

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, serta kecerdasan emosi. Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja tetapi juga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu pendidikan jasmani juga mencakup aspek mental, emosional, sosial, dan spiritual.

Pelaksanaan pendidikan jasmani merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya peningkatan kehidupan manusia, hasil yang diharapkan itu akan dapat dicapai dalam waktu cukup lama. Oleh karena itu, pendidikan jasmani dan olahraga terus ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan. Dalam pelaksanaannya di sekolah, diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani. Salah satu cabang yang diajarkan adalah atletik. Atletik adalah salah satu materi pokok yang wajib dan harus ditempuh oleh siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Atletik merupakan ibu dari sebagian besar cabang olahraga, dimana gerakan – gerakan yang ada dalam atletik seperti : jalan, lari, lompat dan lempar dimiliki oleh sebagian besar cabang olahraga.

Atletik merupakan salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam materi pokok penjasorkes yang diajarkan di SMA Batik 1 Surakarta. Salah satu nomor atletik yang diajarkan di SMA Batik 1 Surakarta adalah lompat tinggi. Pembelajaran lompat tinggi gaya guling perut (*Straddle*) di SMA Batik 1 Surakarta belum menunjukkan hasil seperti yang diharapkan. Faktanya sedikit siswa mampu melakukan lompat tinggi gaya *straddle*, terlebih siswa putri kadang tidak mampu melompati mistar. Sebaliknya bagi siswa putra, umumnya mampu

melewati mistar, tetapi hanya sekedar melompat tanpa memperhitungkan efektifitas lompatan yang dilakukan.

Untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran jasmani sesuai dengan konsepnya, guru harus terlebih dahulu memahami konsep dasar dan landasan ilmiahnya. Disamping itu guru pun perlu memperhatikan faktor-faktor lain yang berhubungan dengan lingkungan pelaksanaan proses belajar mengajar diantaranya yaitu kejelasan tujuan, kesesuaian materi pelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, modifikasi model pembelajaran, sistem evaluasi yang tepat dan cermat, serta kemampuan guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Sementara itu pencapaian dari proses belajar mengajar ditentukan oleh bagaimana guru dalam mengajar dan cara-cara siswa dalam mengikutinya. Cara guru mengajar tersebut diantaranya dapat dilihat dari metode pembelajaran yang digunakan dan cara pembelajaran guru dalam mengajar proses belajar mengajar.

Metode pembelajaran digunakan sebagai alat interaksi antara guru dengan siswa, termasuk pula dalam cara guru memperlakukan siswa. Dalam pembelajaran penjasorkes yang diberikan di Sekolah Menengah Atas (SMA), tentu diperlukan berbagai macam metode pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi ajar dengan baik. Dengan demikian, siswa memiliki kemampuan serta hasil belajar yang sudah ditentukan oleh kurikulum sekolah untuk setiap mata pelajaran.

Beberapa metode pembelajaran yang berkembang dan umum digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani antara lain metode ceramah, komando, *self check*, resiprokal, inklusi, eksplorasi, *Guided Discovery*, dan *Divergent Production*. Diantara banyaknya metode yang digunakan dalam pendidikan jasmani antara metode yang satu dengan yang lain dianggap tidak ada yang paling bagus ataupun paling baik, tetapi saling melengkapi antara yang satu dengan yang lain. Perbedaan antara satu metode dengan metode yang lain ditentukan oleh pengalihan pengambilan keputusan dari guru ke siswa dan penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan, tingkat kompleksitas materi ajar, serta karakteristik siswa yang diajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa kelas X.2 SMA Batik 1 Surakarta yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi ajar lompat tinggi menunjukkan bahwa siswa mempunyai semangat untuk mengikuti pembelajaran. Siswa paham betul bahwa pelajaran pendidikan jasmani tidak beda dengan pelajaran lainnya yakni dituntut tuntas dalam materi ajar khususnya lompat tinggi yang sesuai dengan silabus sekolah dengan KKM yang telah ditentukan. Tetapi faktanya di lapangan, siswa siswi masih mengalami kesulitan dalam melakukan lompat tinggi gaya *straddle*. Sebagian besar siswa belum mampu melakukan gerakan secara keseluruhan dengan benar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dari proses pembelajaran dapat diketahui bahwa hanya sedikit siswa yang bisa melakukan lompat tinggi gaya *straddle* dengan benar, karena mayoritas anak kelas X.2 adalah siswa yang pendiam, kurang aktif dalam proses belajar mengajar penjasorkes, dan takut mencoba melompati mistar.

Pembelajaran untuk materi ajar lompat tinggi dengan metode komando mampu meningkatkan hasil belajar kelas X yang lain, namun tidak maksimal bila diterapkan pada kelas X.2. Hal ini disebabkan karena karakteristik kelas X.2 yang berbeda dengan kelas X. yang lain, siswa cenderung sulit diatur dan motivasi terhadap materi yang rendah. Dengan demikian hendaknya disusun suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, agar siswa memiliki minat untuk belajar lompat tinggi gaya *straddle*, siswa dibuat aktif dalam pembelajaran tersebut tidak hanya guru yang memberikan instruksi akan tetapi teman sebaya bahkan bisa.

Untuk itu salah satu model yang tepat adalah model *Cooperative Learning* dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Karena dengan model pembelajaran ini siswa dapat dibuat menjadi siswa yang aktif dan aplikasinya adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang didalamnya terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah disini siswa dipacu untuk menjadi siswa aktif yang selain bertanggung jawab pada diri sendiri juga pada anggota dalam kelompoknya. Terdapat juga unsur-unsur di dalamnya yang harus terpenuhi seperti game, turnamen, dan penghargaan kelompok (*team recognize*). Dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat menantang anak melalui games

serta tournaments, merupakan cara yang sangat baik untuk mendorong dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa masalah yang telah dikemukakan di atas, maka akan dilakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya *Straddle* Dengan Metode *Cooperative Learning* Tipe TGT Pada Siswa Kelas X.2 SMA Batik 1 Surakarta Tahun 2012/2013”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka didapat perumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya *Straddle* Dengan Metode *Cooperative Learning* Tipe TGT Pada Siswa Kelas X.2 SMA Batik 1 Surakarta Tahun 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Lompat Tinggi Gaya *Straddle* Dengan Metode *Cooperative Learning* Tipe TGT Pada Siswa Kelas X.2 SMA Batik 1 Surakarta Tahun 2012/2013

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi SMA Batik 1 Surakarta

Sebagai bahan masukan, saran, dan informasi terhadap sekolah SMA Batik 1 Surakarta, untuk penerapan model *Cooperative Learning* pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan kuantitas hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa kelas X.2 SMA Batik 1 Surakarta

Memperudah siswa kelas X.2 SMA Batik 1 Surakarta dalam memahami dan mengerti materi yang diberikan oleh guru khususnya dalam

pembelajaran lompat tinggi gaya *straddle*, sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuannya dalam menguasai keterampilan dasar serta hasil belajar khususnya pada lompat tinggi gaya *straddle*.

3. Bagi Guru Penjaskes SMA Batik 1 Surakarta

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru Penjaskes di SMA Batik 1 Surakarta yaitu bahwa dengan menerapkan *cooperative learning* dapat meningkatkan kemampuan serta hasil belajar siswa pada lompat tinggi gaya *straddle*.

4. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan fakta bahwa melalui penerapan *cooperative learning* dapat meningkatkan penguasaan teknik dasar lompat tinggi gaya *straddle* atau materi dalam pembelajaran.