

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang penting untuk memajukan suatu bangsa. Melalui pendidikan yang baik, diperoleh hal-hal baru sehingga dapat digunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Apabila suatu bangsa memiliki sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya mampu untuk membangun bangsanya menjadi lebih maju. Oleh karena itu, setiap bangsa hendaknya memiliki pendidikan yang baik dan berkualitas.

Pendidikan yang berkualitas harus mampu mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan tercantum dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3, mengenai peran dan fungsi pendidikan menyatakan bahwa :

Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan fungsi dan peran tersebut tampaknya segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan maupun mata pelajaran yang menjadi suatu kemasam untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Upaya pendidikan dalam sekolah di berbagai jenjang terbentuk dalam suatu sistem dengan pembekalan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kapasitasnya. Secara umum muatan setiap pelajaran yang diberikan berkisar antara domain kognitif, afektif dan juga psikomotor. Setiap pembelajaran memiliki konsentrasi tersendiri pada domain tersebut. Akan tetapi tidak semua mata pelajaran dapat memuat semua domain dalam satu waktu kegiatan pembelajaran. Salah satu dan bahkan satu-satunya mata pelajaran yang dapat memuat domain kognitif, afektif dan psikomotor secara bersamaan adalah mata pelajaran pendidikan jasmani.

Pelaksanaan pendidikan harus mengikuti perkembangan jaman, termasuk kurikulum. Saat ini kurikulum yang sedang berlaku di kenal dengan kurikulum

2013. Salah satu penekanan dalam pembelajaran kurikulum 2013 adalah dengan menggunakan pendekatan saintifik melalui proses mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Selain pendekatan dan model-model yang dapat diterapkan dalam kurikulum 2013, peningkatan dan keseimbangan *soft skill* dan *hard skill* siswa yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan juga media pembelajaran merupakan salah satu kunci dalam keberhasilan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Rosdiani (dalam Irwandi, 2019, p. 3) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neumuskuler, perseptual, kognitif dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar, di SMA Negeri 2 Singaparna khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai kompetensi inti, yaitu : Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dasar dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kajian pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada tingkat teknis, spesifik, detail dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya, dan humaniora, dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional dan internasional. Sedangkan kompetensi dasar khususnya pada permainan bola besar di SMA Negeri 2 Singaparna yaitu menganalisis dan mempraktikkan teknik dasar salah satu aktivitas olahraga permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

Bola basket adalah salah satu cabang olahraga sudah tercantum dalam kurikulum 2013, bola basket adalah salah satu cabang olahraga yang memiliki beberapa teknik dasar permainannya. Teknik dasar dalam permainan bola basket, diantaranya : *passing, dribble, dan shooting*. Guru dalam pembelajaran bola basket harus memberikan pembelajaran tentang teknik dasar, seperti : *chest pass, overhead pass, bounce pass, dribble, dan shooting*. Penguasaan teknik dasar

permainan tersebut merupakan modal dasar untuk bermain dan merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting.

Berdasarkan pada saat PLP dan hasil wawancara serta observasi yang dilakukan oleh penulis dengan bapak Taufiq Hidayat Handiansyah, S.Pd. selaku guru mata pelajaran penjas kelas XI di SMA Negeri 2 Singaparna. Menyatakan dalam pembelajaran bola basket mengenai teknik *dribble* masih banyak siswa yang kurang bisa menerapkan teknik bola basket tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari masih banyaknya nilai yang diperoleh siswa di bawah KKM, khususnya kelas XI. Hal ini seperti yang sudah tertera pada Tabel 1. Rekapitulasi hasil belajar *dribble* bola basket kelas XI.

Tabel 1. 1 Rekapitulasi hasil belajar *dribble* bola basket

Nilai Tertinggi	83
Nilai Terendah	41
Nilai Rata-Rata Siswa	75
Jumlah Siswa Yang Tuntas	9
Persentase Siswa Yang Tuntas	30%
Jumlah Siswa Yang Belum Tuntas	21
Persentase Siswa Yang Belum Tuntas	70%
Jumlah Siswa Kelas XI	30

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti pada saat kegiatan pembelajaran PLP dengan menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) siswa menjadi jenuh pada saat pembelajaran dan keterampilan siswa pada teknik *dribble* permainan bola basket masih kurang hanya 30% siswa saja yang sudah mencapai nilai KKM sedangkan 70% siswa lainnya masih di bawah KKM. Maka dari itu peneliti pada penelitian ini ingin menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Salah satu penyebabnya adalah model pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional, yang menjadikan siswa sebagai objek bukan subjek. Pada model ini, pendidik menjadi pusat peran dalam pencapaian hasil pembelajaran dan seakan-akan menjadi satu-satunya sumber ilmu. Model pembelajaran ini pada umumnya membatasi setiap

gerak ruang peserta didik untuk lebih aktif. Model pembelajaran ini menganggap semua siswa sama, tanpa memikirkan potensi serta kebutuhan setiap peserta didik berbeda. Sistem pembelajaran seperti ini, disebut juga dengan sistem pembelajaran yang bersifat satu arah, karena yang ingin dicapai adalah bagaimana pendidik bisa mengajar dengan baik sehingga yang ada hanya transfer pengetahuan.

Model atau metode konvensional yang digunakan identik menggunakan pendekatan *Teacher Centered Learning* (TCL), sehingga dalam hal ini guru atau pendidik sebagai seorang ahli menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Model pembelajaran atau pendekatan yang terpusat pada guru (TCL) membuat peserta didik pasif karena hanya mendengarkan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga kreativitas peserta didik kurang terpupuk atau bahkan cenderung tidak kreatif. Pada pendekatan TCL, pendidik lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (*lecturing*), sedangkan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung hanya mendengarkan ceramah, hanya sebatas memahami sambil membuat catatan, bagi yang merasa memerlukan. Modifikasi pembelajaran dengan menggunakan *Teacher Centered Learning* (TCL) *approach* telah banyak dilakukan, antara lain mengkombinasikan *lecturing* dengan tanya jawab dan pemberian tugas namun hasil yang dihasilkan masih dianggap belum optimal. Pola pembelajaran pendidik aktif dengan peserta didik pasif ini mempunyai efektivitas pembelajaran rendah, paling tidak bisa dilihat pada dua hal yakni pendidik sering hanya mengejar target waktu untuk menghabiskan materi pembelajaran dan pada saat mendekati ujian, dimana aktivitas peserta didik “berburu” catatan serta aktivitas belajar mereka mengalami kenaikan yang sangat signifikan, namun turun kembali secara signifikan pula setelah ujian selesai. Dampak lain dari sistem pembelajaran TCL adalah guru atau pendidik kurang mengembangkan bahan ajar dan cenderung seadanya (menonton), terutama jika peserta didik cenderung pasif dan hanya sebagai penerima transfer ilmu. Dalam hal ini peneliti tidak menyalahkan model pembelajaran dengan pola pendekatan TCL sebagai model pembelajaran yang salah, hanya saja penerapan model tersebut membatasi ruang siswa dalam

menyampaikan kreativitasnya dan mengemukakan pendapat siswa tersebut dikarenakan model pembelajaran dengan pola TCL tersebut bersifat otoriter dan berpusat pada guru. Hal tersebut tentu belum dapat mendekati tujuan dari kurikulum 2013.

Dalam metode belajar berpusat pada siswa (*Student Center Learning*), diharapkan ketiga aspek yang akan dikembangkan dalam belajar, yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dapat dikembangkan secara optimal. Pembelajaran *Student Center Learning* (SCL) adalah proses-proses pembelajaran yang tadinya berfokus kepada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learner centered*) diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap dan perilaku. melalui proses pembelajaran yang keterlibatan siswa secara aktif, berarti guru tidak lagi mengambil hak seorang peserta didik untuk belajar. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa/peserta didik, maka siswa memperoleh kesempatan dan fasilitas untuk dapat membangun sendiri pengetahuannya sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang mendalam yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu kualitas siswa. Melalui penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa, maka siswa diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif, selalu ditantang untuk memiliki daya kritis, mampu menganalisa dan dapat memecahkan masalahnya sendiri (Djamaluddin & Wardana, 2019, p. 92). Model *Student Center Learning* (SCL) menjadikan peran pengajar sebagai fasilitator, dalam hal ini pengajar mampu untuk memberikan fasilitasi dalam proses pembelajaran yang menjadikan pengajar sebagai mitra atau pendamping bagi siswa dalam proses pembelajarannya, artinya pengajar mampu untuk membantu siswa menciptakan rasa nyaman dalam proses pembelajaran sehingga siswa memiliki keberanian untuk mengungkapkan atau mendiskusikan perasaan dan keyakinannya. Namun, tidak sedikit juga kita jumpai guru yang masih menerapkan pola TCL (*Teacher Centered Learning*) dimana pengetahuan dipandang sebagai sesuatu yang sudah jadi, yang tinggal ditransformasi dari guru ke siswa sehingga siswa pasif dalam menerima pembelajaran di kelas. Paradigma seperti ini harus diubah agar sesuai dengan tuntunan kurikulum 2013 yang lebih

mengedepankan kemandirian dan kreativitas siswa dengan mengimplementasikan beberapa model pembelajaran berbasis proyek. Hal demikian relevan dengan tantangan dunia pendidikan dalam menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi, mampu berkolaborasi, memiliki pemikiran kritis, pemecahan masalah, kreatif dan inovatif, serta memiliki kemampuan berkomunikasi sesuai dengan tuntutan lapangan pekerjaan di era globalisasi yang menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu berperan secara global. Oleh karena itu siswa harus dilatih sejak awal melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga kemandirian dan kemampuan dalam memecahkan masalah dapat terbentuk.

Menurut Endriani (2017, pp. 56–59) model pembelajaran *discovery learning* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Tiga ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada peserta didik; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada

Discovery Learning merupakan suatu model pembelajaran. Model penemuan (*discovery*) diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perorangan, manipulasi objek dan percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sehingga metode penemuan (*discovery*) menurut Djamaluddin & Wardana (2019, p. 76) merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif. Peserta didik dihadapkan pada situasi dimana ia bebas menyelidiki dan menarik kesimpulan. Guru bertindak sebagai penunjuk jalan, ia membantu peserta didik agar mempergunakan ide, konsep, dan keterampilan yang sudah mereka pelajari sebelumnya untuk mendapatkan pengetahuan yang baru. Pengajuan pertanyaan yang tepat oleh guru akan merangsang kreativitas peserta didik dan membantu mereka dalam “menemukan” pengetahuan baru. Pengetahuan yang baru akan

melekat lebih lama apabila peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pemahaman dan mengkonstruksi sendiri konsep atau pengetahuan tersebut. Maka dari itu peneliti akan berkolaborasi dengan guru untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatkan Kemampuan *Dribble* dalam Permainan Bola Basket Melalui Variasi Latihan *Dribble* dengan Menggunakan Model *Discovery Learning*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* pada permainan bola basket untuk peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaparna semester genap tahun ajaran 2023?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah :

Tujuan penelitian untuk mengetahui penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* permainan bola basket pada peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaparna tahun ajaran 2023

1) Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMA Negeri 2 Singaparna melalui model *discovery learning*.

2) Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* pada permainan bola basket untuk peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Negeri Singaparna.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diharapkan mampu menambah pengetahuan dan memberikan kemudahan peserta didik dalam mempelajari suatu teknik dasar dalam mata pelajaran PJOK di sekolah khususnya teknik dasar *dribble* permainan

bola basket dengan model *discovery learning* agar proses pembelajaran lebih bermakna dapat tercapai dengan mudah dan berhasil.

1.4.2 Kegunaan Praktis

1) Kegunaan Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat menambah wawasan akan hasil belajar *dribble* menggunakan model *discovery learning*.

2) Kegunaan Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah penelitian ini diharapkan untuk terus meningkatkan kualitas dan kuantitas kegiatan pembelajaran dan mata pelajaran PJOK, membantu mencari gaya mengajar yang efektif pada permainan bola besar yaitu bola basket dengan model *discovery learning*.

3) Kegunaan Bagi Guru

Bagi guru PJOK penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran untuk menerapkan gaya mengajar yang efektif dan efisien saat pembelajaran bola basket dengan menggunakan model *discovery learning*.

4) Kegunaan Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik untuk mengetahui dan melakukan *dribble* permainan bola basket yang benar dan mencapai hasil belajar yang baik dalam permainan bola basket dengan menggunakan model *discovery learning*.