  - a. Peserta siswa lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran
  - b. Membantu siswa untuk menguasai dan memahami materi pelajaran dengan baik tentang lari estapet.
2. Bagi guru

- a. Dapat merencanakan proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan efisien.
  - b. Dapat mengetahui permasalahan yang muncul dalam pembelajaran.
  - c. Sebagai acuan guna menyusun program keaktifan dalam pembelajaran.
3. Bagi sekolah
- a. Mendapat informasi tentang metode pendekatan bermain pada pembelajaran, dan sebagai rekomendasi untuk digunakan di sekolah tersebut.
  - b. Dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.