

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Balz (2009) dalam Herrmann (2015, hlm. 80) menjelaskan bahwa “*A central aim of physical education (PE) is the development of a physically active lifestyle*” yang artinya adalah “Sebuah tujuan utama dari pendidikan jasmani adalah pengembangan dari gaya hidup aktif secara fisik”. Dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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.

Terkait dengan materi pembelajaran, khususnya dalam bentuk permainan dan olahraga, banyak sekali permainan yang termasuk dalam kelompok permainan bola besar materi yang paling umum diberikan yaitu mudah untuk dilaksanakan oleh peserta didik dalam situasi dan kondisi apapun yaitu sepak bola, bola voli, bola tangan dan bola basket. Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi pembelajaran sepak bola di sekolah dasar antar lain guru, siswa, fasilitas pendukung PBM juga metode dan pendekatan pembelajaran. Guru haruslah memiliki kompetensi yang baik, termasuk didalamnya yaitu kemampuan guru dalam menguasai materi yang akan di ajarkan. Oleh karena itu, kompetensi guru harus di pelihara agar tetap memiliki motivasi untuk berinovasi dalam melakukan persiapan pembelajarannya. Namun tidak bisa dipungkiri, hubungan sepak bola di penjas sekolah erat kaitanya. Bagaimana tidak, hampir di setiap sekolah setiap pembelajaran penjas siswa laki-laki cenderung meminta bermain sepak bola bahkan pada jam istirahat pun, siswa

laki-laki cepat berhamburan menuju lapangan sekolah hanya untuk sekedar bermain bola. Mereka sangat antusias dan bersemangat tinggi dalam bermain sekalipun alat yang di gunakan sangat sederhana.

Akan tetapi bagi siswa yang kurang mahir bermain sepak bola, mereka cenderung kurang bersemangat dan begitupun dengan siswa perempuan yang kebanyakan kemampuan bermain sepak bolanya kurang terampil, mereka tidak terlalu memperhatikan jalanya permainan. Untuk itu perlu adanya modifikasi pembelajaran sepak bola supaya siswa lebih tertarik untuk ikut bermain yaitu dengan menggunakan permainan *soccer like games*. Permainan *soccer like games* ini merupakan aktifitas pembelajaran yang di modifikasi, baik peraturan bermain, alat atau bola yang digunakan, lapangan, cara membuat point, cara memulai permainan, jenis permainan, gawang yang berbeda dan jumlah pemain.

Dengan *soccer like games* diharapkan partisipasi belajar siswa dapat meningkat karena *soccer like games* tidak hanya diminati siswa laki-laki saja, melainkan siswa perempuan juga dapat ikut terlibat untuk berperan serta dalam aktifitas pembelajaran. Sehingga semua siswa merasa dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa terkecuali. Selain itu, permainan ini tidak harus memiliki keahlian khusus dalam bermain dan alat-alat yang digunakan sangat sederhana dan mudah didapat karena benda apapun yang ada di sekitaran siswa atau dilingkungan sekolah dapat dijadikan dalam pembelajaran ini. Aktivitas permainan *soccer like games* yang diberikan kepada siswa sekolah dasar diharapkan ikut membantu dalam pencapaian tujuan pendidikan seperti meningkatkan hubungan akrab dengan guru, meningkatkan siswa untuk mengikuti pembelajaran terciptanya kondusif dalam pelaksanaan pendidikan serta memenuhi kebutuhan dalam pertumbuhan dan pengembangan siswa kearah yang sempurna.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran *soccer like games* di sekolah antara lain guru, siswa, fasilitas pendukung PBM juga metode dan juga pendekatan pembelajaran. Guru menjadi bagian utama dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru haruslah memiliki kompetensi yang baik, termasuk didalamnya yaitu kemampuan guru dalam menguasai materi yang diajarkan. Oleh karena itu, kompetensi guru haruslah dipelihara agar tetap memiliki motivasi untuk berinovasi dalam melakukan persiapan pembelajaran. Lalu faktor berikutnya adalah

kemampuan siswa menguasai materi yang akan diajarkan. Dalam materi *soccer like games* selain dituntut untuk memiliki pengetahuan yang baik tentang *soccer like games*, siswa juga dituntut untuk memiliki kemampuan yang baik. Selanjutnya supaya memperoleh hasil belajar yang optimal maka setiap peristiwa pembelajaran harus di rancang secara sistematis dan sistemik. Prinsip-prinsip belajar yang di jadikan landasan dalam pembelajaran diantaranya adalah ketersediaan fasilitas, media, dan sumber belajar.

Guru tidak akan memilih metode mengajar yang memungkinkan menggunakan fasilitas atau alat belajar yang beragam jika di sekolahnya tidak memiliki fasilitas atau alat belajar yang lengkap. Dalam hal ini perlu diupayakan, apabila guru dan siswa akan menggunakan alat atau fasilitas maka guru bersangkutan sebelum pembelajaran harus mempersiapkan terlebih dahulu. Lalu untuk mengembangkan pola pembelajaran yang baik, di perlukan cara, gaya, model, dan pendekatan mengajar yang menyenangkan. Pendekatan pembelajaran dapat di artikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewedahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu.

Dari penelitian terdahulu Widya retno palupi (2013) menyimpulkan bahwa terdapatnya pengaruh yang signifikan antara penerapan soccer like games terhadap kerjasama siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas VII SMPN 43 Surabaya. Dengan nilai T hitung  $>$  T tabel  $3,171 > 2,028$  dengan peningkatan sebesar 3,98%. Sejalan dengan Nurul Fauzi (2017) menyimpulkan bahwa dengan di terapkanya model pembelajaran movement problem based learning hasil belajar siswa dalam pembelajaran aktivitas soccer like games siswa kelas IV SDN Tagog meningkat.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, ada beberapa pendekatan dan model yang digunakan agar materi yang tersampaikan dapat terserap dengan baik oleh peserta didik. Model-model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan keshatan yang berorientasi pada siswa yang di paparkan oleh Jones dalam Mashud, (2015, hlm. 93) adalah "1) *small group discusiion*, 2) *rule play simulation*, 3) *case study*, 4) *discovery learning (DL)*, 5) *self directed learning (SDL)*, 6) *cooperatife*

*learning (CL), 7) collaborative learning (CBL), 8) contextual intruction (CL), 9) project based learning (PJBL), 10) problem based learning and inquiry (PBL)''.*

Dari beberapa model pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan kepada siswa, pemerintah melalui kemendikbud pada kurikulum 2013 merumuskan pendekatan scientific sebagai pendekatan yang wajib dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Dari pemaparan diatas supaya siswa lebih aktif dan kreatif penulis akan memilih pendekatan pembelajaran *discovery learning* untuk dijadikan dalam penelitian ini. Dalam permasalahan yang banyak terlihat dilapangan terkadang pendekatan pembelajaran dapat dijadikan salah satu jalan keluar untuk membantu siswa dalam pembelajaran.

Dari penelitian terdahulu Reza Patryansyah (2017) menyimpulkan bahwa bahwa dengan melalui penerapan Gaya mengajar Guided Discovery Learning dalam meningkatkan keterampilan bermain bolabasket dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa. sejalan dengan Ina Azariya Yupit (2013) menyimpulkan bahwa: 1) Penerapan model pembelajaran discovery dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Surabaya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata aktivitas guru dan persentase keberhasilan yang telah dicapai dari siklus I hingga siklus III; 2) Penerapan model pembelajaran discovery dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Surabaya. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari rata-rata aktivitas siswa dan persentase keberhasilan yang telah dicapai dari siklus I hingga siklus III; 3) Hasil belajar siswa kelas IV SDN Surabaya pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran discovery meningkat secara signifikan. Peningkatan ini bisa dilihat mulai dari siklus I sampai siklus III, yang ditunjukkan dengan meningkatnya persentase klasikal yang terus meningkat pada setiap siklusnya; 4) Kendala-kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran discovery adalah sebagai berikut: (a) Siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang mengharuskan siswa mandiri dan aktif dalam membangun dan mencari sendiri pemahaman mereka, (b) Siswa sangat kesulitan dalam memilih dan menentukan sumber yang tepat untuk informasi yang mereka butuhkan serta tidak terbiasa menganalisis informasi dari berbagai sumber berbeda, (c) Siswa tidak terbiasa membagi tugas kelompok dengan

baik, siswa terbiasa bekerja dalam kelompok dengan hanya beberapa orang saja yang mengerjakannya.

Merealisasikan hal tersebut guru di tuntut harus mampu mengelola, mendesain ataupun menguasai kelas dengan baik termasuk didalamnya harus memiliki strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dalam suatu pembelajaran. Dalam konteks ini siswa bertugas untuk belajar mencari, menemukan, menyimpulkan, dan mengomunikasikan sendiri sebagai pengetahuan, nilai-nilai pengamalan yang dibutuhkan harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang merka pelajari. Pembelajaran suatu mata pelajaran dapat bermakna bagi siswa apabila guru harus mengetahui tentang objek yang akan di ajarkan sehingga dapat mengajarkan materi soccer like games dengan penuh dinamika dan inovasi.

*Discovery learning* merupakan model yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif dibawah pengawasan guru. Pada *discovery learning*, guru membimbing peserta didik untuk menjawab atau memecahkan suatu masalah. *Discovery learning* merupakan metode pembelajaran yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Menurut Bruner dalam Hosnan, (2010, hlm. 281) “metode pembelajaran *discovery learning* adalah metode belajar yang mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman.” Lalu ditambahkan menurut Balim (2009, hlm. 2) “*Discovery learning is a method that encourages students to arrive at a conclusion based upon their own activities and observations*”. Yang artinya adalah “*Discovery learning* adalah metode yang mendorong siswa untuk sampai pada kesimpulan berdasarkan aktivitas dan pengamatan mereka sendiri.” Sedangkan menurut Mosston (2008, hlm. 212) “gaya penemuan adalah desain logis dan sekuensial pertanyaan yang menyebabkan seseorang untuk menemukan respon yang telah ditentukan dalam anatomi gaya penemuan terbimbing, peran guru adalah untuk membuat semua keputusan materi pelajaran, termasuk konsep sasaran untuk ditemukan dan desain berurutan dari pertanyaan untuk pelajar, peran guru adalah untuk menemukan jawaban, ini berarti bahwa pelajar membuat keputusan

mengenai segmen dari pokok dalam topik yang dipilih oleh guru, saat perilaku ini tercapai, tujuan berikut adalah subjek materi dan perilaku”.

Dengan demikian, belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan, dimana seorang peserta didik dihadapkan dengan suatu masalah atau situasi yang tampaknya ganjil sehingga peserta didik dapat mencari jalan pemecahan. Jadi sesuai pernyataan diatas dapat di simpulkan bahwa *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang memberikan suatu masalah lal siswa harus terlibat aktif untuk memecahkan masalah tersebut. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode *discovery* mirip *inquiry*. Perbedaannya terletak pada peran guru dalam metode *discovery learning* guru dan peserta didik sama-sama aktif.

Fakta yang terjadi dilapangan, ketika siswa melakukan pembelajaran soccer like games, keterampilan yang di tampilkan masih kurang baik. Selain itu, siswa juga masih terlihat tidak percaya diri terhadap kemampuan dirinya sendiri untuk melakukan gerakan dalam pembelajaran soccer like games. Dengan pendekatan *discovery learning* pembelajaran penjas khususnya pembelajaran soccer like games dapat berjalan dengan baik, efektif, dan menjadi suasana baru dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas, pendekatan *discovery learning* adalah cara untuk mengatasi kesulitan gerakan dalam pembelajaran soccer like games, disamping itu dapat membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Dilandaskan pada uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang penerapan gaya mengajar *discovery* untuk meningkatkan keterampilan soccer like games di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut berinisiatif untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Gaya Mengajar *Discovery* untuk meningkatkan keterampilan soccer like games siswa sekolah dasar”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas fakta dilapangan kebanyakan siswa yang sudah mahir bermain sepak bola tampak antusias ketika pembelajaran sedang berlangsung, akan tetapi bagi siswa yang kurang mahir bermain sepak bola, mereka cenderung kurang bersemangat dan mereka tidak terlalu memperhatikan jalanya permainan.

Masalah penelitian merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabnya melalui pengumpulan data, dan analisis dari data tersebut, sehingga pada akhirnya akan menjadi sebuah kesimpulan atau atau hasil dari sebuah penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, masalah peneliti yang penulis rumuskan adalah : “Apakah penerapan pembelajaran discovery learning dapat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan dalam pembelajaran soccer like games ?”.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian diatas maka tujuan penelitian ini adalah : “mengetahui apakah penerapan discovery learning dapat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan dalam pembelajaran soccer like games”.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang penulis paparkan di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti umumnya bagi pembaca.

**1.4.1** Dipandang secara teoritis penerapan pembelajaran discovery learning adalah model pembelajaran yang dimana siswa berpikir sendiri sehingga dapat “menemukan” prinsip umum yang diinginkan dengan bimbingan dan petunjuk dari guru berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarahkan pada keterampilan pembelajaran soccer like games.

**1.4.2** Dipandang secara praktis :

- a. Dengan penelitian ini dapat di ketahui penerapan Discovery Learning dapat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan dalam pembelajaran soccer like games dalam pembelajaran ini peserta didik dijadikan sampel penelitian khususnya.
- b. Dipandang secara praktis dapat menjadi acuan pembaca supaya bisa dipraktikan tentang pengaruh pendekatan Discovery Learning terhadap pembelajaran soccer like games.
- c. Bagi peneliti dapat menambah wawasan keilmuan di bidang penelitian ilmiah untuk dapat di kembangkan lebih lanjut.

### 1.4.3 Dilihat dari segi isu serta aksi sosial

Penelitian ini dapat menjadi sumber atau referensi bagi masyarakat atau khalayak umum yang ingin meneliti lebih lanjut tentang gaya mengajar discovery untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran soccer like games.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan selanjutnya, maka berikutnya rencana penulis untuk membuat kerangka penulisan yang akan diuraikan berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan) terdapat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II (Kajian Pustaka) berisi teori-teori serta konsep-konsep yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, tentang gaya mengajar discovery, dan pembelajaran permainan soccer like games.

BAB III (Metode Penelitian) berisi tentang lokasi dan subjek penelitian, sampel penelitian, metode penelitian yang digunakan, instrument penelitian yang dipakai dan teknik pengumpulan data.

BAB IV (Temuan dan Pembahasan) dalam bab ini mengemukakan pembahasan hasil yang diperoleh dari penelitian.

BAB V (Simpulan, implikasi dan rekomendasi) pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang bersifat konstruktif bagi institusi yang bersangkutan.

