

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan jasmani suatu aktivitas yang melibatkan aspek fisik, mental, serta emosional. Seperti yang diungkapkan oleh Mahendra (2009, hlm. 3) Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam fisik, mental, serta emosional.

Pendidikan jasmani sebagai alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, moral dan estetika. Ini sekaligus mengungkapkan kelebihan pendidikan jasmani dari pelajaran lainnya, jika mata pelajaran lain hanya mementingkan intelektual, maka melalui pendidikan jasmani terbina sekaligus aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan media untuk meraih tujuan pendidikan sekaligus juga untuk meraih tujuan yang bersifat internal ke dalam aktivitas fisik itu sendiri. Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aspek fisik semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, emosi, mental, sosial, oleh karena itu pendidikan jasmani harus menyebabkan perbaikan dalam pikiran dan tubuh yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang.

Selain itu, pendidikan jasmani memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, pelajaran penjas tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain. Sumbangan nyata pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan (psikomotor). Karena itu posisi pendidikan jasmani menjadi unik, sebab berpeluang lebih besar dari mata pelajaran lainnya untuk membina keterampilan. Hal ini sekaligus mengungkapkan kelebihan

pendidikan jasmani dari pelajaran-pelajaran lainnya. Jika pelajaran lain lebih mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui pendidikan jasmani terbina sekaligus aspek penalaran, sikap dan keterampilan.

Dari penjelasan di atas, salah satu materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu pembelajaran aktivitas atletik. Pembelajaran aktivitas atletik adalah pelajaran yang kurang diminati umum, termasuk siswa. Kurangnya variasi dalam setiap aktivitas akan menyebabkan munculnya kebosanan seseorang yang pada akhirnya akan mengurangi daya minat siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran atletik serta minimnya fasilitas (sarana dan prasarana) di sekolah. Atletik adalah salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan/diperlombakan yang meliputi jalan, lari, lompat, lempar, juga mempengaruhi beberapa cabang olahraga lainnya, seperti yang dikemukakan oleh Hendrayana (2007, hlm. 3) bahwa :

Atletik ini memiliki bentuk kegiatan fisik yang beragam seperti jalan, lari, lompat, lempar dan banyak orang yang menggunakannya sebagai media untuk memulai kegiatan fisik pada hampir semua cabang olahraga, maka seringkali atletik disebut *Ibu* dari semua cabang olahraga (*Mother of sport*) atau *de mother der sport* (Belanda).

Seperti yang disebutkan diatas, nomor lompat tinggi adalah suatu jenis keterampilan untuk melewati mistar yang berada diantara kedua tiang. Sesuai dengan nama lompatannya, tujuan dari lompat tinggi adalah mendapatkan lompatan setinggi mungkin. Ketinggian lompatan yang dicapai oleh seseorang tergantung dari kemampuan dan persiapan pada saat melakukan lompatan. Menurut Hendrayana (2007, hlm. 97) menjelaskan bahwa:

Untuk memperoleh lompatan yang lebih tinggi ini banyak dipengaruhi oleh kekuatan dan kecepatan tungkai tolak, posisi tubuh ketika melewati mistar, dan kemampuan melakukan lari awalan yang menunjang terhadap tolakan yang efektif.

Ini pula yang terjadi pada proses pembelajaran aktivitas lompat tinggi di SMA Negeri 4 Bandung, kesulitan yang dialami siswa dalam melakukan lompat

tinggi adalah saat melakukan gerak mengambil anjang-ancang melompat. Ragu dalam mengambil anjang-ancang membuat hasil langkah kaki tidak menentu untuk melewati mistar sehingga lompatan yang dilakukan tidak maksimal. Langkah kaki terlalu rapat antar kaki yang melangkah lebih dulu dengan mistar sehingga tersentuh mistar. Ada lagi yang telah melangkah dengan benar tapi saat kaki kedua melangkah badan tidak di angkat sehingga mengenai mistar dan jatuh. Media pembelajaran lompat tinggi sudah lengkap seperti tiang, mistar dan matras tapi sebagian besar siswa perempuan tidak berani mencoba melakukan lompat tinggi dengan alat yang sebenarnya, siswa takut pada mistar lompat tinggi. Meskipun lompat tinggi memerlukan lapangan, dan alat pembelajaran, lapangan dan alat itu dapat disiasati dengan benda seperti karet, ban sepeda bekas, dan lain-lain. Dalam proses pembelajaran aktivitas lompat tinggi dapat menggunakan alat bantu yang sederhana dan praktis yaitu berupa tali sebagai mistarnya yang dipegang oleh siswa untuk direntangkan dengan ketinggian yang akan dilompati oleh siswa dan ban sepeda bekas sebagai tempat tolakan siswa. Dengan penggunaan alat bantu karet sebagai mistar dan ban sepeda bekas sebagai tempat tolakan ini diharapkan siswa akan berani mencoba melakukan lompat tinggi yang diberikan.

Proses pembelajaran lompat tinggi khususnya di SMA Negeri 4 Bandung, masih monoton yaitu siswa langsung diinstruksikan supaya mampu melakukan lompat tinggi dengan media yang sesungguhnya. Hal ini dapat menimbulkan rasa jenuh, bosan, dalam proses pembelajaran aktivitas lompat tinggi bahkan sering menjadikan momok pelajaran yang tidak disukai dan ada juga yang menganggap pembelajaran atletik disekolah sebagai pelajaran yang menakutkan dan membosankan maka dari ini seorang guru harus jeli pada saat memberikan materi atletik pada siswa-siswanya.

Model adalah sebuah persamaan atau simulasi dimana konsepnya berhubungan dengan alat yang sudah dikenal atau pengertian dari fasilitas. Sedangkan suatu proses pembelajaran yang dirancang oleh guru atau pengajar untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu kemampuan dan nilai yang baru dalam dengan cara yang sistematis yaitu melalui tahapan rancangan, pelaksanaan dan evaluasi dalam

Mubarak Tajul Aripin, 2016

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN ALAT BANTU DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS LOMPAT TINGGI UNTUK MENINGKATKAN WAKTU AKTIF BELAJAR PADA SISWA KELAS XI DI SMAN 4 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

konteks kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (*learning style*) dan gaya mengajar guru (*teaching style*). Model pembelajaran kooperatif learning merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Kooperatif learning merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam tugas penyelesaian kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Menurut Isjoni (2010, hlm. 14) menjelaskan bahwa :

Pembelajaran kooperatif learning merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk saling memahami pembelajaran.

Keterbatasan guru dalam hal memahami berbagai model-model pembelajaran dan juga dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas lompat tinggi, mengakibatkan siswa malas mengikuti pembelajaran lompat tinggi karena siswa dituntut untuk bisa melakukan aktivitas yang diberikan. Penulis mengamati pada saat guru tersebut mengajar cenderung memakai model pembelajaran konvensional yaitu *teacher centre*, jadi pembelajaran penjas hanya berpusat pada guru saja. Sedangkan tidak semua siswa bisa melakukan aktivitas yang diberikan oleh guru, hal tersebut disebabkan oleh kondisi belajar yang berjalan satu arah saja yaitu informasi pelajaran hanya diberikan dari pihak guru, tidak ada timbal balik dari pihak siswa, maksudnya siswa hanya menjadi pendengar saja.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran pelaksanaan proses belajar mengajar, efektif tidaknya suatu proses belajar mengajar dapat dilihat dari keaktifan siswa dan partisipasi para siswa pada saat proses belajar mengajar dimulai sampai berakhir, seperti pada saat guru menyampaikan materi, peregangan, pemanasan, siswa mencoba belajar keterampilan, maupun guru mengevaluasi sampai guru membubarkan kelas. Ada beberapa cara untuk mengetahui bagaimana siswa

menghabiskan atau memanfaatkan waktu dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, salah satunya adalah menganalisa waktu (*time analysis*) adalah contoh untuk melihat seberapa efektif waktu yang terpakai dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani atau biasa disebut waktu aktif belajar. Maksud dari waktu aktif belajar adalah banyaknya jumlah waktu yang melibatkan para siswa dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani. Hal tersebut sesuai dengan uraian yang diungkapkan oleh Suherman (2009, hlm. 115) bahwa, "jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif".

Gambaran umum tentang efektivitas mengajar ditandai oleh gurunya yang selalu aktif dan siswanya secara konsisten aktif belajar. Dalam lingkungan pembelajaran yang efektif, siswa tidak bekerja sendiri melainkan selalu diawasi oleh gurunya dan mereka tidak banyak waktu yang terbuang begitu saja sehingga siswa tidak pasif. Jalannya aktivitas belajar begitu aktif, sibuk, dan menantang bagi siswa akan tetapi tetap masih berada diantara tingkat perkembangan dan kemampuan siswanya yang pada akhirnya siswa dapat menerima pesan atau instruksi dari gurunya dengan baik dan dapat melakukan latihan secara independen mempelajari sesuatu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, jumlah jam hanyalah sebagai indikasi proses belajar, yang perlu lebih difokuskan oleh siswa dan guru bukan pemenuhan jam belajar, tetapi apakah siswa dapat mencapai tujuan belajar yang ditetapkan. Menurut pengalaman guru yang biasa mengajar, sebagian siswa memiliki rentang fokus yang pendek. Selain itu, selama proses pembelajaran banyak waktu jeda karena persiapan belajar, mengobrol, dan gangguan-gangguan lainnya.

Hal yang paling kritis untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran adalah kuantitas dan kualitas Waktu Aktif Belajar Siswa (WABS). Jumlah WABS yang dihabiskan oleh siswa untuk aktif belajar dan berlatih merupakan indikator utama dari efektivitas pembelajaran. Fenomena permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran aktivitas lompat tinggi yang terkait dengan WABS adalah masih rendahnya WABS. Seperti yang terjadi pada saat proses pembelajaran aktivitas lompat tinggi di SMA Negeri 4 Bandung. Siswa disekolah tersebut kurang aktif

Mubarok Tajul Aripin, 2016

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN ALAT BANTU DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS LOMPAT TINGGI UNTUK MENINGKATKAN WAKTU AKTIF BELAJAR PADA SISWA KELAS XI DI SMAN 4 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam pembelajaran, terutama pada saat jam pembelajaran dimulai. Hasil observasi penulis menduga ada beberapa hal yang menjadi penyebab rendahnya WABS baik yang berasal dari internal siswa maupun eksternal seperti dari siswa, guru, fasilitas, dan lingkungan pembelajaran.

Dari sisi siswa, pada saat jam pembelajaran dimulai siswa sering menghabiskan waktu berlama-lama dalam mengganti pakaian, selain itu juga ada faktor lain dari sisi siswa yaitu pada dasarnya siswa memiliki kemampuan motorik yang berbeda-beda. Dari sisi guru, seperti keterbatasan guru dalam memahami model-model pembelajaran sehingga pembelajaran penjas kurang bervariasi. dan guru penjas cenderung menekankan pada penguasaan keterampilan cabang olahraga sedangkan karakteristik siswa berbeda-beda. Dari segi fasilitas, fasilitas pembelajaran penjas yang cukup memadai untuk pembelajaran penjas kurang bisa dimanfaatkan oleh guru serta tidak adanya penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa banyak berdiam diri dari pada melakukan aktivitas pembelajaran penjas karena harus menunggu giliran.

Kurangnya guru memberikan variasi dalam menyampaikan materi pelajaran terkadang dirasakan sendiri oleh guru menjadi masalah dalam memperbaiki pembelajaran di lapangan. Kondisi yang telah dipaparkan diatas sedikit telah mengurangi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran aktivitas atletik serta menimbulkan masalah baru yaitu rendahnya Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) dalam aktivitas pembelajaran aktivitas atletik khususnya pada pembelajaran aktivitas lompat tinggi. Identifikasi rendahnya WABS kaitannya dengan peralatan adalah rendahnya waktu aktif belajar siswa pada saat poses pembelajaran di sekolah diduga kurangnya penggunaan peralatan atau alat bantu jadi faktor utama dalam proses pembelajaran, karena penjas tidak harus menggunakan peralatan yang sesungguhnya. Guru penjas harus mampu memodifikasi peralatan dalam aktivitas pembelajaran, dimana pada proses pembelajaran siswa tidak ditekankan untuk bisa melakukan gerakan teknik melainkan agar siswa merasa senang dan bergerak sesuai dengan tujuan penjas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Learning Dengan Penggunaan Alat Bantu Dalam Pembelajaran Aktivitas Lompat Tinggi Untuk Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Pada Siswa Kelas XI di SMAN 4 Bandung".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka permasalahan pembelajaran penjas khususnya di SMA Negeri 4 Bandung dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih rendahnya Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) siswa.
2. Keterbatasan guru penjas dalam memahami model-model pembelajaran sehingga pembelajaran penjas kurang bervariasi.
3. Kurangnya penggunaan peralatan modifikasi atau alat bantu dalam pembelajaran penjas.
4. Guru penjas cenderung menekankan pada penguasaan keterampilan cabang olahraga sedangkan karakteristik siswa berbeda-beda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

“Bagaimana implementasi model pembelajaran kooperatif learning dengan penggunaan alat bantu dalam pembelajaran aktivitas lompat tinggi dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa ? “

D. Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian tentunya harus memiliki tujuan yang jelas dan tepat, sehingga dapat memberikan solusi, informasi dan hasil penelitian yang benar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

“ingin meningkatkan waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran aktivitas lompat tinggi melalui alat bantu dengan model pembelajaran kooperatif learning pada siswa kelas XI SMAN 4 Bandung”.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Memperkuat dan mengembangkan teori-teori pembelajaran yang sudah ada. Secara khusus teori-teori pembelajaran aktivitas lompat tinggi.

2. Secara Praktis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang sangat besar bagi semua pihak terkait masalah proses pembelajaran aktivitas lompat tinggi di Sekolah Menengah Atas, diantaranya:

- a. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam memilih model-model pembelajaran.
- b. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) dalam aktivitas lompat tinggi.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran Penjas disekolah.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman penelitian dalam menerapkan dan mengembangkan model-model pembelajaran penjas, khususnya di tingkat SMA.

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas dan menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, maka akan dijabarkan definisi operasional sebagai berikut:

1. Kooperatif Learning. Menurut Isjoni (2010, hlm. 14) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif learning merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk saling memahami pembelajaran.

2. Lompat Tinggi. Menurut Hendrayana (2007, hlm. 228) lompat tinggi adalah suatu jenis keterampilan untuk melewati mistar yang berada diantara kedua tiang.
3. Jumlah waktu aktif belajar (JWAB). Menurut Suherman (2009, hlm. 115) bahwa, ”jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif”.

G. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Bab I pendahuluan: terdiri atas latar belakang penelitian, identifikasi penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.
2. Bab II kajian pustaka: terdiri atas hakikat pendidikan jasmani, hakikat atletik, belajar dan pembelajaran, hakikat model pembelajaran, media pembelajaran, waktu aktif belajar, penemuan relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.
3. Bab III metode penelitian: terdiri atas tujuan operasional penelitian, waktu dan tempat penelitian, fokus penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, data penelitian, dan teknik analisis data penelitian.
4. Bab IV temuan dan pembahasan hasil penelitian: terdiri atas deskripsi latar penelitian, analisis hasil tindakan penelitian, diskusi penelitian, dan kelemahan penelitian.
5. Bab V penutup: terdiri atas kesimpulan, dan rekomendasi penelitian.