

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah pondasi utama dalam mengembangkan peradaban manusia. Pendidikan mempunyai pengertian bimbingan atau pertolongan yang diberikan secara sengaja kepada anak oleh orang dewasa sehingga ia menjadi dewasa. Pendidikan memiliki pengertian usaha yang dijalankan oleh seorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat penghidupan yang lebih tinggi. Sedangkan menurut UU No.20 Th. 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.<sup>1</sup>

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena tanpa melalui pendidikan, proses transformasi dan aktualisasi pengetahuan sulit untuk diwujudkan. Demikian juga dengan sains sebagai bentuk pengetahuan ilmiah dalam pencapaiannya harus melalui proses pendidikan yang ilmiah pula. Oleh karena itu Islam menekankan akan pentingnya belajar baik melalui aktivitas membaca, menelaah, meneliti segala sesuatu yang terjadi di alam raya ini.

---

<sup>1</sup> Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada,2005), h.1-2.

Sebagaimana yang tercantum dalam ayat Al-Quran surah At-Tin ayat 4 yang berbunyi:

﴿تَقْوِيمًا أَحْسَنَ فِي الْإِنْسَانِ خَلَقْنَا لَقَدْ﴾

Maksud dari potongan ayat diatas ialah bahwasanya Allah SWT menciptakan manusia dengan ukuran tinggi yang memadai dan memakan makanannya dengan tangannya, tidak seperti makhluk lain yang mengambil dan memakan makanannya dengan mulutnya. Lebih dari itu Allah SWT istimewa manusia dengan akal nya agar bisa berpikir dan menimba berbagai ilmu pengetahuan serta bisa mewujudkan segala inspirasinya yang dengannya manusia bisa berkuasa atas segala makhluk. Manusia memiliki kekuatan dan pengaruh yang dengan keduanya bisa menjangkau segala sesuatu.<sup>2</sup>

Pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Jadi untuk mencapai tujuan pembelajaran, peserta didik belajar melalui gerak, selain itu mereka diajarkan untuk bergerak guna membantu proses pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Profesionalisme guru sangat diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemampuan guru penting dalam hubungannya dengan kegiatan mengajar dan hasil belajar peserta didik, karena proses belajar mengajar dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik tidak hanya ditentukan oleh sekolah, pola dan struktur serta isi

---

<sup>2</sup>Ahmad Musthafa, *Terjemah Tafsir Al-Maraghi*, Semarang: Tiga Putra, h.341

kurikulumnya, tetapi juga ditentukan oleh kemampuan dari seorang guru yang mengajar dalam membimbing peserta didik. Guru yang mampu akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan serta akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar peserta didik berada pada tingkat optimal.<sup>3</sup>

Seorang guru adalah orang yang sangat mempengaruhi bagi peserta didik baik itu dalam pembelajaran ataupun berperilaku. Seorang guru juga hak dan kewajiban guru dituangkan dalam Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen sehingga setiap guru mendapatkan perlindungan terhadap hak yang dimiliki dan kewajiban yang harus dilaksanakan.

Kewajiban guru, menurut undang-undang Guru dan Dosen pasal 20, bahwa dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban : 1)Merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran; 2)Meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni; 3) Bertindak objektif dan tidak diskriminatif atas dasar pertimbangan jenis kelamin, agama, suku, ras, dan kondisi fisik tertentu, atau latar;4)Belakang keluarga, dan status sosial ekonomi peserta didik dalam pembelajaran; 5)Menjunjung tinggi peraturan perundang-undangan, hukum, dan kode

---

<sup>3</sup> Daryono, *Belajar Dan Mengajar*, (Bandung : Yrama widya,2010,) h.204.

etik guru, serta nilai-nilai agama dan etika, dan memelihara dan memupuk persatuan dan kesatuan bangsa.<sup>4</sup>

Undang-Undang di atas dijelaskan bahwa seorang guru memiliki kewajiban yang harus dijalaninya bahkan sudah diatur dalam Undang-Undang secara jelas agar seorang guru dapat menjalankan tugas dengan baik. Undang-undang di atas dijelaskan bahwa seorang guru hendaknya meningkatkan serta mengembangkan secara terus menerus yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang setiap saat semakin berkembang seiring dengan berkembangnya zaman, dan meningkatkan kemampuan teknologi yang berkembang dengan pesatnya. Namun seorang guru juga dalam menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat harus menjaga dan mampu menghadapi dampak yang akan berpengaruh dalam kehidupan bahkan cara bergaul sehari-hari yang tentunya harus tidak terlepas dengan nilai-nilai yang baik.

Djamarah mengatakan bahwa guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual ataupun klasikal, baik di sekolah maupun diluar sekolah.<sup>5</sup> Jadi, dapat disimpulkan bahwa seorang guru adalah orang yang berwenang dan bertanggung jawab untuk kelangsungan peserta didiknya. Baik itu dilakukan secara individual atau secara

---

<sup>4</sup> Republik Indonesia, “Undang-Undang Nomor R.I Nomor 14 Tahun 2005 tentang peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Tahun 2004 tentang Guru dan Dosen, (Bandung : Citra Umbara), h. 6.

<sup>5</sup> Syaiful Bahri Djamarah. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Cetakan ke 4, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2014), h.36.

bersama-sama melakukan pembelajaran yang dilaksanakan disekolah ataupun di luar sekolah.

Strategi merupakan suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan.<sup>6</sup> Jadi, stretegi merupakan kegiatan yang akan dilakukan guru kepada peserta didik dalam suatu pembelajaran untuk mewujudkan suasana belajar yang efektif dan efesien.

Pengertian pendidikan jasmani menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang system pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara.<sup>7</sup>Berdasarkan undang-undang tersebut pendidikan jasmani itu sendiri bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan dirinya yang mengarah pada kesehatan jasmani peserta didik.

Kegiatan keolahragaan, apabila tinjau dari sejarah dan falsafah olahraga yaitu bagaimana orang-orang dahulu melakukan olahraga dalam kehidupan sehari-hari. Mereka melakukan kegiatan-kegiatan secara alami, yaitu seperti: lari, lempar, memanah, lompat jauh, lompat tinggi yang pada hakikatnya bertujuan hanya untuk

---

<sup>6</sup>Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. cetakan ke 4, ( Jakarta:PT Rineka Cipta, 2010), h. 5.

<sup>7</sup>Republik Indonesia, “*Undang-Undang R.I Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*”, h.3.

mempertahankan hidupnya. Salah satu olahraga yang tertua adalah atletik, banyak gerakan dasar atletik menjadi gerakan dasar cabang-cabang olahraga lainnya.<sup>8</sup>

Lari pendek, jamak disebut dengan lari *sprint*. Kenapa jenis lari pendek ini dinamakan *sprint*, karena pada lari jarak pendek yang diutamakan adalah kecepatan dan mengandalkan kecepatan pada otot.<sup>9</sup> Hal ini sangat dibutuhkan pada lari *sprint* karena pelari dituntut untuk berlari secepat mungkin pada jarak yang ditentukan tanpa adanya pengaturan ritme atau irama dalam melangkah untuk mengatur pernafasan. Disinilah letak perbedaan antara lari jarak pendek dengan lari jarak menengah dan lari jarak jauh. Kapan harus berlari dengan kecepatan penuh dan kapan harus mengatur pernafasan dan stamina. *Sprint* atau lari cepat yang baik membutuhkan reaksi yang cepat, akselerasi yang baik, dan jenis lari yang efisien. *Sprinter* juga harus mengembangkan start *sprint* yang baik dan harus mempertahankan kecepatan puncak selama mungkin. Latihan biasanya dimulai dengan latihan untuk meningkatkan tenaga, tehnik, dan daya tahan.<sup>10</sup>

Realita yang terjadi di lapangan, kecepatan lari peserta didik di SD Negeri IV Giriwoyo khususnya di cabang lari 100 meter (lari cepat/*sprint*) belum menunjukkan prestasi yang bagus. Lari mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, sehingga

---

<sup>8</sup>Muhajir.2007. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMA Kelas 1. Jakarta : Erlangga. h.165.

<sup>9</sup>Mone Febryanto, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lari Cepat Melalui Penggunaan Alat Bantu Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Cakranegara Tahun Pelajaran 2016/2017", (Jurnal Ilmiah Mandala Education.co.id,2016), h. 33.

<sup>10</sup>Carr, Gerry. A. *Atletik Untuk Sekolah*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003), h.10.

diperlukan metode, program dan strategi pendekatan latihan yang berbeda pula. Latihan yang terprogram adalah latihan yang memiliki tujuan yang jelas, materinya sesuai dengan nomor olahraga yang dilatih, waktunya juga jelas. Nomor lari dalam olahraga atletik juga memiliki metode latihan tertentu pula yang dapat digunakan dalam meningkatkan prestasi lari 100 meter. Metode latihan untuk meningkatkan prestasi lari 100 meter antara lain: *circuit training, interval training, sprint training, hollow sprint dan interval sprinting, acceleration*.<sup>11</sup>

Berdasarkan kasus yang ditemui tersebut maka salah satu cara menumbuhkan atau meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adalah dengan cara bermain, dalam penelitian ini peneliti bermaksud ingin meneliti penerapan strategi permainan hijau hitam dalam pelaksanaan pembelajaran lari *sprint* dengan harapan dapat memberikan suasana yang baru dalam pembelajaran PJOK yang tentunya apabila dalam suatu pembelajaran menciptakan suasana belajar yang baru tentu akan berpengaruh pada hasil pembelajaran tersebut. Setelah peneliti mengamati hal-hal tersebut, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran dengan pendekatan bermain, peneliti berupaya memasukan unsur permainan kedalam materi lari *sprint* dengan tujuan agar peserta didik merasa senang, tidak merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran serta menciptakan suasana kegembiraan dengan harapan materi lari *sprint* dapat disenangi oleh peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>11</sup> Giyanto, "Penerapan Latihan Akselerasi Untuk Meningkatkan Kecepatan Lari 100 Meter Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri IV Giriwoyo", (<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/index>, 2017).h.31.

Selama observasi yang pernah peneliti lakukan, peneliti menemukan sekolah yang menerapkan permainan hijau hitam pada materi lari, sejauh yang diketahui peneliti jarang sekali sekolah menggunakan strategi ini, dalam pengamatan peneliti selama observasi. Pembelajaran dengan menggunakan strategi permainan hijau hitam di MIN 2 Hulu Sungai Selatan sangat menarik dan sangat unik serta peserta didik dapat aktif dan ceria dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini tentunya sangat bermanfaat dalam pembelajaran dan pembelajaran akan mudah diingat oleh peserta didik karena melibatkan permainan yang menyenangkan dalam pembelajaran. Permainan hijau hitam ini memang permainan yang tradisional tetapi sebenarnya ada sebagian buku mata pelajaran PJOK yang memuat tentang permainan hijau hitam dan diterapkan di sekolah MIN 2 Hulu Sungai Selatan.

Berdasar uraian diatas, maka peneliti sangat tertarik dan bermaksud melakukan penelitian yang berkaitan dengan materi lari *sprint* di MIN 2 Hulu Sungai Selatan, dengan judul penelitian : **“Penerapan Strategi Permainan Hijau Hitam Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Lari *Sprint* Di Kelas V MIN 2 Hulu Sungai Selatan”**

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan strategi permainan hijau hitam materi lari *sprint* pada mata pelajaran PJOK kelas V di MIN 2 Hulu Sungai Selatan?



2. Apa faktor yang mempengaruhi strategi permainan hijau hitam materi lari *sprint* pada mata pelajaran PJOK kelas V di MIN 2 Hulu Sungai Selatan?

### **C. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Mengetahui penerapan strategi permainan hijau hitam materi lari *sprint* pada mata pelajaran PJOK kelas V di MIN 2 Hulu Sungai Selatan.
2. Mengetahui faktor yang mempengaruhi strategi permainan hijau hitam materi lari *sprint* pada mata pelajaran PJOK kelas V di MIN 2 Hulu Sungai Selatan.

### **D. Definisi Operasional**

Berdasarkan beberapa uraian tentang penerapan permainan hijau hitam pada materi lari *sprint* maka diperoleh definisi operasional sebagai berikut :

1. Strategi Permainan Hijau Hitam

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan termasuk penggunaan metode pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu, yakni tujuan pembelajaran.

Permainan hijau hitam merupakan permainan kecil tanpa alat. Dikatakan permainan kecil tanpa alat karena dalam pelaksanaannya tidak dibutuhkan peralatan khusus, seperti permainan lain yang menggunakan peralatan, permainan tersebut

tidak bisadimainkan apabila tidak ada alat. Selain itu permainan ini belum memiliki wadah atau organisasi.<sup>12</sup>

Permainan ini termasuk permainan tradisional yang sering dimainkan, dalam permainan ini hanya memerlukan lapangan yang luas untuk arena bermain. Permainan ini mengandalkan pada kekuatan fisik. Cara bermainnya bisa dimodifikasi sedemikian rupa tergantung keinginan orang yang memainkannya dengan kata lain tidak ada peraturan yang baku dalam permainan ini.

## 2. Lari *Sprint*

Lari cepat atau sprint, yaitu semua perlombaan lari dengan kecepatan penuh yang menempuh jarak 100 m, 200 m dan 400 m. Kunci pertama yang harus dikuasai oleh pelari cepat adalah start. Keterlambatan atau ketidaktepatan pada waktu melakukan start, sangat merugikan seorang pelari cepat

## **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi pendidik, peserta didik, penulis, dan semua pihak yang terkait dengan dunia pendidikan, adapun manfaatnya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat bermanfaat sebagai bahan kajian atau informasi bagaimana penerapan strategi permainan hijau hitam yang menyenangkan.

---

<sup>12</sup> Aip Syarifuddin, *Atletik*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan, 1992.) h. 135.

- b. Memberikan sumbangan positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mensukseskan tujuan proses kegiatan pembelajaran di lembaga pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan pengetahuan bidang penelitian tentang bagaimana penerapan strategi permainan hijau hitam yang disesuaikan dengan materi ajar.

### b. Bagi Sekolah

Memberikan pengetahuan kepada pendidik cara penerapan strategi permainan hijau hitam.

### c. Bagi Peserta didik

Penelitian ini akan membimbing peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

### d. Bagi Jurusan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bahan ajar baru dan dapat dijadikan referensi perpustakaan.

## F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan sebuah uraian atau deskripsi tentang literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu.<sup>13</sup>Jadi kajian pustaka menunjukkan bahwa

---

<sup>13</sup> Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Media Group, 2012), h. 8.

penelitian ini adalah penelitian yang relevan, adapun objek yang diteliti berkaitan dengan penggunaan strategi permainan hijau hitam pada mata pelajaran PJOK.

Joko Triwaluyo, dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari *Sprint* Melalui Permainan Hitam Hijau Pada Peserta Didik Pada SD Kelas V SD Negeri 02 Badak Kecamatan Belik Kabupaten Pematang Jaya, berdasarkan penelitian tersebut diperoleh kesimpulan yaitu, melalui penerapan permainan hitam hijau dapat meningkatkan hasil belajar lari *sprint* pada peserta didik kelas V SD Negeri 02 Badak Kecamatan Belik Kabupaten Pematang Jaya Tahun Pelajaran 2012/2013 ditandai dengan meningkatnya ketuntasan nilai hasil belajar. Hal ini sejalan dengan hasil data temuan yang diperoleh peneliti pada kondisi awal pra siklus ke siklus I sampai akhir siklus II. Penerapan pembelajaran melalui permainan yang bersifat tantangan berbentuk perlombaan akan berdampak dalam menumbuhkan minat, meningkatkan kepercayaan diri peserta didik, meningkatkan kemampuan motorik anak (Sugiyanto dan Sujarwo, 1992:127-128). Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung dari pihak guru maupun peserta didik serta metode pembelajaran yang digunakan. Kemampuan guru dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, mengelola kelas, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi perlu diperhatikan. Faktor dari peserta didik yaitu, minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, ketersediaan alat/media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang efektif, efisien dan optimal.<sup>14</sup>

Astreaan Ridho Prakoso, Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lari Jarak Pendek 50 Meter Pada Peserta Didik Kelas VII A SMP Negeri 8 Surakarta. Berdasarkan penelitian tersebut maka diperoleh kesimpulan yaitu. Pembelajaran melalui pendekatan bermain yang sudah dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek 50 meter peserta didik kelas VII A SMP Negeri 8 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang terjadi dari data awal siklus I. hasil belajar lari jarak pendek pada data awal dalam kategori tuntas adalah 37,5% atau 12 peserta didik. Pada siklus I terjadi peningkatan persentase hasil belajar peserta didik dalam kategori tuntas sebesar 56,25% atau sejumlah 18 peserta didik. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan persentase hasil belajar peserta didik dalam kategori tuntas menjadi sebesar 81,25% atau sejumlah 26 peserta didik.<sup>15</sup>

Ilham, Arsil, Muhammad Ali, dengan judul Kontribusi Permainan Hitam Hijau Terhadap Keterampilan Lari *Sprint* Murid SMP Negeri 1 Kota Jambi. Berdasarkan hasil penelitian, pengajuan hipotesis dan analisis data serta pembahasan

---

<sup>14</sup> Joko Triwaluyo, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Permainan Hitam Hijau Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 02 Badak Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi, (pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi fakultas ilmu keolahragaan unversitas negeri Semarang, 2013), h. 51.

<sup>15</sup> Astreaan Ridho Prakoso, Dengan judul *penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek 50 meter pada siswa kelas VII A SMP Negeri 8 Surakarta*. Skripsi, (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2016). h. 44.

yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut : Permainan hitam hijau berkontribusi terhadap keterampilan lari sprin murid SMP Negari 11 Kota Jambi. Permainan sentuh batu berkontribusi terhadap keterampilan lari sprin murid SMP Negari 11 Kota Jambi. Permainan hitam hijau dan sentuh batu memiliki perbedaan kontribusi terhadap keterampilan lari *sprint* Murid SMP Negeri 11 Kota Jambi. Permainan hitam hijau memiliki kontribusi lebih baik daripada permainan sentuh batu.<sup>16</sup>

Berdasarkan beberapa kesimpulan dari penelitian di atas maka berikut penyajian table orisinalitas penelitian.

Tabel. I Orisinalitas Penelitian

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Joko Triwaluyo, dengan judul <i>Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lari Sprint Melalui Permainan Hitam Hijau Pada Peserta didik Kelas V Sd Negeri 02 Badak Kecamatan Belik Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2012/2013.</i>	Sama-sama meneliti tentang permainan hijau hitam pada materi lari <i>sprint</i> .	Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan penelitian ini lebih mengarah kepada upaya peningkatan hasil belajar.	Berdasarkan beberapa penelitian yang telah disajikan setelah diteliti dan diamati, penelitian yang peneliti lakukan benar-benar berbeda dengan penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya. Penelitian yang
2.	Astreaan Ridho Prakoso, Dengan judul <i>penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar lari jarak pendek 50 meter pada peserta</i>	Sama-sama menggunakan permainan dan materi lari pada pembelajaran	Peneliti ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan penelitian ini	

<sup>16</sup> Ilham, Arsil dan Muhammad Ali, *Kontribusi Permainan Hitam Hijau Terhadap Keterampilan Lari Sprint Murid SMPN 11 Kota Jambi*, Jurnal Publikasi Pendidikan <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend> Volume V Nomor 3 September 2015 ISSN 2088-2092. h. 167.

	<i>didik kelas VII A SMP Negeri 8 Surakarta.</i>		lebih mengarah kepada permainan secara umum.	dilakukan peneliti memiliki banyak perbedaan baik itu dari tujuan bahkan isi dari teori itu sendiri. Meskipun memiliki persamaan yang hanya terletak pada permainan hijau hitam yang menjadi bahan penelitian.
3.	Ilham, Arsil, Muhammad Ali, Dengan judul <i>Kontribusi Permainan Hitam Hijau Terhadap Keterampilan Lari Sprin Murid Smp Negari 11 Kota Jambi.</i>	Sama-sama meneliti tentang permainan hijau hitam pada materi lari <i>sprint</i> .	Penelitian ini lebih mengarah kepada keterampilan yang dihasilkan dengan menggunakan permainan hijau hitam.	

### G. Sistematika Penulisan

Secara garis besar urutan sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagian isi terdiri atas :

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari, latar belakang dimana terdapat alasan dan hal yang membuat peneliti tertarik mengangkat penelitian ini, kemudian dirumuskan permasalahan di rumusan masalah dan tujuan penelitian, definisi operasional yang digunakan agar tidak ada kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, kegunaan penelitian, alasan memilih judul, kajian pustaka yang bersisi penelitian yang terdahulu, dan yang terakhir sistematika penulisan.

BAB II Pembahasan, yang berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan penelitian ini, yang dapat menjelaskan, menguraikan, dan memformulasikan berbagai elemen teori.yaitu tentang guru, pengaruh strategi permainan hijau hitam terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK kelas V di MIN 2 Hulu Sungai Selatan.

BAB III Metodologi penelitian, yang berisi jenis dan pendekatan penelitian yang akan dilakukan, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, dan prosedur dari penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian, yang berisi paparan data dari hasil penelitian yang terdiri dari, gambaran lokasi penelitian dan penyajian data serta analisis dari data yang sudah diperoleh dari lapangan.

BAB V Penutup, yang berisi simpulan dari penelitian dan saran-saran, serta daftar pustaka.