

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.

Badan Standar Nasional Pendidikan, (2006) mencantumkan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Mata Pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat pada kurikulum pendidikan dasar dan menengah. (UU Nomor 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Mata pelajaran ini dipelajari pada semua jenjang kelas dan

untuk semua jurusan di Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran setiap minggu dalam bentuk praktik.

Samsudin (2008: 11) menyatakan sebagai berikut:

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia, hingga dewasa ini, ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah-sekolah dasar, sekolah lanjutan, dan bahkan perguruan tinggi. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani.

Kualitas guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang ada pada sekolah dasar dan lanjutan pada umumnya kurang memadai. Mereka kurang mampu dalam melaksanakan profesinya secara kompeten. Mereka belum berhasil melaksanakan tanggung jawabnya untuk mendidik siswa secara sistematis melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Tampak pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan belum berhasil mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak secara menyeluruh, baik fisik, mental, maupun intelektual (Kantor Menpora, 1983).

Hal ini disebabkan kebanyakan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar adalah bukan guru khusus yang secara normal mempunyai kompetensi dan pengalaman yang terbatas dalam bidang pendidikan jasmani. Mereka kebanyakan adalah guru kelas yang harus mampu mengajar berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil pengamatan serta diskusi dengan guru-guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di kota Medan,

bahwa gaya mengajar yang dilakukan oleh guru dalam praktek pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan cenderung tradisional, dan kurang bervariasi. Model metode-metode praktek dipusatkan pada guru (teacher centered) dimana para siswa melakukan latihan fisik berdasarkan perintah yang ditentukan oleh guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh anak sesuai dengan inisiatif sendiri (student centered).

Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tradisional cenderung menekankan pada penguasaan keterampilan cabang olahraga. Pendekatan yang dilakukan seperti halnya pelatihan olahraga. Dalam pendekatan ini, guru menentukan tugas-tugas ajarnya kepada siswa melalui kegiatan fisik tak ubahnya seperti melatih suatu cabang olahraga. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak optimalnya fungsi pengajaran pendidikan jasmani sebagai medium pendidikan dalam rangka pengembangan pribadi anak seutuhnya.

Penerapan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tradisional sering mengabaikan tugas-tugas ajar yang sesuai dengan taraf perkembangan anak. Mengajar anak-anak SD disamakan dengan anak-anak SLTP. Bentuk-bentuk modifikasi baik dalam peraturan, ukuran lapangan, maupun jumlah pemain tidak diperhatikan. Karena tidak dilakukan modifikasi, sering mereka tidak mampu dan gagal untuk melaksanakan tugas yang diberikan dalam bentuk kompleks oleh guru. Sebagai akibat dari kondisi seperti ini, anak dapat menjadi kurang senang terhadap pelajaran pendidikan jasmani. Tugas-tugas ajar yang merupakan keterampilan kompleks itu sesungguhnya hanya mampu dilakukan upaya memodifikasi tugas gerak yang kompleks menjadi tugas gerak

yang sederhana, maka dapat diramalkan tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas yang harus dipelajari tergolong rendah (Samsudin, 2008).

Di sisi lain kurikulum yang dipakai saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan (Depdiknas, 2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah kurikulum berbasis kompetensi yang berorientasi kepada siswa. Pendekatan pembelajaran dipusatkan kepada siswa (*student centered*).

Salah satu ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah permainan dan olahraga yang didalamnya termasuk atletik. Atletik adalah salah satu cabang olahraga yang tertua, yang telah dilakukan oleh manusia sejak zaman purba sampai dewasa ini. Bahkan boleh dikatakan sejak adanya manusia di muka bumi ini atletik sudah ada, karena gerakan-gerakan yang terdapat dalam cabang olahraga atletik seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar adalah gerakan yang dilakukan oleh manusia dalam kehidupannya sehari-hari. Tidak berlebihan sejarah mengemukakan, bahwa atletik adalah ibu dari semua cabang olahraga (*mother of sport*). Atletik berasal dari bahasa Yunani, yaitu *athlon* atau *athlum* yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan, atau perjuangan, sedangkan orang yang melakukannya dinamakan *athleta* atau atlet. Dengan demikian dapat dikemukakan, bahwa atletik adalah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan yang meliputi atas nomor-nomor jalan, lari, lempar dan lompat.

Salah satu nomor cabang atletik yang cukup diminati oleh peserta didik adalah nomor lompat yang terdiri dari lompat jauh, lompat tinggi, lompat jangkit dan lompat tinggi galah. Di dalam kehidupan sehari-hari, manusia sering melakukan gerakan melompat. Gerakan melompat tersebut adalah bentuk-bentuk gerakan yang terdapat dalam atletik, kecenderungan untuk melompat itu sangat jelas sekali dapat dilihat pada anak-anak. Melakukan gerakan melompat bagi anak-anak merupakan salah satu cara mengadakan komunikasi non verbal dan berekspresi yang sangat berarti. Apabila bentuk gerakan melompat yang dilakukan oleh anak-anak tersebut dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani (khususnya dalam pembelajaran atletik) dengan baik, maka akan sangat bermanfaat sekali bagi pendidikan di sekolah, yaitu dengan jalan dibimbing, diarahkan, dan dikembangkan sebagaimana mestinya, maka akan dapat menunjang dalam merealisasikan tujuan-tujuan pendidikan. Terutama yang erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial yang selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar.

Lompat jauh merupakan salah satu nomor pada cabang lompat yang sering diajarkan di sekolah karena sarana dan prasarana yang diperlukan mudah untuk didapatkan. Sekolah hanya menyediakan bak lompat yang berisikan pasir yang lembut sepanjang lebih kurang 10 meter dan lebar 2,75-3,00 meter, kemudian ada lintasan untuk melakukan lari awalan minimal 40 meter." Lompat jauh terdiri dari unsur-unsur: awalan, tumpuan, melayang di udara dan mendarat" (Syarifuddin,1992).

Hasil wawancara peneliti dengan guru yang mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 15 Medan ternyata masih banyak siswa yang tidak dapat mencapai KKM indikator untuk lompat jauh. Adapun KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk lompat jauh adalah dapat melakukan awalan, tolakan, sikap melayang dan mendarat dengan benar di bak pasir serta penguasaan materi 75% dan mencapai jarak lompatan minimal rata-rata 2,50 meter. Hal ini dapat dilihat untuk perbandingan pada tabel hasil rata-rata belajar lompat jauh di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Belajar lompat jauh

No.	Tahun Pembelajaran	Hasil Belajar Lompat Jauh
1.	2007/2008	2,20
2.	2008/2009	2,15
3.	2009/2010	2,35

Hasil pengamatan peneliti di SMA Negeri 15 Medan, bahwa guru yang mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan cenderung memakai gaya mengajar komando dan latihan. Guru masih jarang memakai gaya mengajar inklusi. Hal inilah yang membuat peneliti tertarik untuk membantu guru dan siswa agar mampu meningkatkan kemampuannya dalam lompat jauh, sehingga Hasil belajar lompat jauh siswa dapat tercapai. Diharapkan dengan gaya mengajar guru yang bervariasi dengan memakai gaya mengajar inklusi siswa lebih tertarik untuk belajar lompat jauh dan sekaligus mengembangkan kreativitas setiap siswa.

Salah satu masalah yang selalu menarik perhatian para pakar dan masyarakat pada umumnya ialah hubungan antara inteligensi dan kreativitas. Apakah orang yang inteligensinya tinggi juga kreatif, atau apakah orang yang kreatif selalu mempunyai inteligensi yang tinggi?.

Guilford (dalam Munandar 2009) menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Guilford juga menambahkan bahwa bentuk pemikiran kreatif masih kurang mendapat perhatian dalam pendidikan, sebab di sekolah yang dilatih adalah penerimaan pengetahuan, ingatan, dan penalaran (berfikir logis). Dalam pidatonya yang terkenal pada tahun 1950 menyatakan bahwa pengembangan kreativitas ditelantarkan dalam pendidikan formal, padahal amat bermakna bagi pengembangan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni budaya.

Dewasa ini tampak adanya kesenjangan antara kebutuhan akan kreativitas dan perwujudannya di dalam masyarakat pada umumnya, dan di khususnya dalam pendidikan di sekolah. Pendidikan di sekolah lebih berorientasi pada pengembangan inteligensi (kecerdasan) dari pada pengembangan kreativitas, sedangkan keduanya sama pentingnya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar dan dalam hidup. Pendidik (guru dan orang tua) masih kurang dapat memahami arti kreativitas (yang meliputi aptitude dan non-aptitude traits) dan bagaimana mengembangkannya pada anak dalam tiga lingkungan pendidikan : di rumah, di sekolah, dan di dalam masyarakat.

Kenyataan praktek di lapangan pada umumnya siswa mengalami hambatan/kesulitan dalam mempelajari lompat jauh di sekolah. Beberapa kesulitan tersebut adalah sebagai berikut: (1) sekolah belum memiliki lapangan lompat jauh sama sekali, (2) sekolah sudah memiliki lapangan lompat jauh, tetapi masih kurang memadai, (3) sekolah sudah memiliki lapangan lompat jauh yang telah memadai, tetapi hasil belajar lompat jauh kurang memuaskan karena alokasi waktu yang tersedia untuk mempelajari lompat jauh adalah relatif singkat 1 atau 2 kali pertemuan dalam satu semester, (4) pada umumnya siswa hanya mau mempelajari lompat jauh hanya pada saat proses pembelajaran menurut program semester, (5) kurangnya pemahaman siswa tentang tujuan dan manfaat lompat jauh terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh, (6) gaya mengajar guru yang kurang bervariasi, (7) gaya belajar siswa yang monoton, dan (8) kurang dapat mengkonsentrasikan pikiran pada saat proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Atas Negeri 15 Medan, merupakan salah satu sekolah tempat menampung siswa-siswi SMA yang berprestasi di bidang olahraga dari berbagai daerah kabupaten/kota yang ada di Provinsi Sumatera Utara, sekaligus tempat pembinaan atlet. Sekolah tersebut sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut, sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan memerlukan sarana dan prasarana yang lengkap.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan usaha peningkatan hasil prestasi belajar lompat jauh siswa dengan penerapan gaya-gaya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai berikut: Apa sajakah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar lompat jauh? Bagaimana seharusnya cara mengajarkan teknik lompat jauh kepada siswa? Apakah jenis pendekatan yang harus digunakan guru agar siswa dapat menguasai materi pelajaran? Apakah ada pengaruh jenis gaya pembelajaran yang diterapkan guru terhadap pencapaian prestasi belajar siswa? Apakah tingkat kreativitas yang dimiliki siswa dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar lompat jauh? Apakah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memerlukan sarana dan prasarana yang cukup? Apakah semua gaya pembelajaran dapat dipergunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan? Apakah gaya mengajar inklusi (*inclusion style*) dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap peningkatan pencapaian hasil prestasi lompat jauh siswa? Apakah gaya mengajar komando (*command style*) dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap peningkatan hasil pencapaian prestasi belajar siswa? Apakah ada pengaruh gaya mengajar komando (*command style*) dan gaya mengajar inklusi (*inclusion style*) terhadap peningkatan pencapaian prestasi hasil belajar lompat jauh siswa? Apakah terdapat perbedaan gaya mengajar komando (*command style*) dengan gaya mengajar inklusi (*inclusion style*)? Apakah kreativitas yang dimiliki siswa dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar lompat

jauh?. Apakah siswa memiliki tingkat kreativitas yang berbeda? Apakah siswa yang memiliki kreativitas tinggi akan memperoleh hasil prestasi belajar lompat jauh yang lebih baik? Apakah guru masih perlu ditingkatkan kemampuannya? Apakah materi yang diberikan masih kurang sesuai dengan hasil yang akan dicapai, atau kurang memperhitungkan kebutuhan siswa? Sebenarnya masih banyak lagi pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan dan masing-masing pertanyaan tersebut perlu diteliti apabila kita ingin meningkatkan hasil prestasi belajar lompat jauh siswa.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang akan dikemukakan dalam identifikasi masalah, dan keterbatasan yang dimiliki peneliti, baik menyangkut waktu, dana, tenaga, teori-teori, dan supaya penelitian dapat dilakukan lebih mendalam, maka ruang lingkup permasalahan yang akan dikaji perlu dibatasi agar lebih jelas dan terarah sesuai dengan permasalahan dan tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini akan dilakukan di SMA.Negeri 15 Medan Kelas XI IPA TP 2010/2011. Variabel yang akan diteliti adalah Gaya Mengajar, Kreativitas, dan Hasil Belajar Lompat Jauh. Adapun yang akan diteliti adalah Pengaruh Gaya Mengajar dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kelompok siswa yang diajar dengan gaya mengajar inklusi memperoleh hasil belajar lompat jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang diajar dengan gaya mengajar komando?
2. Apakah kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi memperoleh hasil belajar lompat jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara gaya mengajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar lompat jauh?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan:

1. Perbedaan hasil belajar lompat jauh antara kelompok siswa yang diajar dengan gaya mengajar inklusi dengan kelompok siswa yang diajar dengan gaya mengajar komando.
2. Perbedaan hasil belajar lompat jauh antara kelompok siswa yang memiliki kreativitas tinggi dengan kelompok siswa yang memiliki kreativitas rendah.
3. Apakah ada interaksi antara gaya mengajar dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar lompat jauh.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang berkaitan dengan gaya mengajar dan kreativitas siswa serta bahan perbandingan bagi peneliti lain yang ingin melanjutkan penelitian selanjutnya tentang permasalahan yang sama. Sumbangan pemikiran bagi guru, pengelola, pengembang dan lembaga-lembaga pendidikan dalam memahami dinamika dan karakteristik siswa.

2. Manfaat Praktis.

Penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai acuan atau bahan pertimbangan dalam memilih atau menggunakan gaya mengajar dalam pembelajaran lompat jauh. Sebagai bahan informasi keefektifan penggunaan gaya mengajar inklusi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.