

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga atletik adalah salah satu cabang olahraga tertua sampai saat ini. Atletik menjadi olahraga pertama yang dipertandingkan dalam olimpiade. Atletik merupakan ajang olimpiade pertama yang mulai diselenggarakan tahun 776 Sebelum Masehi (SM), dimana perlombaan lari (*stade*) menjadi satu-satunya perlombaan yang diselenggarakan. Olahraga atletik terdiri dari gerakan-gerakan alamiah dilakukan manusia, yang meliputi jalan, lari, lompat dan lempar, dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Di Indonesia, atletik menjadi salah satu olahraga yang cukup bergengsi. Hampir setiap daerah memiliki atlet cabang olahraga atletik, sehingga atletik menjadi cabang olahraga yang wajib dilaksanakan pada setiap *multi event*.

Olahraga atletik merupakan salah satu mata pelajaran diajarkan kepada peserta didik dimulai pada kurikulum tingkat Sekolah Dasar (SD) (Rustandi & Sukriyanto, 2020: 50), termasuk didalamnya materi lompat jauh. Materi Atletik lompat jauh telah menjadi bagian materi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK digunakan sebagai media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta meningkatkan pola hidup sehat, merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Lukman, 2016: 14). Selain itu, mata pelajaran PJOK berhubungan dengan tiga aspek hasil pembelajaran, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Ripto,

2013: 206). Pada Kurikulum 2013 (K-13), materi lompat jauh mulai diajarkan kepada peserta didik Sekolah Dasar kelas IV (Simamora, 2019: 63).

Lompat jauh merupakan suatu bentuk gerakan melompat dengan mengangkat kedua kaki ke depan atas dalam upaya membawa titik berat badan selama mungkin melayang di udara yang dilakukan dengan cepat melalui tolakan satu kaki untuk mencapai jarak sejauh-jauhnya. Lompat jauh dilakukan dengan tujuan untuk mencapai jarak lompatan yang sejauhjauhnya dengan menggunakan tumpuan pada salah satu kaki. Untuk mencapai jarak lompatan yang sejauh-jauhnya, kamu harus memiliki kekuatan, kecepatan, dan penguasaan teknik lompatan yang baik. Gaya lompat jauh yang sering dipergunakan dalam perlombaan ada tiga, yaitu gaya jongkok, gaya menggantung, dan gaya berjalan di udara (Jospiah, 2017: 568).

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Banjar Jawa, diperoleh bahwa hasil belajar atletik lompat jauh peserta didik kelas V masih kurang maksimal. Hal tersebut ditunjukkan dengan peserta didik masih banyak yang memiliki hasil belajar kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kurangnya keterampilan peserta didik dalam melakukan teknik lompat jauh cenderung belum baik dan benar, sehingga gerakan yang dihasilkan sesuai. Selain itu, guru PJOK menyebutkan bahwa peserta didik kurang antusias dalam bergerak sehingga kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, khususnya saat mengikuti mata pelajaran pokok bahasan atletik lompat jauh. Peserta didik menyebutkan bahwa lompat jauh dapat menyebabkan nyeri pada kaki, ketakutan terpeleset, dan bisa melukai lutut, sehingga dalam proses pembelajaran lompat jauh guru PJOK mengalami kesulitan jika tidak mengemas materi lompat jauh dengan cara yang

efektif dan menyenangkan. Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti menilai bahwa perlu dilakukan evaluasi dalam model pembelajaran yang diterapkan dalam mengajarkan teknik lompat jauh kepada peserta didik dalam mata pelajaran PJOK.

Hasil pengamatan lainnya yang dilakukan oleh peneliti sebagai dalam pembelajaran PJOK, guru menggunakan model pembelajaran demonstrasi. Guru PJOK mengatakan bahwa model pembelajaran demonstrasi adalah model belajar yang dianggap cocok diterapkan dalam mengajarkan materi atletik lompat jauh. Penelitian yang dilakukan Henry Maksum (2017) menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik dengan materi lompat jauh gaya jongkok yang hanya menggunakan model pembelajaran demonstrasi, sebanyak 60% peserta didik tidak tuntas sehingga dilakukan remedial. Akan tetapi, guru PJOK menyebutkan bahwa model pembelajaran demonstrasi yang diterapkan tidak meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran olahraga atletik lompat jauh jika dibandingkan dengan pembelajaran cabang olahraga permainan, sehingga guru harus melakukan perubahan pada model pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan menyenangkan dan pemberian materi atletik lompat jauh menjadi efektif.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk lebih meningkatkan kualitasnya. Variasi model pembelajaran penting dilakukan yang berkaitan dengan bagaimana cara guru mengedepankan peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tercapai standar kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran (Bete, 2019: 2). Dalam menggunakan variasi adalah sebagai perbuatan guru dalam konteks

proses belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan peserta didik, sehingga dalam proses belajarnya peserta didik senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan, serta berperan secara aktif (Hasibuan, 2006: 64). Sehingga berdasarkan berbagai permasalahan motivasi dan model pembelajaran di atas, peneliti berencana menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran materi lompat jauh. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Model pembelajaran TGfU merupakan salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain (Pujiyanto, 2014: 80). TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan TGfU. Pendekatan pembelajaran TGfU lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mepedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai (Pujiyanto, 2014: 80).

Model pembelajaran TGfU adalah suatu pola pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang permainan. Bunker dan Thrope (1986) dalam Metzler (2000) menjelaskan bahwa model pembelajaran TGfU didasarkan pada enam (6) komponen, dalam proses pelaksanaannya, diantaranya permainan, aplikasi permainan, kesadaran taktis, membuat keputusan yang tepat, melakukan keterampilan, dan kinerja. Hasil penelitian tentang model pembelajaran permainan yang dilakukan oleh Pearson (2006) Sebaiknya 65% dalam pembelajaran penjas lebih banyak dalam bentuk permainan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mandigo dan Holt (2004) menjelaskan bahwa lebih dari 50% waktu yang disediakan dalam program pendidikan jasmani lebih banyak diarahkan kepada pembelajaran permainan. Selain pola permainan, dalam pembelajaran sepakbola melalui model TGfU juga menggunakan pola *drill*, yaitu proses perbaikan teknik dasar melalui latihan, baik kelompok maupun individu, sehingga dengan pola *drill* tersebut, peserta didik yang banyak melakukan kesalahan teknik dasar dalam permainan, dapat memperbaiki teknik dasar yang telah dilakukan melalui proses *drill*, sehingga setelah melakukan proses *drill* tersebut dapat mengeliminir kesalahan yang dilakukan peserta didik (Qohhar & Pazriansyah, 2019: 34).

Hal tersebut berbeda dengan model pembelajaran demonstrasi yang telah diterapkan di SDN 3 Banjar Jawa. Menurut Rede dkk. (2013), model pembelajaran demonstrasi merupakan cara mengajar dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu topik, dengan cara memperlihatkan tentang bagaimana proses atau praktiknya agar dapat dilakukan oleh peserta didik, secara langsung ataupun melalui media peraga (Indrawani, 2019: 587). Model pembelajaran ini sering terhambat karena peserta didik terkadang sukar melihat

dengan jelas benda yang dipertunjukkan, dan tidak semua materi dapat didemonstrasikan. Sukar dimengerti bila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan (Rara dkk., 2015: 7). Selain itu, penerapan model pembelajaran demonstrasi yang berkepanjangan akan menyebabkan peserta didik merasa bosan (Supriyadi, 2018: 71).

Berdasarkan penelusuran masalah diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* dan Metode Demonstrasi Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Peserta Didik” yang dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa. Peneliti merasa termotivasi untuk melakukan penelitian tersebut, dengan melihat bahwa terdapat model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh peserta didik. Hasil yang ditemukan dalam penelitian ini diharapkan dapat membawa peningkatan model pembelajaran pada mata pelajaran PJOK di masa yang akan datang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1.2.1 Hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa masih kurang. Hal tersebut ditunjukkan dengan peserta didik masih banyak yang memiliki hasil belajar kurang dari KKM. Kurangnya keterampilan peserta didik dalam melakukan teknik lompat jauh cenderung belum baik dan benar, sehingga gerakan yang dihasilkan sesuai.

- 1.2.2 Peserta didik kurang antusias dalam bergerak sehingga kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, khususnya saat mengikuti mata pelajaran pokok bahasan atletik lompat jauh.
- 1.2.3 Peserta didik menyebutkan bahwa lompat jauh dapat menyebabkan nyeri pada kaki, ketakutan terpeleset, dan bisa melukai lutut, sehingga dalam proses pembelajaran lompat jauh guru PJOK mengalami kesulitan jika tidak mengemas materi lompat jauh dengan cara yang efektif dan menyenangkan
- 1.2.4 Guru menggunakan model pembelajaran demonstrasi dalam memberikan materi lompat jauh. Guru PJOK mengatakan bahwa model pembelajaran demonstrasi adalah model belajar yang dianggap cocok diterapkan dalam mengajarkan materi lompat jauh.
- 1.2.5 Guru PJOK menyebutkan bahwa model pembelajaran demonstrasi yang diterapkan tidak meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran olahraga atletik lompat jauh jika dibandingkan dengan pembelajaran cabang olahraga permainan.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar lompat jauh dan dibandingkan dengan model pembelajaran demonstrasi. Mekanisme pelaksanaan penelitian akan dibatasi sebagai berikut:

1.3.1 Pengumpulan informasi awal sebagai latar belakang permasalahan penelitian.

1.3.2 Penelitian ini terbatas peserta didik kelas V di SDN 3 Banjar Jawa sebagai subjek penelitian.

1.3.3 Model pembelajaran yang diteliti terbatas pada model pembelajaran TGfU, yang dibandingkan dengan model pembelajaran demonstrasi.

1.3.4 Keluaran yang akan diteliti adalah hasil belajar lompat jauh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1.4.1 Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa?

1.4.2 Apakah terdapat pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa?

1.4.3 Apakah terdapat perbedaan hasil belajar lompat jauh antara kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran TGfU dan kelompok peserta didik yang mengikuti metode demonstrasi di SDN 3 Banjar Jawa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa.

2. Untuk mengetahui pengaruh metode demonstrasi terhadap hasil belajar lompat jauh peserta didik kelas V SDN 3 Banjar Jawa.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar lompat jauh antara kelompok peserta didik yang mengikuti model pembelajaran TGfU dan kelompok peserta didik yang mengikuti metode demonstrasi di SDN 3 Banjar Jawa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini dibedakan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, yang diuraikan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil temuan dalam penelitian ini dapat dapat menjadi keterbaruan pengetahuan dalam perkembangan keilmuan pembelajaran PJOK di Indonesia. Hasil penelitian yang dilakukan akan dipublikasikan dalam jurnal nasional ataupun internasional. Temuan dalam penelitian ini merupakan perbedaan pengaruh penerapan model pembelajaran TGfU dan model pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar lompat jauh pada peserta didik tingkat sekolah dasar. Literatur mengenai model pembelajaran TGfU pada hasil belajar lompat jauh dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan riset selanjutnya, sehingga dapat digunakan dalam mengembangkan keilmuan PJOK di Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat untuk guru PJOK.

Secara praktik penelitian mampu mejadi kajian alternatif bagi para guru dalam rangka mengembangkan sistem pembelajaran di sekolah terkait dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat berfungsi sebagai

pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien, sehingga peserta didik dapat dengan tuntas menguasai materi lompat jauh yang diberikan. Selain itu, guru PJOK yang terlibat dalam penelitian ini akan memperoleh pengalaman langsung melalui penerapan model pembelajaran TGfU terhadap materi lompat jauh dalam pembelajaran PJOK.

2. Manfaat untuk peserta didik

Untuk peserta didik, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar lompat jauh melalui model pembelajaran TGfU, sehingga kegiatan pembelajaran lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga pembelajaran yang dilakukan akan meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan mengikuti model pembelajaran TGfU, peserta didik akan berkembang pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam olahraga atletik nomor lompat jauh.

3. Manfaat untuk sekolah

Hasil penelitian yang didapatkan dapat digunakan sebagai bahan referensi pihak pengelola sekolah, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik mata pelajaran PJOK ataupun mata pelajaran yang lainnya. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif model pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Secara praktis, penelitian ini memberikan pengalaman bagi pribadi peneliti dalam melakukan penelitian terkait penerapan model pembelajaran TGfU sebagai upaya meningkatkan hasil belajar lompat jauh dan membandingkan pengaruh model pembelajaran demonstrasi.

