

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran atletik merupakan salah satu materi pembelajaran dalam pendidikan jasmani yang wajib diberikan kepada peserta didik mulai jenjang sekolah dasar hingga lanjutan tingkat atas. Hal tersebut sesuai SK Mendikbud No. 0413/U/87 atletik merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani yang wajib diberikan kepada para siswa mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah lanjutan tingkat atas. Jika dilihat dari kegiatan-kegiatannya atletik seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Atletik adalah kegiatan yang tumbuh dan berkembang bersamaan dengan kegiatan alami manusia,

Sebetulnya gerakan-gerakan dalam atletik merupakan gerakan-gerakan yang biasa dilakukan oleh manusia sehari-hari, seperti: berlari, melompat atau melempar sesuatu. Nomor lompat dalam atletik meliputi lompat jauh, lompat jangkit, lompat tinggi, dan lompat tinggi galah. Pada lompat jauh dan lompat jangkit tujuannya adalah untuk menjangkau suatu jarak horisontal maksimal dengan sekali atau tiga kali lompatan. Pada lompat tinggi tujuannya adalah untuk melampaui mistar lompat yang dipasang pada suatu ketinggian, sedangkan pada lompat tinggi galah tujuannya adalah untuk melampaui mistar lompat dengan bantuan sebuah galah.

Tujuan pembelajaran atletik di sekolah yaitu untuk membantu siswa memelihara dan meningkatkan kebugaran, merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, meningkatkan kedisiplinan, kejujuran dan norma-norma lainnya serta kemampuan dasar atletik.

Secara umum ruang lingkup pembelajaran atletik di sekolah-sekolah meliputi nomor-nomor jalan, lari, lompat dan lempar. Pembagian kelompok tersebut adalah nomor lari dibagi lagi kedalam lari jarak pendek, lari jarak menengah, lari jarak jauh, lari estafet. Lari rintangan meliputi lari gawang. Nomor lompat meliputi lompat jauh. Nomor lempar terdiri dari tolak peluru, lempar

cakram, lempar lembing, lontar martil. Nomor Lompat tinggi gaya guling perut, guling sisi dan flop.

Lompat tinggi merupakan salah satu bentuk gerakan melompat ke atas dengan cara mengangkat kaki depan sebagai upaya membawa titik berat dorongan setinggi mungkin dan secepat mungkin jatuh atau mendarat dengan jalan melakukan tolakan pada salah satu kaki untuk mencapai suatu ketinggian tertentu. Seperti dijelaskan oleh Mahendra (2009:3.25), bahwa:

“Lompat tinggi bertujuan untuk melompat melewati mistar yang setinggi-tingginya. 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. Oleh karena itu pengembangan power otot tungkai, sikap tubuh ketika melewati mistar, dan lari awalan yang tepat perlu dikembangkan pada pelompat tinggi, khususnya pada para pemula.”

Proses pembelajaran atletik di sekolah, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama memerlukan kreatifitas guru, karena kegiatan atletik lari, lompat, lempar dan sebagainya dianggap kurang menarik dan membosankan, serta sulit dalam mempraktekannya. Oleh karena itu, guru harus bias memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik dan keadaan di lapangan.

Keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani pada materi pokok bahasan lompat tinggi gaya *straddle* dapat diukur dari keberhasilan peserta didik dalam melakukan teknik melompat dan hasil lompatan. Keberhasilan itu dapat dilihat dari pemahaman, penguasaan materi, dan hasil belajar yang dicapai peserta didik. Namun kenyataan di lapangan materi lompat tinggi gaya *straddle* tidak berhasil sesuai harapan.

Berdasarkan pengamatan penulis yang dilakukan di SMP Negeri 5 Padalarang Kabupaten Bandung Barat, ketidakberhasilan tersebut dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran lompat tinggi. Masih banyak peserta didik yang belum mampu dalam melakukan gerakan gaya *straddle*, peserta didik hanya mampu melompat tanpa memperhatikan kecepatan lari, tolakan dan pada saat di atas mistar serta posisi mendarat. Selain itu pemilihan dan penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat.. Pembelajaran terlihat membosankan, kurang menarik dan

menyenangkan. Selama proses pembelajaran berlangsung terlihat banyak peserta didik yang kurang bersemangat, kurang aktif saat melakukan aktivitas pembelajaran lompat tinggi. Kebanyakan siswa hanya berdiri dan ngobrol menunggu giliran sedangkan waktu pembelajaran hanya 4 jam pelajaran dan tidak memungkinkan guru untuk membimbing peserta didik satu per satu.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat yang mampu merangsang minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle*. Menurut Briggs (Juliantine, 2011:4) menjelaskan bahwa, 'Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi'.

Adapun model pembelajaran yang sering digunakan dalam pendidikan jasmani yaitu *Direct Intruction, Personalized Systems for instruction, Cooperative learning, Sport education, Inquiry model, Tactical games, Peer Teaching*. Model pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan di atas adalah model pembelajaran *Peer Teaching*. Dengan menerapkan model pembelajaran *Peer Teaching* diharapkan peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang dapat tercapai.

Kepercayaan yang diberikan kepada peserta didik dan menjadikannya sebagai tutor sebaya, untuk membantu teman kelompoknya, peserta didik akan merasa dihargai atas kemampuannya, serta menanamkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya seperti rasa tanggung jawab untuk membantu temannya. Kesetaraan dapat menurangi kecanggungan dalam berkomunikasi sehingga peserta didik dapat bertanya dan mengungkapkan pendapat mengenai materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan menggunakan model pembelajaran *peer teaching* peserta didik akan lebih terbuka kepada teman sebayanya tentang masalah yang dihadapi dalam pembelajaran.

Pembelajaran *peer teaching* atau tutor sebaya adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, dalam hal ini siswa belajar dari siswa lain yang memiliki status umur, kematangan yang tidak jauh berbeda dari dirinya sendiri. Sehingga siswa tidak merasa terpaksa untuk menerima ide-ide dan sikap dari gurunya yang tidak lain adalah teman sebayanya itu sendiri. Dalam tutor sebaya teman sebaya

yang lebih pandai memberikan bantuan belajar kepada teman-teman sekelasnya. Bantuan belajar oleh teman sebaya dapat menghilangkan kecanggungan, karena bahasa teman sebaya lebih mudah dipahami, selain itu dengan teman sebaya tidak ada rasa enggan, rendah diri, malu dan sebagainya, sehingga diharapkan siswa yang kurang paham tidak malu untuk mengungkapkan kesulitan-kesulitan yang dihadapinya.

Menurut Juliantine ( 2015: 170) *peer teaching* adalah model belajar dengan menggunakan suatu pendekatan dimana seorang anak menjelaskan suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata usia sebaya. Dimana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibanding dengan teman yang lainnya.

Tutor sebaya atau *peer teaching* adalah sekelompok siswa yang telah tuntas terhadap materi pelajaran, dan memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami bahan pelajaran yang dipelajarinya (Suherman, dkk : 2003). Tutor sebaya adalah seseorang atau beberapa orang siswa yang ditunjuk oleh guru sebagai pembantu guru dalam melakukan bimbingan terhadap teman sekelasnya. Dengan model *peer teaching* atau tutor sebaya akan membantu siswa yang nilainya di bawah KKM atau kurang cepat menerima pelajaran, tutor dapat diterima oleh siswa yang mendapat perbaikan sehingga siswa tidak takut dan malu untuk bertanya kepada rekan yang menjadi tutornya. Tutor mempunyai daya kreativitas yang cukup dalam memberikan bimbingan yang mudah diterima dan dipahami oleh temannya.

Berkaitan dengan permasalahan tersebut maka perlu dilakukan penelitian yang mendalam untuk mengetahui keefektifan penerapan pembelajaran *Peer Teaching*/tutor sebaya sebagai salah satu alternatif dalam permasalahan pembelajaran lompat tinggi gaya straddle. Hal tersebut dilaksanakan dengan menggunakan penelitian jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hal itu dilakukan sebagai upaya meningkatkan keberhasilan dalam pembelajaran lompat tinggi gaya straddle di SMP Negeri 5 Padalarang Kecamatan Padalarang Kabupaten Bandung Barat, khususnya pada siswa Kelas VIII C. Maka diperlukan upaya pengoptimalan hasil belajar peserta didik melalui tindakan kelas dengan judul, “Implementasi Model *Peer Teaching* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi gaya straddle Di SMP Negeri 5 Padalarang.”

## B. Identifikasi Masalah Penelitian

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah tersebut di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang termotivasi dalam melakukan aktivitas pembelajaran lompat tinggi.
2. Keterbatasan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran atletik khususnya lompat tinggi.
3. Penggunaan metode atau model pembelajaran yang kurang tepat

## C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka dapat dirumuskan sebagai berikut: "Apakah melalui penerapan model pembelajaran *Peer Teaching* dapat meningkatkan keterampilan lompat tinggi gaya *staddle* pada siswa di SMP Negeri 5 Padalarang?"

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui apakah melalui penerapan model pembelajaran *peer teaching* dapat meningkatkan hasil belajar lompat tinggi gaya *straddle* di SMP Negeri 5 Padalarang.

## E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pembelajaran Penjaskes terutama peningkatan kemampuan melakukan lompat tinggi gaya *Staddle* melalui penerapan model *Peer Teaching*.

- b. Secara khusus penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi pada salah satu model pembelajaran Penjaskes yaitu penerapan model pembelajaran *Peer Teaching*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

1. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan situasi belajar yang menyenangkan pada materi. Meningkatkan kualitas komunikasi dan interaksi siswa dengan situasi yang memungkinkan siswa nyaman untuk bertanya mengenai bagian materi pelajaran yang belum dipahami dengan bantuan teman sebaya.

### b. Bagi Guru

1. Menambah wawasan pengetahuan tentang penerapan berbagai model pembelajaran Penjas terutama mengenai penerapan model *Peer Teaching*.
2. Memberikan pengetahuan, pengalaman tentang model *Peer Teaching*.

### c. Bagi Peneliti

1. Meningkatkan kemampuan dalam menciptakan pembelajaran Penjaskes yang inovatif, kreatif, tepat dan menyenangkan melalui penerapan model *Peer Teaching*.
2. Peneliti menemukan inovasi baru dalam keterampilan mengajar pada mata pelajaran Penjaskes.

### d. Bagi Keilmuan

Manfaat bagi keilmuan yaitu sebagai sumbangsih agar pembelajaran Penjaskes dapat berintegrasi dengan berbagai nilai sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

## F. Struktur Organisasi Skripsi

### BAB I Pendahuluan

#### a. Latar Belakang Penelitian

- b. Identifikasi Masalah Penelitian
- c. Rumusan Masalah Penelitian
- d. Tujuan Penelitian
- e. Manfaat Penelitian
- f. Struktur Organisasi Skripsi

## BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran dan Hipotesis Penelitian

- a. Kajian Pustaka
- b. Kerangka Pemikiran
- c. Hipotesis Penelitian

## BAB III Metode Penelitian

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Definisi Operasional Penelitian
- d. Instrumen Penelitian
- e. Prosedur Penelitian
- f. Teknik Pengumpulan Data
- g. Teknik Analisis Data

## BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

## BAB V Simpulan dan Saran

## Daftar Pustaka