

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dalam Dunia pendidikan kita banyak mengenal konsep-konsep pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang baik. Banyak cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa (Gerlach dan Ely, 1971:168). Strategi belajar-mengajar tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pengajarannya. Strategi belajar-mengajar terdiri atas semua komponen materi pengajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pengajaran tertentu dengan kata lain strategi belajar-mengajar juga merupakan pemilihan jenis latihan tertentu yang cocok dengan tujuan yang akan dicapai.

Sehubungan dengan hal itu, pembelajaran pendidikan jasmani harus memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan yang memberi kontribusi yang sangat berharga dan memberi inspirasi bagi kesejahteraan hidup manusia. Makna yang terkandung dalam pendidikan jasmani tidak sekedar pendidikan yang bersifat physical atau aktifitas fisik tetapi lebih luas lagi keterkaitannya dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh serta memberi kontribusi terhadap kehidupan individu.

Tujuan pendidikan salah satunya berhubungan dengan materi pembelajaran yang diberikan kepada anak. Salah satu materi pembelajaran yang mengandung banyak unsur nilai kehidupan pendidikan adalah materi ajar lompat jauh. Materi pembelajaran lompat jauh ini sudah terdapat dalam kurikulum bahkan silabus pembelajaran pendidikan jasmani sekolah menengah pertama.

Lompat jauh merupakan salah satu aktivitas pengembangan akan kemampuan daya gerak yang dilakukan, dari satu tempat ke tempat lainnya. Dalam lompat jauh terdapat tiga macam gaya yaitu : Lompat Jauh gaya Jongkok (tuck), gaya

**Ega Gantara, 2013**

Perbandingan Antara Model Pembelajaran Langsung Dan Kooperatif Terhadap Penguasaan Gerak Lompat Jauh Siswa SMP Karya Pembangunan Baros Kelas VII Kabupaten Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggantung (*hang style*), dan gaya jalan di udara (*walking in the air*). Gaya-gaya lompat jauh mengatur sikap badan sewaktu melayang di udara. Oleh karena itu teknik *lompat jauh* sering disebut juga gaya lompat jauh.

Mengenai unsur-unsur yang berpengaruh terhadap kemampuan seseorang dalam melakukan lompat jauh meliputi daya ledak, kekuatan, kelincahan, keseimbangan dan lain-lain. dijelaskan bahwa unsur pokok dalam lompat jauh adalah sebagai berikut: (1) Harus dapat membangkitkan daya momentum yang sebesar-besarnya. (2) Harus dapat memindahkan momentum gaya horizontal dan vertical. (3) Harus dapat mempersatukan gaya tersebut dengan tenaga badan pada saat melakukan tolakan. (4) Harus dapat menggunakan titik berat badan seefisien mungkin.

Dalam pembelajaran, seorang guru harus dapat menerapkan berbagai model pembelajaran dengan tujuan agar proses belajar mengajar menjadi bervariasi dan tidak membosankan. Istilah model diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda sesungguhnya, seperti globe adalah model dari bumi tempat kita hidup. Dalam konteks pembelajaran, Joyce dan Weil (Udin S. Winataputra, 2001:115) mendefinisikan model sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Jadi, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani menurut Metzler (2000:159) menjelaskan bahwa:

There are seven instruction models that have shown to be effective in teaching physical education: *Direct Instruction model, personalized for instruction model, cooperative learning model, the sport education model, peer teaching model, inquiry teaching mode and the tactical games model.*

Jadi menurut Metzler terdapat tujuh model pembelajaran dalam pendidikan jasmani yaitu: (1) model pembelajaran langsung (2) model pembelajaran personal (3) model pembelajaran kerjasama (4) model pembelajaran pendidikan olahraga (5)

model pembelajaran kelompok (6) model pembelajaran inkuiri (7) model pembelajaran taktis

Dari tujuh model pembelajaran yang disebutkan, penulis mencoba mengkaji dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran langsung (direct teaching) dan model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) yang akan diterapkan dalam penguasaan gerak lompat jauh. Model pembelajaran langsung menurut Tite (2011:30) bahwa “model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung dan berorientasi pada tujuan yang diinstruksikan oleh guru”. Sedangkan model pembelajaran kooperatif menurut (Johnson, Hamid Hasan, 1996:67). “Model pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut”.

Dari pemaparan di atas, penulis ingin mengkaji kedua model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif. Karena berdasarkan dari pengertian kedua model pembelajaran tersebut, penulis beranggapan bahwa kedua model pembelajaran tersebut dapat memberikan pengaruh untuk penguasaan gerak lompat jauh. Adapun kenapa model pembelajaran langsung, karena penulis melihat dari hasil observasi pembelajaran yang dilakukan di sekolah, guru tersebut menyampaikan materi pembelajaran lompat jauh ini menggunakan model pembelajaran langsung. Namun siswa terlihat jenuh dan kurang begitu semangat dalam melakukan. Berangkat dari hasil observasi tersebut, penulis ingin mencoba membandingkan pembelajaran lompat jauh menggunakan model pembelajaran kooperatif. Dengan pembelajaran ini siswa diharapkan bisa saling berinteraksi satu sama lain serta memberikan pembelajaran dari sesama teman, sehingga menimbulkan rasa semangat.

Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mencoba meneliti kedua model pembelajaran tersebut yakni model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam pembelajaran lompat jauh di kelas VII SMP Karya

Pembangunan Baros dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam menguasai gerak lompat jauh.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan dalam latar belakang di atas, peneliti mencoba memaparkan masalah yang terjadi dalam penguasaan gerak lompat jauh. Dengan ini peneliti merumuskan masalah sesuai pernyataan sebagai berikut:

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran langsung (direct teaching) terhadap penguasaan gerak lompat jauh?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) terhadap penguasaan gerak lompat jauh?
3. Dari kedua model pembelajaran tersebut manakah yang paling berpengaruh dalam keberhasilan terhadap penguasaan gerak lompat jauh?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini tujuan yang dicapai penulis adalah:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran langsung (direct teaching) terhadap penguasaan gerak lompat jauh.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) terhadap penguasaan gerak lompat jauh.
3. Untuk mengetahui model pembelajaran manakah yang paling berpengaruh dalam keberhasilan terhadap penguasaan gerak lompat jauh.

## **D. Manfaat Penelittian**

Jika tujuan penelitian ini tercapai, maka hasil atau manfaat yang didapat dari penelitian ini diantaranya;

1. Secara Teoritis, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pikiran untuk bahan pengajaran dan pembelajaran materi lompat jauh di kelas VII SMP Karya



Pembangunan Baros Kabupaten Bandung. Khususnya dan untuk dunia pendidikan jasmani dan olahraga secara mumnya.

2. Secara praktis, penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan sistem model pembelajaran materi kata lompat jauh Agar dapat tercapai sistem pengajaran yang diharapkan dan berhasil.

#### **E. Pembatasan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh hasil dari permasalahan penelitian yang timbul. Berangkat dari tujuan penelitian maka peneliti membatasi ruang penelitian agar dapat terfokus dan jelas pada suatu masalah. Adapun pembatasan masalah diantaranya;

1. Permasalahan pada penelitian ini adalah mengetahui bagaimana perbandingan model pembelajaran langsung dan kooperatif terhadap hasil penguasaan gerak lompat jauh. Sehingga yang menjadi *variabel bebas* adalah model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif. Sedangkan yang menjadi *variabel terikat* adalah penguasaan gerak lompat jauh.
2. Populasi penelitian ini adalah Siswa SMP Karya Pembangunan Baros Kabupaten Bandung sedangkan Sampel penelitian ini adalah Siswa kelas VII SMP Karya Pembangunan Baros Kabupaten Bandung.
3. Instrument yang digunakan adalah Tes Rangkaian gerak lompat jauh yang bersumber dari Dr. Hasnan Said dalam *Tes Ketangkasan Atletik: Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi. Depdikbud.* (Jakarta: 1997)
4. Lokasi tempat penelitian ini di SMP Karya Pembangunan Baros Kabupaten Bandung.

#### **F. Definisi Istilah**

1. Perbandingan ialah membandingkan dua hal/variabel terhadap acuan yang sama.

**Ega Gantara, 2013**

Perbandingan Antara Model Pembelajaran Langsung Dan Kooperatif Terhadap Penguasaan Gerak Lompat Jauh Siswa SMP Karya Pembangunan Baros Kelas VII Kabupaten Bandung  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Siswa adalah seseorang yang sedang menempuh ilmu sedalam mungkin meskipun rela maupun tidak rela mengeluarkan biaya, segala jaerih payah dll. Agar mencapai masa depan yang cerah.
3. Model Direct Teaching menurut (gerten, Taylor dan Graves, 1999:15) adalah model pembelajaran dimana guru mentraformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada siswa dan pembelajaran berorientasi kepada tujuan dan distrukturkan oleh guru.
4. Model Kooperatif menurut isjoni, (2010:13-14) adalah Model cooperative learning merupakan salah satu pembelajaran aktif yang mendorong siswa meraih pretasi yang maksimal. Dimana terdapat dua kelompok asal dan tim ahli yang satu sama lain berkaitan dalam satu tujuan.
5. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan pesera didik yang menciptakan suatu pengorganisasian atau pengaturan suatu kondisi lingkungan yang sebaik-baiknya untuk menunjang interaksi ilmu peserta didik.
6. Lompat jauh adalah merupakan salah satu aktivitas pengembangan akan kemampuan daya gerak yang dilakukan, dari satu tempat ke tempat lainnya. Dalam lompat jauh terdapat tiga macam gaya yaitu : Lompat Jauh gaya Jongkok (*tuck*), gaya menggantung (*hang style*), dan gaya jalan di udara (*walking in the air*).

### **G. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar adalah titik tolak penelitian yang kebenarannya diterima oleh penyidik (winarto surakman : 1997:58). Oleh karena itu anggapan dasar merupakan titik tolak dari semua kegiatan penelitian yang dilakukan. Anggapan dasar atau kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Ada dua variabel bebas pada penelitian ini, yakni model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif. Dari kedua model

pembelajaran tersebut, masing-masing memberikan pengaruh terhadap penguasaan gerak lompat jauh.

Model pembelajaran langsung dalam kegiatan pengajaran sering kali diterapkan oleh para guru pendidikan jasmani. Model pembelajaran ini guru secara langsung menyampaikan informasi kepada siswa. Berbeda dengan model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang berpusat pada guru. Senada dengan apa yang diungkapkan oleh Roy Klien dalam Tite (2011:30) model pembelajaran langsung merujuk pada berbagai teknik pengajaran ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung) yang melibatkan seluruh siswa. Hal ini disampaikan juga oleh Tite (2011:30) bahwa “model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung dan berorientasi pada tujuan yang diinstruksikan oleh guru”.

Dari hasil pemaparan di atas, model pembelajaran secara langsung dapat memberikan pemahaman kepada siswa secara langsung dan jelas, serta dapat memberikan pengaruh terhadap penguasaan gerak lompat jauh. Penjelasan di atas senada dengan yang diungkapkan oleh Setiawan, Fitrajaya, Mardiyanti (2010:6) bahwa:

Model pembelajaran langsung (*Direct Teaching*) merupakan suatu pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa dalam mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajar selangkah demi langkah. Model pembelajaran langsung ini dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi langkah.

Dengan adanya sistem proses terstruktur hingga pola kegiatan yang bertahap, model pembelajaran langsung ini diharapkan mampu memberikan pengaruh kepada siswa dalam menguasai gerak lompat jauh.

Sama seperti model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan yang mampu membantu siswa menguasai gerak lompat jauh.

Kooperatif mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama (Hamid Hasan, 1996:118). Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya. Jadi, pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan pengulangan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut (Johnson, Hamid Hasan, 1996:67). Sehubungan dengan pengertian tersebut, Slavin (1984:56) mengatakan bahwa:

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menggalakan siswa berinteraksi secara aktif dan positif, dalam kelompok. Serta membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana yang tidak terancam. Dengan demikian, mampu mengkondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan pengulangan gerak dan membangkitkan potensi siswa, menumbuhkan aktifitas dan daya cipta kreativitas sehingga akan menjamin terjadinya dinamika di dalam proses pembelajaran.

Dari kutipan teori di atas, dapat kita simpulkan bahwa dengan adanya interaksi pertukaran ide hingga pengulangan belajar antar siswa dengan siswa lainnya. Model pembelajaran kooperatif ini diharapkan mampu memberikan pengaruh dalam menguasai gerak lompat jauh dengan baik.

Melihat dari kedua model pembelajaran tersebut, model pembelajaran langsung (Direct Teaching), lebih menekankan pada penyampaian informasi secara langsung dari guru kepada siswa. Guru lebih dominan aktif dalam pembelajaran ini, sementara siswa hanya menerima informasi dan sedikit melakukan pengulangan gerak. Dengan minimnya pengulangan gerak tentu saja siswa akan mengalami kesulitan dalam penguasaan gerak lompat jauh. Namun jika melihat dari model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) yang menerapkan sistem berkelompok dan pengulangan gerak yang banyak. Kita dapat beranggapan bahwa dengan banyaknya pengulangan pembelajaran gerak lompat jauh, siswa dapat menguasai gerak lompat jauh dengan baik. Sehingga dengan pengulangan gerak yang



banyak diasumsikan bahwa model pembelajaran kooperatif lebih berpengaruh terhadap penguasaan gerak lompat jauh.

## H. Hipotesis

Berdasarkan uraian anggapan dasar diatas maka penulis menetapkan hipotesis sebagai berikut:

1. Model pembelajaran langsung (*direct teaching*) memberikan pengaruh signifikan terhadap penguasaan gerak lompat jauh.
2. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) memberikan pengaruh signifikan terhadap penguasaan gerak lompat jauh.
3. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) memberikan pengaruh lebih signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (*direct teaching*).