

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Atletik merupakan induk dari cabang olahraga karena semua gerak dasar cabang olahraga berasal dari atletik. Bahagia (2011, hlm, 18) berpendapat “Atletik adalah sebagai ibu dari segala cabang olahraga, oleh karena itu olahraga atletik sudah dilakukan sejak adanya peradaban manusia”. Sehingga dalam hal ini tidak bisa dibantah lagi kalau pada dasarnya atletik merupakan “ibu” dari cabang olahraga yang ada pada waktu ini karena terkandung gerakan dasar pada atletik seperti berlari, melompat dan melempar. Kemampuan atletik yang merupakan gerakan dasar dari setiap aktivitas olahraga pada umumnya sangatlah penting dikuasai, dan kita sebagai pendidik akan sangat merasa terganggu jika ada murid yang berjalan dengan koordinasi yang tidak harmonis. Sidik (2011) berpendapat:

“Kemampuan atletik yang merupakan dasar gerak dari hampir setiap aktivitas olahraga (fisik/jasmani), seperti bagaimana orang berjalan dengan gerakan yang baik dan benar, bagaimana cara berlari yang baik dan benar, dan bagaimana gerak dasar lompat yang baik dan benar, sehingga menjadikan setiap gerakan itu menjadi lebih efisien dan efektif. Untuk itu, perlu pemahaman yang lebih tajam.”

Salah satu kegiatan fisik dalam atletik disekolah, salah satunya adalah nomor lompat. Menurut Bahagia, dkk (2000:15) menyatakan bahwa:

“nomor lompat pada kegiatan atletik termasuk pada keterampilan gerak *asiklis (acyclic motion)*. Perbedaan yang paling mencolok dari semua nomor lompat adalah fase melayang di udara (*flight fase*). Nomor-nomor lompat dalam atletik adalah lompat jauh, lompatangkit, lompat tinggi, dan lompat galah.”

Lompat jauh merupakan salah satu cabang olahraga yang didalamnya terdapat berbagai gaya dan gerakan untuk meraih sasaran lompat yang maksimal. Sejalan dengan lompat jauh, Ballesteros yang dikutip oleh Yudi dan Alit (2007) mengemukakan bahwa “lompat jauh adalah hasil dari kecepatan horizontal yang dibuat sewaktu awalan dengan gaya vertikal yang dihasilkan dari kekuatan kaki tolak”. Prinsip dasar lompat jauh adalah membangun awalan yang secepat-cepatnya dan melakukan tolakan yang sekuat-kuatnya ke arah depan-atas dengan satu kaki untuk meraih ketinggian yang optimal saat melayang sehingga menghasilkan jarak lompatan yang sejauh-jauhnya.

Konsep belajar dalam pembelajaran atletik mengacu pada konsep belajar pendidikan jasmani disekolah yang tidak hanya menekankan pada proses pengembangan psikomotor

saja, namun proses kognitif, sosial dan emosional siswa juga, sejalan dengan yang disampaikan Juliantine dkk (2012: hlm 8) menyatakan bahwa:

Pengembangan dimensi kognitif tidak hanya cukup di arahkan pada pemahaman siswa terhadap peraturan, konsep, dan prinsip-prinsip gerak yang di ajarkan dalam penjas, namun harus dikembangkan pada pengembangan fungsi seluruh struktur kognitif yang di miliki siswa. Begitu pula seluruh potensi positif dalam aspek afektif, psikomotor dan sosial harus di aktualisasi melalui proses pembelajaran penjas yang edukatif.

Sarana dan prasarana dalam pendidikan jasmani adalah media yang penting dalam proses belajar mengajar dimana sarana dan prasarana tersebut di butuhkan untuk penyampaian materi dilapangan. Pemilihan media untuk suatu proses belajar-mengajar adalah suatu tinfakan strategis. Artinya pemilihan, penetapan dan pembuatan media pengajaran perlu diperhatikan dan dilaksanakan dengan cermat. R Raharjo (1984:48) menyatakan bahwa:

Media merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyaluran ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Lebih lanjut dinyatakan bahwa materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran dan tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar.

Berdasarkan tujuannya itu maka kedudukan media dalam proses belajar mengajar itu menjadi penting sama penting dengan guru itu sendiri. Oleh karena itu, ada kecenderungan dari pakar teknologi pendidikan untuk mendesain suatu sistem belajar tanpa guru.

Sumber daya manusia yang kompeten dan berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung aktivitas suatu pendidikan. Dengan adanya menejemen sumber daya manusia yang baik, disuatu lembaga pendidikan dapat menjadikan kemajuan di lembaga tersebut. Peningkatan mutu pembelajaran atau proses belajar mengajar dapat dicapai melalui pengembangan/pembinaan tenaga kependidikan. Selain itu juga diperlukan peningkatan pengelola sarana fisik dan waktu belajar untuk para siswa. Namun tenaga pendidikan merupakan faktor utama yang harus dikembangkan, untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan disekolah. Sehingga kualitas tenaga pendidik/guru juga harus ditingkatkan ketika melaksanakan proses belajar mengajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kompetensi guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran atletik disekolah dapat muncul dari berbagai macam aspek yang perlu dipertimbangkan. Juliantine dkk (2012:hlm 104) menyatakan bahwa :

Tindakan strategis dalam menyiapkan suatu proses belajar-mengajar ialah penyiapan lapangan. Lapangan adalah prasarana atau fasilitas penting dalam proses belajar-mengajar. Lapangan harus disiapkan jauh sebelum proses belajar mengajar

Gifar Nurhidayat, 2018

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP JAM WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH SISWA

KELAS XI DI SMA NEGERI 1 PARONGPONG

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

dilakukan. Selain itu faktor yang mempengaruhi pembelajaran lompat jauh di antaranya faktor lingkungan, kondisi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah dapat mempengaruhi proses belajar siswa.

Bermain khususnya dalam pendidikan jasmani akan membuat situasi pembelajaran tidak monoton dan membuat siswa merasa senang. Permainan biasanya ada dua macam, ialah permainan dengan peraturan yang di buat sendiri, biasanya mereka akan bermain dengan patuh untuk menepati peraturan-peraturan yang mereka sepakati. Siapa yang curang atau ingkar dari peraturan, akan mendapat cemooh atau ejekan dari teman yang lain. Keadaan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk memiliki sifat kreatif, mematuhi kesepakatan yang mereka buat dan mereka sanggup bermain bersama dan menjadi wasit bersama. Jenis permainan yang kedua adalah permainan yang diberikan oleh orang dewasa, baik itu guru pendidikan jasmani, orang tua atau dari para pendidik yang lain. Menurut Bucher (1960:48) mengemukakan bahwa permainan yang telah lama dikenal oleh anak-anak, orang tua, laki-laki maupun perempuan, mampu menggerakkan untuk berlatih, bergembira, dan relaks. Permainan merupakan salah satu komponen pokok pada tiap program pendidikan jasmani, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal secara mendalam tentang seluk beluk permainan.

Permainan sebagai wahana pendidikan akan maksimal apabila guru pendidikan jasmani memahami peranan permainan dalam pendidikan, memilih jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan yang sesuai dengan anak didik. Dalam pendidikan jasmani, jenis permainan yang di mainkan oleh anak sangat di tentukan oleh umur anak. Untuk umur kelompok tertentu jenis permainannya akan berbeda dengan jenis permainan yang di mainkan oleh kelompok umur yang lain. Hal ini di sebabkan oleh kemampuan anak dan juga kesenangan anak.

Salah satu aktivitas pembelajaran yang penting untuk diperhatikan adalah partisipasi siswa. Partisipasi siswa dalam pembelajaran adalah keterlibatan mental, emosi dan fisik. Mahendra (2009, hlm. 3) mengemukakan bahwa: Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Partisipasi itu sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar karena dengan partisipasi, siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran. Tidak ada proses belajar tanpa partisipasi dan keaktifan anak didik yang belajar. Setiap anak didik pasti [aktif](#) dalam belajar, hanya yang membedakannya adalah kadar/bobot keaktifan anak didik dalam belajar. Ada keaktifan itu dengan kategori

rendah, sedang dan tinggi. Disini perlu kreatifitas guru dalam mengajar agar siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Penggunaan strategi dan metode yang tepat akan menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Metode belajar mengajar yang bersifat partisipatoris yang dilakukan guru akan mampu membawa siswa dalam situasi yang lebih kondusif karena siswa lebih berperan serta lebih terbuka dan sensitif dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam Fely Yan Barbara dan Retno Tri Hariastuti (2011: hlm 6) partisipasi adalah keikutsertaan atau keaktifan siswa dalam mengikuti suatu kegiatan. Dalam suatu pembelajaran siswa diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam suatu pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan percaya pada diri sendiri (Mulyasa: 2009).

Hal ini di perkuat oleh pernyataan Juliantine (2012: hlm 2) yang menyatakan bahwa:

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani, yang penting adalah memaksimalkan partisipasi dari semua siswa. Partisipasi yang dimaksudkan adalah dimana siswa aktif dan tidak menunggu dalam melakukan kegiatan sehingga pembelajaran menjadi efektif. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, siswa harus di buat merasa aman, nyaman dan senang sehingga dalam melakukan tugas geraknya siswa akan melakukan tanpa beban dalam situasi bermain. Semua kemampuan siswa harus di akui oleh gurunya hingga siswa merasa bangga akan kemampuannya sendiri. Penampilan guru yang hangat dan bersahabat, tidak menimbulkan rasa takut, tegang atau resah. Untuk mencapai suasana tersebut, guru pendidikan jasmani harus memahami tugasnya dan menguasai keterampilan dalam menerapkan strategi belajar mengajar yang tepat.

Untuk mencapai perkembangan yang optimal dalam pembelajaran pendidikan jasmani, harus menjadi perhatian yang utama adalah terpenuhinya waktu aktif belajar siswa. Upaya untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu jumlah waktu aktif belajar yang menjadi dasar dalam pendidikan.

Waktu aktif belajar merupakan waktu yang di miliki oleh peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran. Pencapaian Waktu Aktif Belajar (WAB) berkaitan erat dengan kemampuan manajemen guru dalam mengolah proses belajar dan kesediaan serta ketekunan siswa untuk melakukan tugas-tugas gerak yang diajarkan oleh guru.

Suherman (2009, hlm. 30) mengatakan bahwa waktu proses belajar mengajar pendidikan jasmani dibagi menjadi 4 yaitu:

Waktu pengelolaan siswa (M) adalah waktu yang dihabiskan oleh guru untuk mengelola siswa, misalnya: mengambil dan menyimpan peralatan olahraga dan

membiasakan siswa. Waktu intruksi (I) adalah waktu yang dihabiskan guru untuk mengajar, contoh diantaranya adalah: memberikan intruksi, mendemonstrasikan gerakan, bertanya kepada siswa. Waktu belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk bergerak melakukan aktivitas yang sesuai dengan tujuan pelajaran saat itu. Waktu tunggu (W) adalah waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk menunggu misalnya: menunggu giliran melakukan aktivitas, menunggu mendapatkan bola, dan mengambil bola ke luar lapangan.

Secara praktis, guru Penjas adalah ujung tombak dalam meningkatkan waktu aktif belajar (WAB). Strategi dan manajemen guru penjas untuk mengatasi masalah pembelajaran sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan waktu aktif belajar (WAB) secara keseluruhan.

Waktu aktif belajar yaitu waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan uraian yang diungkapkan oleh Adang Suherman (2009, hlm. 115) bahwa “jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (>50%) untuk melakukan aktifitas belajar secara aktif”. Waktu aktif belajar (WAB) dalam pembelajaran jasmani merupakan keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar secara menyeluruh dengan melibatkan dimensi kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar dalam pendidikan jasmani adalah hasil akhir nilai yang di dapat oleh siswa selama durasi waktu pertemuan yang telah di tentukan. Dalam pendidikan jasmani ada 3 sub domain yang dapat di nilai yaitu psikomotor, kognitif dan afektif. Ketiga domain tersebut juga termasuk dalam tujuan pendidikan jasmani dimana tujuan tersebut harus bisa dicapai melalui kegiatan pembelajaran yang direncanakan secara matang, dengan berpedoman pada ilmu mendidik. Dengan demikian, hal terpenting untuk disadari oleh guru penjas adalah bahwa ia harus menganggap dirinya sendiri sebagai pendidik, bukan hanya sebagai pelatih atau pengatur kegiatan.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di SMAN 1 Parongpong, ada beberapa permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas XI, yaitu: 1) Guru memberikan materi monoton sehingga timbul perasaan jenuh terhadap murid. Materi yang berpusat pada guru dan tidak di selingi dengan permainan akan membuat siswa merasa cepat bosan. Di samping itu, materi yang tidak sesuai dengan kebutuhan gerak siswa akan membuat siswa malas bergerak sehingga partisipasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani kurang. Hal ini diperkuat dengan Sidik (2011:hlm 14) yang menyatakan bahwa: Atletik yang berorientasi pada hasil, akan memungkinkan anak menjadi bosan dan kurang kreatif dalam menerima pengalaman gerak atletik. Padahal dengan berorientasi pada pengalaman gerak yang seluas-luasnya akan memberikan kepuasan tersendiri pada diri si anak. 2) Siswa merasa

Gifar Nurhidayat, 2018

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP JAM WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH SISWA

KELAS XI DI SMA NEGERI 1 PARONGPONG

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

penyampaian materi pembelajaran yang membosankan. Penyampaian yang selalu terpusat pada guru akan membuat siswa sulit menyampaikan ide dan gagasannya. Dalam situasi seperti ini siswa tidak dapat menyampaikan keinginan untuk tampil dalam melakukan tugas gerak. 3) Guru kurang memotivasi siswa sehingga siswa kurang bersemangat dalam belajar. Motivasi dalam belajar sangat penting untuk menumbuh kembangkan keingintahuan siswa dalam belajar. Motivasi dibangun tidak hanya oleh siswa sendiri, tetapi guru sebagai fasilitator seharusnya mampu berbuat lebih untuk membangun motivasi siswa dalam belajar. Sederhananya guru mampu meningkatkan rasa keingintahuan siswa dalam pendidikan jasmani. Misalnya siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan akan mendapatkan nilai tambah. 4) Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, materi yang disampaikan tidak sesuai dengan tingkat pertumbuhan kembangan siswa, sehingga siswa kurang memahami isi pembelajaran. Keterbatasan kreativitas guru dalam memodifikasi alat bantu pembelajaran dalam pendidikan jasmani menjadi salah satu kendala kurangnya siswa memahami isi materi.

Permasalahan yang sering muncul atau terjadi dalam pembelajaran aktivitas lompat jauh dalam konteks penjas adalah penerapan model pembelajaran yang menekankan kepada penguasaan teknik dasar lompat jauh untuk seluruh siswa. Melalui pembelajaran model ini, seolah-olah seluruh siswa harus menguasai teknik dasar lompat jauh dengan standar-standar gerak teknik yang benar (secara mekanika gerak).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah dari penelitian ini adalah bahwa dalam pembelajaran penjas khususnya pada saat materi lompat jauh di SMAN 1 Parongpong siswa kurang berpartisipasi aktif pada pembelajaran lompat jauh, sehingga peneliti ingin mengetahui apakah dengan melalui pendekatan bermain dapat memberikan pengaruh terhadap partisipasi dan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, maka penulis menggunakan beberapa pertanyaan permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap jam waktu aktif belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh Pendekatan Bermain terhadap hasil belajar lompat jauh?

C. Tujuan Penelitian

Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan adalah penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya. Adapun tujuan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruhnya Pendekatan Bermain terhadap jam waktu aktif belajar siswa.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruhnya Pendekatan Bermain terhadap hasil belajar lompat jauh.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis paparkan diatas, maka penelitian ini diharapkan memberi manfaat seperti berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti ini dapat dijadikan sumbangan pikiran untuk bahan pengajaran dan pembelajaran Penjas.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh pendekatan bermain terhadap partisipasi dan hasil belajar lompat jauh siswa.