

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani 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 (Adlun & Basri, 2023 P. 2) Pendidikan jasmani bertujuan mengembangkan kemampuan intelektual dan emosional secara menyeluruh. Sebagai bagian penting dari pendidikan secara umum, pendidikan jasmani memberikan kontribusi signifikan dalam mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani berperan krusial dalam membentuk nilai-nilai yang berfokus pada peningkatan kualitas manusia secara utuh. Di sekolah, pendidikan jasmani ditingkatkan dengan tujuan membantu siswa meningkatkan kebugaran fisik dan kesehatan melalui pengenalan serta penanaman sikap positif. Oleh sebab itu, pendidikan jasmani dan kesehatan menjadi mata pelajaran wajib yang harus dilaksanakan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Kurikulum merupakan suatu pengalaman kerja yang terpadu dan tersusun atas komponen-komponen yang berkaitan erat satu sama lain. Kurikulum terdiri dari komponen tujuan, bahan ajar, metodologi pengajaran, dan evaluasi (Zulhuda et al., 2024) Kurikulum adalah kumpulan rencana dan pengaturan mengenai mata pelajaran dan materi Pendidikan serta metode yang digunakan sebagai sarana penilaian efektivitas kegiatan pembelajaran. Setiap kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar atau memperoleh pendidikan di sekolahnya disebut dengan kurikulum (Masykur, 2019, P. 8). Kurikulum adalah seperangkat aturan dan pedoman tentang tujuan, mata pelajaran, dan metodologi pengajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pendidikan. Hal ini dirancang untuk membantu siswa mencapai tingkat pendidikan yang diinginkan, baik di tingkat nasional, institusi, atau individu.

Di Indonesia kurikulum mengalami beberapa perubahan signifikan, seperti kurikulum KTSP kurikulum 13, hingga yang terbaru kurikulum merdeka yang mulai

diterapkan pada 2022. Setiap perubahan kurikulum dihadapkan pada tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Perkembangan kurikulum yang terjadi di Indonesia merupakan jenis rancangan pendidikan yang mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam segala aspek kegiatan pendidikan yang akan menganalisis proses dan hasil dari setiap usaha pendidikan yang dilaksanakan (Manurung 2019, hlm 18)

Kurikulum Merdeka muncul sebagai respons terhadap tantangan dalam kurikulum sebelumnya yang dinilai kurang mampu mengikuti perkembangan global dan kebutuhan siswa. Menurut penelitian oleh (Sari et al., 2024) implementasi kurikulum ini bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan zaman. Namun, proses adaptasinya memerlukan berbagai penyesuaian di berbagai aspek, termasuk sumber daya manusia, infrastruktur, dan pendekatan pedagogi. Dalam praktiknya, berbagai tantangan seperti kesiapan tenaga pendidik dan adaptasi siswa terhadap metode baru menjadi fokus utama implementasi ini. Oleh karena itu, perlu adanya evaluasi berkelanjutan untuk mengukur sejauh mana kurikulum ini dapat diimplementasikan secara efektif di berbagai daerah. Pemanfaatan teknologi digital menjadi bagian penting dari Kurikulum Merdeka untuk menunjang pembelajaran interaktif. Namun, akses teknologi di wilayah-wilayah yang terbatas infrastruktur masih menjadi tantangan besar. Menurut teori kesetaraan pendidikan, setiap siswa seharusnya mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengakses sumber daya belajar berkualitas. Kondisi infrastruktur yang tidak merata menimbulkan kesenjangan pendidikan yang signifikan antara daerah perkotaan dan pedesaan. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan infrastruktur di daerah terpencil menjadi keharusan untuk menciptakan pemerataan kualitas pembelajaran.

Dalam Kurikulum Merdeka, guru juga berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Pendekatan ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar. Namun, penelitian (Nugroho et al., 2024) menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki kemampuan fasilitasi yang memadai. Hal ini

mengakibatkan guru sering kali kembali ke metode konvensional karena kurangnya kepercayaan diri dalam menerapkan metode baru. Penerapan metode ini membutuhkan keterampilan khusus dalam membimbing siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan secara mandiri, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana keterlibatan siswa penting untuk mengembangkan literasi dan keterampilan komunikasi. Dukungan tambahan, seperti pelatihan intensif dan pendampingan langsung, diperlukan agar guru lebih percaya diri dalam menerapkan peran baru mereka sebagai fasilitator.

Atletik merupakan cabang olahraga yang mempunyai hubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sehari-hari kita selalu melakukan gerak atletik yang terdiri dari jalan, lempar, dan lompat. Atletik adalah cabang olah raga yang paling tua dan merupakan induk dari semua cabang olah raga yang gerakannya merupakan ragam dan pola gerak dasar hidup manusia (Prasetio¹ et al., 2022). Hal tersebut dikarenakan semua cabang olahraga mengandung unsur gerak atletik. Berdasarkan surat Keputusan Mendikbud No.0413/U/87 menyatakan bahwa atletik merupakan salah satu mata pelajaran Pendidikan jasmani yang wajib diberikan kepada siswa mulai tingkat sekolah dasar, menengah pertama, maupun menengah atas. Untuk itu sebagai calon guru Pendidikan jasmani harus mampu memahami dengan baik mengenai konsep dasar dan sejarah atletik di dunia dan Indonesia. Atletik adalah gabungan dari beberapa jenis olahraga yang secara garis besar dikelompokkan menjadi lari, lompat, lempar (Tika Musiandi, n.d 2020;31.)

Pembelajaran adalah konsep yang berkaitan dengan proses belajar dan mengajar. Dalam konteks pendidikan, istilah pembelajaran lebih umum digunakan dibandingkan dengan belajar-mengajar. Dalam pendidikan jasmani, proses belajar dan mengajar di bidang ini juga dikenal sebagai pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut (Septi nurfhadillah, n.d 2021;13). pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan dengan tujuan untuk memengaruhi siswa agar mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Interaksi antara siswa dan lingkungan belajar dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Kompetensi

yang diperoleh siswa mencakup berbagai kemampuan yang berarti dalam aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor) sebagai hasil dari proses belajar mereka. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Mata Pelajaran PJOK.

Lompat jauh adalah gerakan melompat yang dilakukan dengan tumpuan satu kaki untuk mencapai jarak sejauh mungkin. Tujuan dan tumpuan dalam lompat jauh adalah untuk mendapatkan jarak lompatan maksimal ke bak lompat. Jarak lompatan diukur dari papan tolakan hingga batas terdekat dari titik jatuh yang dihasilkan oleh bagian tubuh. Dalam lompat jauh, terdapat berbagai gaya yang umum digunakan oleh para pelompat, yaitu gaya jongkok, gaya menggantung, dan gaya berjalan di udara.

Lompat jauh juga termasuk dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) di sekolah. Sebagaimana diketahui, penjasorkes adalah salah satu mata pelajaran atau bidang studi yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA), materi ini diajarkan sebagai bagian dari upaya mencapai tujuan pembelajaran PJOK yaitu untuk meningkatkan kesegaran jasmani di sekolah dan mencapai hasil belajar yang baik. Lompat jauh banyak diminati oleh siswa karena cabang olahraga ini lebih mudah dilaksanakan dibandingkan dengan olahraga permainan lainnya. Empat unsur gerakan dalam lompat jauh terdiri dari: pertama, awalan, yang merupakan gerakan lari menuju papan tolakan. Selanjutnya adalah tolakan, di mana setelah berlari, kita harus melakukan tolakan dengan menggunakan satu kaki terkuat. Kemudian, setelah tolakan, tubuh akan melayang di udara; setelah berlari dan bertolak, tubuh secara otomatis akan terangkat ke udara. Langkah terakhir dalam rangkaian gerakan lompat jauh adalah mendarat. Semua rangkaian gerakan ini sangat penting dan berpengaruh terhadap hasil akhir.

Pada saat penulis melaksanakan PLP di SMAN 6 Tasikmalaya, penulis menemukan permasalahan mengenai kurangnya keterampilan siswa kelas X 1 dalam melakukan gerakan lompat jauh. Hasil belajar lompat jauh yang dicapai oleh siswa kelas X 1 masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan

sekolah yaitu 78. Dari jumlah 36 siswa kelas X 1 hanya 8 siswa atau 22% yang sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sedangkan 28 siswa atau 78% masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kurangnya keterampilan tersebut terlihat dalam berbagai hal, yaitu siswa kesulitan memahami penjelasan dan contoh yang diberikan guru sebagai bagian dari proses pembelajaran. Guru memberikan contoh atau penjelasan secara verbal atau demonstrasi, namun siswa masih belum mampu memecah gerakan menjadi komponen yang dimengerti dan dilatihkan ulang. Ketertarikan siswa terhadap olahraga lompat jauh yang rendah membuat mereka enggan untuk berlatih, sehingga pemahaman mereka tentang materi tersebut masih kurang. Kesalahan teknis yang sering muncul, langkah awalan tidak ritmis, tolakan kurang maksimal atau tidak pada papan tolakan, posisi tubuh saat melayang kaku/tidak terkoordinasi, serta pendaratan kurang aman dan tidak memaksimalkan jarak siswa tidak terlalu antusias dan terlihat jenuh terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Beberapa siswa menunjukkan rendahnya motivasi untuk berlatih lompat jauh, muncul dari rasa malu jika gagal, takut cedera, atau kurangnya relevansi yang dirasakan. Proses pembelajaran yang dilakukan sebelumnya adalah model Direct Instruction dan pendekatan gaya mengajar komando menunjukkan bahwa variasi model pengajaran yang berfokus pada guru membuat siswa merasa bosan.

Model direct instruction, atau pembelajaran langsung, merupakan pendekatan pengajaran yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran siswa terkait pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik, yang dapat diajarkan melalui kegiatan bertahap dan langkah demi langkah. Model ini juga memiliki keterkaitan erat dengan metode ceramah, resitasi (Yanti fitria 2020 hlm 11). Model pembelajaran langsung, atau direct instruction, adalah pendekatan yang lebih menekankan dominasi guru dalam proses belajar, di mana sebagian besar materi disampaikan oleh guru. Model ini cenderung dipimpin oleh guru dengan tujuan membantu siswa menguasai kemampuan dan pengetahuan dasar. Dalam model ini, guru menjelaskan setiap materi pelajaran secara bertahap agar siswa dapat memahaminya dengan baik. (I.B.P. Angga Putra, 2020 hlm 12).

Kekurangan dari model pembelajaran Direct Intruction Menurut (Nurhasanah, 2024: 39) sebagai berikut: 1) Sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar atau ketertarikan siswa. 2) Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan social dan interpersonal mereka. 3) Karena guru memainkan peran pusat, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat.

Menyadari hal ini, diperlukan inovasi untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran Penjas, khususnya pada lompat jauh. Solusi yang tepat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X 1 dalam pembelajaran lompat jauh, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu metode pembelajaran kolaboratif yang paling sederhana dan sangat cocok sebagai model awal bagi guru yang baru mulai menggunakan pendekatan pembelajaran kolaboratif. Slavin mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suatu tim berkemampuan majemuk berlatih untuk mempelajari konsep dan keahlian secara bersama-sama. Menurut (Robert E. Slavin, 2016, hlm 83). Dalam *Student Teams Achievement Division* (STAD), siswa dibagi ke dalam tim belajar yang terdiri dari empat hingga lima anggota dengan variasi kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Guru menyampaikan materi pelajaran, kemudian siswa bekerja sama dalam tim untuk memastikan setiap anggota memahami materi tersebut. Setelah itu, setiap siswa mengerjakan kuis secara individu tanpa bekerja sama. Nilai individu dan rata-rata nilai tim dihitung berdasarkan hasil kuis tersebut, dengan skor tim ditentukan oleh kemajuan masing-masing anggota.

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) memiliki suatu kelebihan diantaranya: 1) Meningkatkan kepercayaan diri dan kecakapan

individual. 2) Interaksi sosial terbangun dalam kelompok, siswa dapat dengan sendirinya belajar ketika bersosialisasi dengan lingkungannya (rekan kelompoknya). 3) Siswa diajarkan untuk membangun komitmen dalam mengembangkan potensi kelompoknya. 4) Mengajarkan untuk menghargai orang lain dan saling percaya. 5) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.

pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh. Dengan menerapkan model *Student Teams Achievement Division* (STAD), setiap siswa mendapatkan peran dalam kelompok. Ini mendorong semua siswa untuk terlibat secara aktif dalam latihan dan diskusi, sehingga mereka lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran lompat jauh.

“Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berencana untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada Siswa Di SMAN 6 Tasikmalaya."

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka peneliti mencoba merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Apakah terdapat peningkatan hasil belajar Lompat Jauh gaya Jongkok melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas X 1 SMA Negeri 6 Tasikmalaya.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan maka penelitian ini bermaksud:

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Lompat Jauh gaya Jongkok melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas X 1 SMA Negeri 6 Tasikmalaya.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Teoritis

- 1) Penelitian ini dapat berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran dalam bidang olahraga, terutama dalam konteks lompat jauh, dengan menekankan signifikansi penggunaan metode latihan yang beragam.
- 2) Temuan penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman mengenai prinsip-prinsip latihan yang efektif, seperti spesifikasi, progresivitas, dan variasi, yang dapat diterapkan di berbagai cabang olahraga.

b. Praktis

1) Guru

Penelitian ini menawarkan panduan praktis kepada guru dan pelatih untuk menerapkan metode latihan yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan jarak lompatan siswa.

2) Siswa

Siswa dapat meningkatkan keterampilan lompat jauh mereka melalui latihan yang terarah dan efisien, yang berpotensi memperbesar jarak lompatan mereka.

3) Jurusan Pendidikan Jasmani

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu, khususnya upaya meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).