

BAB I

PENDAHULUAN

A. LatarBelakang

Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan menurut Rusli (1988) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-dan sosial), pembiasaan pola hidup sehat. Selanjutnya dijelaskan oleh Agus (2003 : 3) bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2008 meliputi aspek-aspek yaitu; Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan. eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.

Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Dalam pendidikan jasmani tidak hanya memiliki ruang lingkup terdapat juga faktor-faktor yang mempengaruhi. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pendidikan jasmani antara lain : Suasana akademis (*athmosphere academic*), penyelenggara (*caretaker*), infrastruktur (*infrastructure*), sumber daya manusia. Seperti telah diuraikan diatas bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi pendidikan jasmani adalah sumber daya manusia (*SDM*). Sumber daya manusia ini adalah guru, siswa. Guru Pendidikan Jasmani dituntut untuk bisa memberikan pelayanan dan pendidikan yang bersifat jasmani kepada peserta didik dengan keahlian ataupun kompetensi yang dimilikinya, Hal ini sesuai dengan Usman (1990:14) yang menyatakan bahwa “Guru Pendidikan Jasmani adalah jabatan atau

profesi yang memerlukan keahlian khusus dan menguasai betul seluk beluk pendidikan dan proses pengajaran melalui aktivitas jasmani.

Sesuai dengan ruang lingkup pendidikan jasmani senam lantai merupakan salah satu bagian dari pembelajaran penjas. Secara teoritis senam merupakan aktivitas fisik yang dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak. Gerakan gerakan senam sangat sesuai untuk mendapat penekanan di dalam program pendidikan jasmani, terutama karena tuntutan fisik yang dipersyaratkannya, seperti kekuatan dan daya tahan otot dari seluruh bagian tubuh. Di samping itu, senam juga sumbangan besar pada perkembangan gerak dasar fundamental yang penting bagi aktivitas fisik cabang olahraga lain, terutama dalam hal bagaimana mengatur tubuh secara efektif dan efisien. Menurut FIG, senam dibagi menjadi 6 kelompok, yaitu : Senam artistik, Senam ritmik, Senam akrobatik, Senam aerobik sport, Senam trampolin, Senam umum

Senam lantai termasuk kedalam senam artistik. Senam artistik diartikan sebagai senam yang menggabungkan aspek tumbling dan akrobatik untuk mendapatkan efek-efek artistik dari gerakan-gerakan yang dilakukan pada alat-alat. Efek artistik dihasilkan dari besaran (amplitudo) gerakan serta kesempurnaan gerak dalam menguasai tubuh ketika melakukan berbagai posisi. Gerakan-gerakan tumbling di gabung dengan akrobatik yang dilaksanakan secara terkontrol, maupun memberikan pengaruh mengejutkan yang mengandung rasa keindahan.

Dalam senam kependidikan anak belajar pada tingkatannya masing-masing, untuk mengembangkan pengertian dan keterampilan dalam menerapkan konsep-konsep gerak. Namun karena adanya kurang pemahaman tentang didaktik dan metodik guru maka pembelajaran senam tidak efektif di berikan kepada anak terutama siswa sekolah menengah pertama. Karena itu diperlukan suatu upaya agar siswa sekolah menengah pertama memahami manfaat senam lantai, maka diperlukan suatu metode atau model pembelajaran yang dapat diberikan kepada para siswa untuk melakukan pembelajaran senam lantai.

Sesuai pelaksanaan guru penjas harus mampu memberikan pelayanan pendidikan yang maksimal kepada peserta didik. Maka guru dalam pembelajaran penjas harus menguasai metode atau model pembelajaran yang membuat siswa senang, aktif, bertanggung jawab.

Model pembelajaran berjudul *Models of Teaching* yang ditulis oleh Joyce, dkk (1996). Mereka mendefinisikan proses pembelajaran sebagai pengorganisasian lingkungan yang dapat menggiring siswa berinteraksi dan mempelajari bagaimana belajar. Dengan kata lain mereka mempunyai keyakinan bahwa model pembelajaran sebenarnya merupakan cerminan dari model belajar, yang terdiri dari empat rumpun, yaitu: *rumpun sosial, proses informasi, personal, dan system behavioral*.

Peneliti disini ingin menggunakan model *Cooperative Learning* yang termasuk kedalam rumpun sosial di model pembelajaran. Sebagaimana yang telah di kemukakan oleh Robert Slavin (1995)

Rira Mayangsari, 2012

Pengaruh model *Cooperative Learning* Terhadap Hasil Belajar Senam Lantai Pada Siswa SMPN 3 Darangdan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

“*Cooperative Learning* adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas, dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru”.

Proses pembelajaran dengan *Cooperative Learning* ini mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal dalam suasana belajar pada kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 2 sampai 6 orang siswa (Sthal 1994). Model pembelajaran *Cooperative Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *Cooperative Learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang berstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Jhonson & Jhonson, 1993), yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses berkelompok.

Peneliti memilih model *Cooperative Learning* dalam pembelajaran senam lantai dikarenakan manfaat dari model tersebut adalah : mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik, siswa memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan siswa yang lain. Siswa menjadi aktif dan kreatif untuk membahas dan mencari dengan cara berdiskusi dengan siswa lain, saling membantu dan bertanggung jawab dalam pembelajaran senam lain.

Atas uraian tersebut, timbul permasalahan yang ingin penulis ketahui lebih jauh yaitu: ingin mengetahui pengaruh model *Cooperative Learning* terhadap hasil belajar senam lantai pada siswa SMPN 3 DARANGDAN.

Rira Mayangsari, 2012

Pengaruh model *Cooperative Learning* Terhadap Hasil Belajar Senam Lantai Pada Siswa SMPN 3 Darangdan

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan siswa dapat aktif, dan menyenangkan, memahami manfaat olahraga khususnya dalam pembelajaran senam lantai.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang penulis kemukakan diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh model cooperative learning terhadap hasil belajar senam lantai pada siswa SMPN 3 DARANGDAN?”

C. Tujuan Penelitian

Bertolak dari rumusan masalah diatas penulis menjabarkan bentuk tujuan yang akan dicapai. Tujuan penelitian merupakan suatu hal yang akan dicapai setelah melakukan penelitian ini. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :Untuk mengetahui pengaruh model Cooperative Learning terhadap hasil belajar senam lantai pada siswa di SMPN 3 DARANGDAN.

D. Manfaat Penelitian

Penulis telah mengemukakan uraian tentang latar belakang masalah, masalah penelitian, dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, maka penulis mengharapkan manfaat atau kegunaan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan model Cooperative Learning secara pengaruh dan perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar senam lantai.
2. Digunakan sebagai salah satu model pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP.
3. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan literatur sumbangan ilmu yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

E. Pembatasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran-penafsiran yang luas dan agar tidak menyimpang dari permasalahan yang akan diteliti, maka yang akan menjadi fokus penelitian adalah:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh model cooperative learning terhadap hasil belajar senam lantai.
2. Untuk penelitian hanya pada cabang senam lantai
3. Lokasi penelitian di SMPN 3 Darangdan.

F. Definisi Istilah

Untuk lebih memahami dan memudahkan istilah – istilah penelitian, maka penulis akan menjelaskan istilah – istilah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari suatu (orang, benda, dan sebagainya) yang berkuasa atau berkekuatan (W.J.S Poerwadarminta dalam kamus Bahasa Indonesia, 1882:731).

2. Model pembelajaran menurut menurut Trianto (2007:2) adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola – pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, program, media computer dan kurikulum.
3. Cooperative Learning menurut Anita Lie (2002:57) adalah “pengajaran yang memberikan kesempatan pada anak didiknya untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas – tugas yang berstruktur” .
4. Hasil belajar adalah suatu tujuan yang dicapai dalam proses belajar mengajar.
5. Senam menurut Imam hidayat (1995:9) adalah suatu latihan tubuh yang dipilih dan di kontruk dengan sengaja, dilakukan secara sadar dan terancam, disusun secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kesegaran jasmani, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan nilai - nilai spiritual.
6. Senam lantai adalah senam yang dilakukan di atas matras, unsur-unsur gerakanya terdiri dari mengguling, melompat, meloncat, berputar diudara, menumpu saat meloncat kedepan atau kebelakang.
7. SMPN 3 Darangdan adalah salah satu sekolah tingkat pertama yang ada di Kabupaten Purwakarta.