

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Atletik merupakan cabang olahraga yang paling tua dan merupakan induk dari semua cabang olahraga yang gerakannya merupakan ragam dan pola gerak dasar hidup manusia (Eddy Purnomo, 2007 :3). Atletik dilakukan disemua negara, karena nilai-nilai edukatif yang terdapat didalamnya juga memegang peranan penting dalam pengembangan atau peningkatan prestasi yang optimal bagi cabang olahraga ini dan bahkan diperhitungkan sebagai ukuran kemajuan suatu negara, khususnya dalam prestasi olahraga. Menurut Yudy Hendrayana (2007, hlm,3) menjelaskan bahwa istilah atletik digunakan di Indonesia mempunyai makna sebagai cabang olahraga yang meliputi jalan, lari, lompat, dan lempar. Cabang olahraga atletik merupakan salah satu cabang yang termasuk kedalam materi pembelajaran disekolah mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

Pembelajaran atletik diberikan disetiap jenjang sekolah dan setiap jenjangnya itu memiliki tingkatannya masing-masing yang diatur dalam kurikulum pendidikan. Salah satunya terdapat dalam kurikulum 2013 di SMA pembelajaran atletik mempunyai kompetensi inti keterampilan yang berbunyi siswa harus mampu mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan sedangkan kompetensi dasar pembelajaran atletik di SMA berbunyi menganalisis keterampilan jalan cepat, lari, lompat dan lempar untuk menghasilkan gerak yang efektif dan siswa harus mampu mempraktikan hasil analisis keterampilan jalan cepat, lari, lompat dan lempar untuk menghasilkan gerakan yang efektif. (BSNP, 2016) Pembelajaran atletik pada jenjang sekolah mengutamakan aktivitas jasmani serta mengutamakan kebiasaan hidup sehat, sehingga pembelajaran atletik di sekolah berbeda dengan atletik

yang dilakukan oleh orang dewasa untuk tujuan prestasi. Pada prinsipnya pembelajaran atletik disekolah mengutamakan pada keberagaman gerak siswa. Dalam pembelajaran atletik di sekolah terdiri dari beberapa materi yang salah satunya adalah materi pembelajaran lompat jauh.

Lompat jauh adalah salah satu nomor dari cabang olahraga atletik yang sudah dikenal oleh banyak orang atau dengan kata lain lompat jauh sudah dikenal oleh masyarakat kuno sejak mereka lahir, dimana dalam kesehariannya mereka dipaksa oleh alam untuk melompat dan berlari guna mempertahankan hidupnya. Menurut Mochamad Jumidar (2004:64) mengemukakan bahwa lompat jauh adalah gerakan mengangkat tubuh dari titik ke titik yang lain dengan ancang-ancang lari dengan menumpu satu kaki dan mendarat dengan dua kaki atau anggota badan lainnya dengan keseimbangan yang baik. Gerakan lompat jauh dapat dilihat dari empat fase utama yaitu, (a) fase awalan atau ancang-ancang (*Approach-Run*), (b) fase tolakan (*Take Off*), (c) fase melayang di udara atau sikap badan di udara (*Action In The Air*) dan (d) fase mendarat (*Landing*). Karena pembelajaran lompat jauh merupakan pembelajaran yang membosankan untuk siswa maka dari itu setiap pembelajaran lompat jauh memiliki beberapa faktor yang mempengaruhinya.

Faktor yang mempengaruhi pembelajaran lompat jauh yaitu sumber daya manusia (SDM), sarana & prasarana dan metode pembelajaran. Dari ke tiga faktor tersebut sumber daya manusia (SDM) dibagi menjadi 2 yaitu terdiri dari guru dan peserta didik. Guru menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran lompat jauh karena jika seorang guru yang berkompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan akan lebih mampu mengelola kelas dengan baik sehingga pembelajaran yang dilakukan oleh siswa akan berada pada titik yang optimal. Apabila seorang guru tidak berkompeten dalam mengajar maka pembelajarannya pun akan mengakibatkan tidak kondusif karena seorang guru tidak mampu menguasai kelas dengan baik. Sejalan dengan pernyataan diatas menurut UU No.14 Tahun 2005 dalam (Kesehatan, 2003) menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru atau pendidik adalah

kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian dan kompetensi profesional. Selain harus menguasai ke empat kompetensi diatas seorang guru harus mampu menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional dan intelektual serta harus menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Seiring perkembangan zaman yang semakin canggih seorang guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran pembelajaran agar guru mampu memberikan materi yang lebih menarik perhatian siswa juga dapat memberikan suasana pembelajaran yang berbeda.

Selain pengaruh pembelajaran dari seorang guru adapun pengaruh dari peserta didik yang mana peserta didik akan mempunyai masalah dengan minat belajarnya terutama dalam mengikuti materi pembelajaran lompat jauh. Hal ini dikarenakan lompat jauh merupakan cabang olahraga yang membosankan, sehingga siswa malas untuk mengikuti pembelajaran lompat jauh itu sendiri. Ditambah lagi dengan metode pembelajaran yang konvensional membuat banyak siswa duduk diam menunggu giliran dalam melakukan tugas gerak yang akibatnya siswa tidak akan mampu memaksimalkan aktivitas tugas gerak yang harus dipelajarinya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran banyak hal yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya adalah sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana mencakup alat dan fasilitas serta lingkungan sebagai pendukung proses pembelajaran dalam hal ini adalah pembelajaran pendidikan jasmani. Tersedianya sarana dan prasarana yang lengkap akan memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang diberikan, begitupun sebaliknya jika sekolah tidak mempunyai saran dan prasarana yang baik justru akan menghambat dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung. Lebih dari itu sarana dan prasarana yang memadai memungkinkan besarnya keberhasilan hasil belajar pada peserta didik. Faktor yang mempengaruhi pembelajaran lainnya disebabkan oleh metode pembelajaran, maka dari itu seorang guru harus mengembangkan pengetahuannya tentang model pembelajaran dalam

pendidikan jasmani. Model pembelajaran ini digunakan untuk membantu guru memperbaiki kapasitasnya agar mampu menjangkau lebih banyak sisi kehidupan anak-anak dan mampu menciptakan bermacam-macam lingkungan pembelajaran yang lebih baik dan untuk memperkaya variasi belajar. Dalam dunia pengajaran, model pembelajaran identik dengan pola dasar mengajar, sistem, dan prosedur didaktik seperti yang terungkap dari definisi menurut Juliantine, dkk (2013, hlm. 3) dalam konteks pembelajaran, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran di dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Model pembelajaran pendidikan jasmani sangatlah beragam salah satunya yaitu model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dan model pembelajaran inquiry (*Inquiry Instruction*).

Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) merupakan suatu model pembelajaran dari pendekatan yang bersifat *Teacher Center*. Dalam menerapkan model ini guru harus mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan yang akan dilatih kepada siswa secara bertahap (selangkah demi selangkah. (Panjaitan 2016) model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik dan siswa dapat mempelajari materi pembelajaran lompat jauh selangkah demi selangkah. Model ini mempunyai kelebihan yaitu (a) guru mampu mengontrol waktu kegiatan belajar, (b) guru dapat mengendalikan urutan kegiatan pembelajaran, (c) siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas dan (d) kinerja siswa dapat di tinjau secara cermat. Selain mempunyai kelebihan, model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) juga mempunyai kekurangan yaitu, karena pembelajaran berpusat pada guru mulai dari penyampaian materi sampai demonstrasi keterampilan, maka kesuksesan sebuah pembelajaran ini sangat bergantung pada guru itu sendiri. Jika guru tidak tampak siap dengan pengetahuan, percaya diri, dan terstruktur maka akan mengakibatkan siswa bosan dan teralihkan perhatiannya sehingga pembelajaranpun akan terhambat. Ditambah lagi

demonstrasi sangat bergantung pada pengamatan siswa. Tetapi sangat disayangkan masih banyak siswa yang kurang mempunyai pengamatan yang baik sehingga siswa melewatkan hal-hal yang disampaikan oleh guru.

Berbeda dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yang mengutamakan *Teacher Center*, model pembelajaran inquiry (*Inquiry Instruction*) merupakan salah satu model yang mengutamakan siswa sebagai peran utama dalam pembelajaran. Siswa terjun langsung dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya duduk dibangku dan menunggu giliran, siswa dapat mengungkapkan pendapat mengenai permasalahan-permasalahan yang yang diajukan oleh guru. Model pembelajaran inquiry (*Inquiry Instruction*) dirancang untuk mempersiapkan siswa pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri atau belajar mandiri, sehingga siswa dapat berfikir secara kritis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang di pertanyakan. Kelebihan dari model ini adalah (a) siswa mampu belajar dengan gaya belajar mereka, (b) model ini dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata yang artinya siswa tersebut memiliki kemampuan belajar yang bagus dan tidak terlambat. Tetapi kekurangan dari model ini yaitu (a) alokasi waktu yang tidak terstruktur dengan baik, (b) dikarenakan siswa menjadi peran utama dalam pembelajaran maka tujuan pembelajaran sering kali melenceng tidak sesuai dengan yang sudah direncanakan seorang guru, (c) siswa mengambil alih pembelajaran sehingga ketika guru kurang hati-hati dalam pembelajaran maka akan terjadi hasil yang salah, keliru, kurang lengkap atau kurang bagus, (d) bagi siswa yang terbiasa menerima informasi dari guru, maka ketika menggunakan model ini guru akan merasa ragu dalam bertindak sehingga pembelajaranpun akan macet ditengah jalan, (e) ketika pembelajaran sering disetting kedalam bentuk kelompok maka akan adanya beberapa siswa yang kurang aktif dalam kelompoknya. Faktor-faktor diatas akan sangat mempengaruhi hasil belajar setiap siswa.

Menurut Gagné, R. M. (1984) Hasil belajar adalah keadaan gigih yang memungkinkan berbagai penampilan manusia. Sementara hasil belajar yang spesifik untuk tugas yang dilakukan, belajar penyelidik telah berusaha untuk

mengidentifikasi kategori yang lebih luas dari hasil belajar untuk meramalkan sejauh mana temuan mereka dapat digeneralisasikan. Lima jenis hasil pembelajaran telah dibedakan dan tampaknya diterima secara luas. Kategori ini adalah keterampilan intelektual (pengetahuan prosedural), informasi verbal (pengetahuan deklaratif), strategi kognitif (proses kontrol Eksekutif), keterampilan motorik, dan sikap. Masing-masing kategori ini dapat dilihat untuk mencakup berbagai macam kegiatan manusia. Hal ini dipercayai bahwa hasil yang menunjukkan efek pada pembelajaran dari sebagian besar variabel independen utama dapat digeneralisasikan dalam kategori ini tetapi tidak di antara mereka. Lima kategori ada karena (1) mereka berbeda sebagai pertunjukan manusia, (2) persyaratan untuk belajar mereka berbeda meskipun meluas dari kondisi umum seperti contiguity dan penguatan, dan (3) efek belajar berbeda.

Dari permasalahan umum yang dihadapi guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pembelajaran lompat jauh harus adanya penerapan model-model pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) dan Model Pembelajaran Inquiry (*Inquiry Instruction*) Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas maka penulis merumuskan permasalahan penelitian “Model manakah yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar lompat jauh ?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model manakah yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar lompat jauh.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik untuk peneliti maupun semua pihak pengembang ilmu pengetahuan. Secara terperinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu penulis berharap dapat memberikan informasi dan masukan bagi semua pihak di sekolah dalam usaha untuk meningkatkan gerak dasar siswa agar dapat tercapai system pengajaran yang diharapkan dan berhasil.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dorongan dan panduan untuk sekolah, dan untuk para pembina serta guru penjas dalam menerapkan pembelajaran disekolah dengan modifikasi alat yang dibuat.

#### **1.5 Struktur Organisasi**

Harapan penulis adalah penelitian ini dapat tersusun dengan rinci, maka diperlukan suatu penyusunan acara yang terstruktur. Oleh karena itu penulis memaparkan apa yang dimaksud sebagai berikut :

- A. BAB I Pendahuluan : (latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi)
- B. BAB II Kajian Pustaka (kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian)
- C. BAB III Metode Penelitian (Penjelasan yang terperinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian, yang termasuk kedalam bagian bagian berikut:
  - a. Desain penelitian
  - b. Lokasi, Populasi dan sampel
  - c. Instrumen penelitian
  - d. Prosedur Penelitian
  - e. Analisis Data
- D. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang terdiri sebagai berikut:
  - a. Pengolahan data
  - b. Pembahasan hasil temuan
- E. BAB V kesimpulan dan Saran (makna dari penelitian terhadap hasil temuan)