

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan pendidikan dianggap penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Adanya kemajuan dalam bidang pendidikan merupakan dorongan dalam melakukan berbagai inovasi pendidikan agar tercapai tujuan seperti yang diharapkan. Pendidikan bertujuan menumbuhkembangkan potensi manusia agar menjadi manusia yang dewasa, beradab, dan normal. Potensi itu merupakan benih (bawaan) sejak dilahirkan. Tugas pendidikan adalah mengembangkan potensi itu (Jumali dalam Suriyati, 2018, hlm. 1). Sedangkan tugas seorang guru adalah mengarahkan dan membimbing agar siswa mampu tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi yang terdapat pada dirinya (Rudi, dalam Suriyati, 2018, hlm. 1).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif (Suherman, 2018, hlm. 37). Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran dengan banyak aktivitas fisik seperti berlari, melempar, memukul, dan melompat. Pembelajaran PJOK banyak dilaksanakan di luar kelas atau luar sekolah untuk sekolah yang tidak memiliki lapangan (Qomarrullah, 2014, hlm. 78). Pembelajaran PJOK yang didominasi dengan gerakan fisik dilaksanakan di ruang terbuka atau di lapangan. Metode untuk pendidikan olahraga adalah metode deduktif atau metode perintah, dengan ragam pemberian tugas, demonstrasi dan penjelasan (Supriyadi, 2018: 7).

Menurut Hamalik dalam Susanto, belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekadar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu yaitu mengalami (2013, hlm. 3).

Ketercapaian tujuan pembelajaran PJOK dapat dilihat dari tingkat keberhasilan dan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh siswa. Mengenai ketuntasan hasil belajar, Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan menyatakan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan. Oleh karena itu, setiap siswa pada setiap satuan pendidikan harus mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh satuan pendidikannya.

Menurut Syah, hasil belajar siswa di pengaruhi oleh setidaknya tiga faktor yakni:

“Faktor *internal* (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa; “Faktor *eksternal* (faktor dari luar diri siswa), yakni kondisi di sekitar siswa; “Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran” (2016, hlm. 144).

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar secara efektif, misalnya dengan jalan memilih metode mengajar yang baik dan benar. Metode yang dipilih dan diperkirakan cocok digunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek keterampilan, semata-mata untuk meningkatkan keefektifitasannya. Oleh karena itu diharapkan peran serta tenaga pendidik dalam hal ini guru yang akan memberikan pengajaran didalam dan diluar kelas, harus mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang diprediksi akan lebih efektif untuk memudahkan siswa dalam belajar dikelas dan diluar kelas maupun belajar mandiri.

Salah satu ketidak berhasilan pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kekurangan pengetahuan atau ketidakmampuan untuk memilih metode yang di gunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan pengajaran. Slameto menyatakan bahwa “Suksesnya seseorang dalam pelajarannya adalah sebagian hasil kesanggupan dan kemampuan yang ada pada siswa, sebagian lagi karena metode (teknik) mengajar dan belajar yang tepat, dan sebagian lagi karena lingkungan” (2003 hlm. 52). Pendapat tersebut menyatakan suatu pernyataan yang jelas dari pada tujuan-tujuan yang merupakan dasar pokok untuk pemilihan metode dan bahan pengajaran serta pemilihan alat-alat untuk menentukan apakah pengajaran itu telah berhasil.

Banyak kendala yang dihadapi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran saat proses belajar mengajar di kelas, diantara kendala tersebut adalah pengetahuan guru terhadap metode pembelajaran serta pemilihan metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa peran guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator dan katalisator. Peran guru sebagai fasilitator adalah memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Guru memilih atau merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan berusaha mengarahkan siswa untuk berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap proses serta hasil pembelajaran. Sedangkan peran guru sebagai katalisator adalah guru membantu siswa dalam menemukan kekuatan, talenta, dan kelebihan mereka. Guru bertindak sebagai pembimbing yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta siswa akan proses pembelajaran serta membantu siswa untuk mengerti cara belajar yang optimal. Dalam proses pembelajaran apabila guru dapat menerapkan kedua peran tersebut maka segala kegiatan dalam pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa. Tetapi sebaliknya apabila di dalam proses pembelajaran berlangsung guru diannnggap sebagai sumber belajar yang paling benar dan memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru maka proses pembelajaran akan membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang

pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk penjas.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI IPS-1 SMA Negeri 14 Garut diketahui permasalahan rendahnya nilai peserta didik pada materi *short service* yang dilihat pada nilai ulangan harian yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 80. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran masih banyak ditemukan berbagai permasalahan seperti, siswa kurang aktif dalam belajar, jarang menanggapi permasalahan, jarang menjawab pertanyaan-pertanyaan guru dan kurang memperhatikan guru dalam belajar karena tidak ada proses interaksi antara sesama siswa dan antara guru dengan siswa. Mereka cenderung hanya mendengarkan saja setiap perkataan guru dari awal belajar sampai akhir pelajaran, penyebabnya hasil belajar siswa rendah dan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Pengetahuan yang diberikan guru hanya dari segi aspek kognitif saja mengakibatkan pembelajaran tidak afektif, artinya materi tidak ditemukan oleh siswa, tetapi disampaikan oleh guru dalam bentuk materi terperinci. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam berbagai disertai keaktifan belajar siswa secara fisik sehingga siswa benar-benar aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa secara mental dalam hal ini adalah dalam pembelajaran, pikiran dan perhatian siswa terfokus dalam materi yang sedang dipelajari.

Sedangkan berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan siswa kelas XI IPS-1 SMA Negeri 14 Garut, bahwa penyebab munculnya permasalahan atau kesulitan yang dialami oleh siswa tersebut dikarenakan penyampaian materi yang diberikan oleh guru kurang dipahami siswa, dimana guru dalam menyampaikan materi lebih sering menggunakan bahasa yang kurang dipahami oleh siswa sehingga siswa merasa kebingungan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, selain itu guru kurang memberikan peluang kepada siswa untuk mengkonstruksi sendiri konsep-konsep pembelajaran dimana siswa hanya menyalin apa yang dikerjakan oleh guru. Selain itu siswa juga merasa

tidak diberikan kesempatan untuk mengemukakan ide dan mengkonstruksi sendiri dalam menjawab soal latihan yang diberikan oleh guru.

Rendahnya nilai siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi *short service* guru masih menggunakan pendekatan tradisional. Dominasi guru dalam proses pembelajaran masih terlihat kurang efektif dan efisien, hal ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran penjasorkes khususnya pada materi *short service* dalam permainan permainan bulutangkis. Selain hal tersebut, rendahnya nilai belajar siswa siswa dikarenakan kurangnya penerapan strategi belajar mengajar yang lebih banyak melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan siswa banyak yang diam dan kurang aktif.

Model pembelajaran pada hakikatnya membawa dampak pada pencapaian belajar itu sendiri. Apabila model pembelajaran yang digunakan hanya sebatas guru memberikan materi dan peserta didik menerima materi (*student center learning*) artinya, pembelajaran berpusat pada guru akan berdampak pada peserta didik kurang dapat mengembangkan kompetensi dirinya, termasuk kurang dalam kemampuan berfikir kreatif. Penggunaan metode dan model pembelajaran yang tidak tepat mengakibatkan rendahnya kemampuan berfikir kreatif peserta didik dalam memahami pembelajaran. Karena hal inilah peran guru dalam mengembangkan model pembelajaran sangat dibutuhkan. Model pembelajaran yang dapat mendorong peserta didik agar meningkatkan kemampuan berikir kreatif salah satunya adalah *Discovery Learning* (pembelajaran penemuan).

Pernyataan yang dapat memperkuat peneliti untuk melakukan penelitian bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif dalam membuat peserta didik aktif pada proses pembelajaran sehingga berimplikasi pada meningkatnya berfikir kreatif, dikemukakan oleh Sani, Ridwan Abdullah mengatakan bahwa “Pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik aktif menemukan pengetahuannya sendiri” (2015 hlm. 97). Selain itu Berdiati dan Saefuddin menjelaskan “Model *discovery learning* merupakan salah satu model

pembelajaran dimana guru tidak memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disampaikan, melainkan guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mencari dan menemukan hasil data tersebut, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna dan mudah diingat oleh peserta didik dan hasil belajar yang diperoleh tidak mudah dilupakan” (2014, hlm. 56). Model ini mengedepankan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran dan menekankan peserta didik untuk melakukan penemuan dan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna bagi peserta didik. Dengan kata lain model *Discovery Learning* juga membiasakan peserta didik dalam memecahkan masalah.

Peneliti yang melakukan penelitian model *Discovery Learning*, salah satunya yaitu Dzikro (2020) yang memiliki tujuan mengetahui pengaruh model *discovery learning* terhadap siswa kelas XII di SMAN 1 Glenmore, didapat rata-rata skor nilai lebih tinggi kelas eksperimen yang menggunakan model *discovery learning* pada proses pembelajarannya di dalam kelas. Model ini memiliki keunggulan diantaranya mampu memotivasi siswa untuk memecahkan permasalahan dan juga kemampuan sikap siswa. Pemilihan model pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar dan mengasah keterampilan teknologi siswa dengan model *discovery learning*.

Mengamati permasalahan yang ada, peneliti mencoba menggunakan model *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran *short service* cabang permainan bulutangkis. Model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar lebih aktif, menumbuhkan semangat belajar, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang masalah yang dikemukakan di atas maka mendorong penulis memilih judul: **Penerapan Model *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar *Short Service* Pada Materi Pembelajaran Bulutangkis (Studi Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas XI IPS-1 SMA Negeri 14 Garut).**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Apakah dengan menerapkan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar *service short* pada materi pembelajaran bulutangkis di kelas XI IPS-1 SMA Negeri 14 Garut ?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan permasalahan di atas, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar *short service* pada materi pembelajaran bulutangkis di kelas XI SMA Negeri 14 Garut.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memperkaya khazanah keilmuan dalam pembelajaran Penjas, khususnya mengenai teori-teori yang terkait dengan penerapan model *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar *short service* pada materi pembelajaran bulutangkis.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi :

a. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas mutu pembelajaran Penjas di sekolah.
- 2) Meningkatkan pembinaan guru-guru dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Memiliki pengalaman nyata dalam menerapkan pembelajaran model *discovery learning*.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model *discovery learning*.
- 3) Meningkatkan interaksi dan kerjasama antara guru dan siswa dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

- 1) Memotivasi siswa dalam belajar dan berfikir
- 2) Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran
- 3) Meningkatkan hasil belajar siswa