

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting apabila mampu diterapkan dan mampu diperoleh manfaatnya. Perkembangan pendidikan saat ini sangat aktual seiring dengan pesatnya perubahan zaman menuju ke era globalisasi dan teknologi canggih. Sebuah satuan pendidikan akan ditinggalkan apabila tidak mampu memenuhi kebutuhan zaman modern saat ini. Selama siswa menuntut ilmu dibangku sekolah, pengalaman belajar yang mereka peroleh setiap individunya akan berbeda-beda. Daya serap dan daya tangkap siswa yang berbeda akan mempengaruhi terhadap kompetensi setiap siswa. Inilah tugas penting dari seorang guru untuk mengkomunikasikan ilmu pengetahuan kepada siswa dengan sebuah proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan efektif apabila metode dan media yang mengiringi aktivitas belajar siswa terasa kondusif. Kondusif dalam artian motivasi belajar siswa seiring dengan *feeling* baik sang guru. Sehingga apabila kondisi tersebut tercipta maka proses pembelajaran dapat tercapai.

Motivasi belajar siswa yang baik akan seiring dengan hasil belajar yang baik pula. Dikarenakan motivasi telah memberikan daya gerak pada diri siswa untuk bergairah dalam belajar. Sehingga arah pembelajaran akan menjamin sebuah kelangsungan proses belajar mengajar terwujud. Untuk melahirkan motivasi pada diri siswa terdapat beberapa faktor penunjangnya, antara lain cita-cita, kemampuan belajar, kondisi siswa, kondisi lingkungan dan upaya guru. Faktor kondisi lingkungan dan upaya guru merupakan satu kesatuan yang saling

mendukung. Dengan upaya guru menciptakan metode belajar, strategi belajar dan model pembelajaran ditambah dukungan kondisi lingkungan yang kondusif, akan membentuk motivasi yang tinggi. Kondisi lingkungan merupakan unsur yang datang dari luar diri siswa. Lingkungan sekolah adalah tempat siswa bersosialisasi dengan individu lain. Disini peran guru untuk mengupayakan terciptanya suasana yang menyenangkan, mengembirakan dan menarik perhatian siswa. Lingkungan fisik sekolah berupa sarana dan prasarana belajar, media belajar dan multimedia adalah salah satu unsur penunjang yang membuat siswa betah belajar. Sarana belajar berupa media belajar yang dibentuk guru pengajar nantinya akan bisa membantu siswa mengembangkan kemampuan memahami dan mempraktikkan gerak dasar suatu materi pembelajaran yang diajarkan.

Faktor lain yang juga mempengaruhi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar adalah waktu dan lokasi belajar. Tidak bisa dipungkiri kondisi bangsa yang saat penelitian ini dilaksanakan terjadi musibah kemanusiaan global berupa terjadinya wabah besar bahkan mendunia, dan menjadi pandemi berkepanjangan. Berupa penyebaran wabah penyakit berbahaya dan mematikan yaitu wabah *corona* yang disebabkan oleh virus *covid19*. Secara global kebijakan pemerintah terkait dengan aspek pemerintahan disemua sektor berubah drastis, tidak terkecuali sektor pendidikan. Kondisi pandemi mengakibatkan pelaksanaan kurikulum di Indonesia berhenti seketika. Untuk menanggulangi proses kegiatan belajar, maka pemerintah mengambil langkah untuk menerbitkan kurikulum darurat yang menitik beratkan kepada pelaksanaan pembelajaran sistem daring (dalam jaringan). Dampak pelaksanaan *daring* atau virtual mau tidak mau menuntut pelaku pendidikan mengasah strategi dan metode belajar sesuai dengan

kondisi bangsa. Hingga muncullah surat edaran dari Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease (Covid19)*. Semua pembelajaran di semua satuan pendidikan harus dilakukan dari rumah (BDR) tanpa terkecuali sampai batas waktu yang akan ditentukan selanjutnya.

Terkait dengan hal tersebut guru harus memberikan materi secara virtual melalui jaringan internet. Guru harus menyesuaikan dengan kondisi siswa dan sarana belajar yang juga belajar di rumah. Guru harus bisa membuat media dan materi belajar yang mudah dan praktis diterima siswa selama dirumah, namun tentu saja media belajar yang digunakan harus disesuaikan dengan kondisi dirumah. Dimana media belajar yang dirancang oleh guru pengajar untuk membantu penguasaan gerak dasar sulit dipenuhi. Kebanyakan guru pengajar menerapkan model pembelajaran langsung dimana di sekolah siswa secara bertahap dan berulang-ulang melakukan gerak dasar sesuai fase teknik yang diberikan. Sehingga kadang muncul rasa bosan dan malas pada diri siswa. Apalagi gerakan tersebut akan di lakukan di rumah tanpa pengawasan dan pendampingan dari guru. Seperti yang terjadi ditempat yang dipilih peneliti sebagai subjek penelitian, yaitu SMAN 1 Ambunten.

Menurut hasil wawancara pra observasi dengan guru pengajar PJOK, selama pembelajaran di masa normal sebelumnya siswa memang tampak kurang termotivasi dengan bentuk model pembelajaran konvensional seperti model pembelajaran langsung. Perlakuan dengan mengulang-ulang teknik dasar materi yang diberikan, menyebabkan kebosanan dan kurang terlatihnya kondisi fisik siswa terhadap kemampuan melakukan gerak dasar. Artinya secara pembentukan

gerak menuju pemahaman dan keterampilan gerak dasar tidak terwujud, serta peningkatan kemampuan otot untuk menciptakan kualitas gerak dasar yang lebih baik tidak terpenuhi. Sehingga mempengaruhi terhadap motivasi dan hasil belajar keterampilan siswa. Pada penelitian kali ini, penulis memilih materi lompat jauh gaya jongkok sebagai materi penelitian. Penulis memiliki konteks informasi tentang permasalahan tersebut selama melakukan praktik mengajar lapangan di SMAN 1 Ambunten. Penggunaan media belajar yang inovatif kurang dioptimalkan, karena hanya terpaku pada sarana dan prasarana yang ada. Menurut informasi lisan dari guru pengajar, pembelajaran lompat jauh dimasa lampau dilakukan dengan teknik mengulang-ulang gerak dasar lompat jauh, seperti awalan, tolakan, gaya diudara dan mendarat. Selama 3 kali pertemuan, aktivitas tersebut dilakukan secara berulang-ulang. Pada aplikasinya sembari menunggu giliran, siswa hanya berbincang-bincang, bergurau dan pasif. Pemandangan seperti ini terus terjadi selama 3 kali pertemuan. Ketika giliran mencoba telah tiba siswa merasa bosan dan selalu terjadi kesalahan pada setiap praktik yang dilakukan. Ditambah hasil lompatan yang tidak mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Hal ini juga tidak diinginkan selama pembelajaran dari rumah. Maka guru pengajar perlu membuat materi berupa video pembelajaran yang menarik minat belajar siswa, serta mampu mengaplikasikan teknik dan sarana yang ada.

Permasalahan diatas akan diteliti walaupun dengan menerapkan penggunaan media belajar secara virtual yaitu video pembelajaran. Dimana penggunaan video pembelajaran oleh peneliti akan menjadi sumber belajar siswa di rumah. Namun pembelajaran daring tersebut tetap akan mengarahkan siswa

untuk menggunakan aktivitas fisik dan media bantu belajar lompat jauh yang mudah dilakukan dan diperoleh disekitar rumah. Sehingga siswa tetap tertarik dan termotivasi untuk mencoba teknik dasar lompat jauh. Walaupun nantinya timbal balik yang akan diterima oleh guru pengajar bukanlah mutlak hasil secara kuantitatif, namun usaha dan motivasi siswa dalam belajar gerak dasar lompat jauh cukup menjadikan dasar penilaian keefektivitasan pembelajaran PJOK materi lompat jauh gaya jongkok. Laporan berupa upaya siswa melakukan materi yang diberikan sudah bisa menjadi indikator penilaian secara kualitatif.

Pada penelitian kali ini penulis akan merujuk sebuah inovasi pembelajaran terkait dengan metode dan media pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Metode yang digunakan akan diterapkan dengan penggunaan bahan-bahan tertentu sebagai alat bantu belajar siswa untuk meningkatkan kompetensi keterampilannya. Bahan yang digunakan banyak dijumpai dan mudah didapatkan oleh guru dan siswa dirumah sendiri. Bahan ini akan menjadi rancangan membentuk sebuah media belajar inovatif guna meningkatkan kemampuan dasar lompat dan juga menambah kemampuan otot yang diperlukan dalam nomor lompat jauh, seperti tungkai, kaki dan punggung. Melalui media belajar ini, peneliti merumuskan sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kondisi fisik dan motivasi belajar siswa untuk melahirkan "*power position*" saat melakukan tolakan lompat jauh. Dengan ini diharapkan siswa akan memiliki motivasi tinggi untuk belajar gerak dasar lompat jauh lebih baik. Berdasarkan rumusan diatas maka penulis mengangkat sebuah penelitian berjudul, Efektifitas pembelajaran lompat jauh gaya jongkok secara daring siswa kelas X SMAN 1 Ambunten Sumenep tahun pelajaran 2019/2020

B. Identifikasi Masalah

Menilik pada rangkaian permasalahan diatas, dapat penulis sampaikan beberapa permasalahan yang teridentifikasi antara lain :

1. Pembelajaran lompat jauh dilaksanakan secara *daring*
2. Pembelajaran lompat jauh kurang berjalan secara efektif

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari perbedaan pemahaman antara penulis dan pembaca penelitian ini terhadap permasalahan yang ada, maka perlu dirumuskan sebuah batasan. Diantaranya adalah :

1. Efektifitas pembelajaran lompat jauh gaya jongkok secara *daring*

D. Rumusan Masalah

Setelah memaparkan tentang tinjauan di latarbelakang, maka penulis menetapkan sebuah rumusan masalah penelitian, yaitu :

Bagaimanatingkat efektifitas pembelajaran lompat jauh gaya jongkok secara *daring* siswa kelas X SMAN 1 Ambunten Sumenep tahun pelajaran 2019/2020?

E. Tujuan Penelitian

Pada penelitian kali ini, penulis merumuskan sebuah tujuan yang nantinya akan dicapai berdasar hasil penelitian yang dilakukan. Tujuan penelitiannya adalah :

Untuk mengetahui seberapa besar tingkat efektifitas pembelajaran materi lompat jauh gaya jongkok secara *daring* siswa kelas X SMAN 1 Ambunten Sumenep tahun pelajaran 2019/2020).

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan nantinya akan merealisasikan sebuah manfaat bagi penulis pribadi, institusi, serta perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan jasmani dan kesehatan. Manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis
 - a. Menjadi acuan dan analisa bagi pihak sekolah yang diteliti untuk bahan referensi penerapan model pembelajaran yang relevan;
 - b. Sebagai tambahan bahan referensi di pustaka institusi lembaga tempat penulis menimba ilmu, terkait dengan model pembelajaran di bidang pendidikan olahraga ;
 - c. Bentuk aktualisasi penulis tentang pemahaman secara kepustakaan terkait dengan penulisan karya ilmiah.
2. Secara Praktis
 - a. Bentuk penerapan model pembelajaran inovatif di sekolah untuk meningkatkan kompetensi siswa terhadap materi pelajaran PJOK;
 - b. Menambah perbendaharaan kompetensi guru PJOK terkait macam-macam model pembelajaran praktis di sekolah;
 - c. Menerapkan pengetahuan dan keterampilan penulis secara realitas selama menjadi civitas STKIP Prodi Penjaskesrek

G. Definisi Operasional

Untuk mempertegas tentang aspek variabel yang terkandung dalam penelitian ini, perlu adanya batasan secara definisi yang bertujuan menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca. Antara lain :

1. Efektifitas adalah usaha mencapai hasil terbaik dalam rangka proses pemberian ilmu pengetahuan pada kegiatan belajar mengajar
2. Pembelajaran Lompat jauh adalah proses belajar mengajar salah satu nomor dari cabang atletik dengan mengutamakan gerak dasar lompat sejauh-jauhnya.
3. Pembelajaran daring adalah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan jaringan internet dikarenakan adanya keterbatasan interaksi sosial antara siswa dan guru.

