

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan utama dan juga merupakan hak bagi warga negara Indonesia untuk mendapatkannya. Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 yang dikutip oleh (Setiawati & Rahmawati, 2019) 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 (hlm.348).

Berdasarkan fungsi dan peran tersebut nampak segala hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan maupun mata pelajaran yang menjadi suatu kemas untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Upaya pendidikan dalam sekolah diberbagai jenjang terbentuk dalam suatu sistem dengan pembekalan berbagai mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran tersebut memberikan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kapasitasnya. Secara umum muatan setiap pelajaran yang di berikan berkisar antara domain kognitif, afektif, dan juga psikomotor. Setiap pelajaran memiliki konsentrasi tersendiri pada prioritas domain tersebut. Akan tetapi tidak semua mata pelajaran dapat memuat semua domain tersebut 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 jasmani.

Pelaksanaan pendidikan harus mengikuti perkembangan jaman, termasuk kurikulum. Saat ini kurikulum yang sedang berlaku dikenal 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, media pembelajaran juga merupakan salah satu kunci dalam keberhasilan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut widijoto (dalam Abduljabar, 2011) “Pendidikan jasmani adalah aktivitas psikomotor yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan (kognitif), dan pada saat melaksanakannya akan terjadi perilaku pribadi yang terkait dengan sikap atau afektif serta perilaku sosial” (hlm.183). Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Menurut Rosdiani (dalam Irwandi, 2019) bahwa pendidikan jasmani di dalamnya terdapat beberapa aspek materi yang harus dikuasai peserta didik, dalam hal ini yang harus dikembangkan kemampuannya yaitu mengenai keterampilan bola voli. (hlm.3).

Dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi inti dan kompetensi dasar, di SMK Negeri 3 Tasikmalaya khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai kompetensi inti, yaitu: Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, procedural 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 permainan bola besar di SMK Negeri 3 Tasikmalaya yaitu menganalisis dan mempraktikkan teknik dasar salah satu aktivitas olahraga permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

Bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang sudah tercantum dalam kurikulum 2013, bola voli adalah salah satu cabang olahraga yang memiliki banyak teknik dasar dalam permainannya. Teknik dasar dalam permainan bola voli, diantaranya: *service*, *passing*, *smash*, *blocking*. Guru dalam pembelajaran bola voli harus memberikan pembelajaran tentang beberapa teknik dasar, seperti:

passing bawah, passing atas, smash, service bawah, dan service atas. Penguasaan teknik dasar permainan tersebut merupakan modal dasar untuk bermain dan merupakan salah satu faktor penunjang yang sangat penting.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan oleh penulis dengan bapak Mohamad Awan Kurniawan, S.Pd. selaku guru mata pelajaran penjas kelas X di SMK Negeri 3 Tasikmalaya menyatakan dalam pembelajaran bola voli mengenai teknik *passing* bawah masih banyak siswa yang kurang bisa menerapkan teknik *passing* bawah bola voli tersebut dengan baik dan benar. Disamping itu juga, pada saat penulis melaksanakan kegiatan PLP di SMK Negeri 3 Kota Tasikmalaya dengan guru pamong bapak Mohamad Awan Kurniawan, S.Pd beliau meminta masukan atau saran kepada penulis tentang metode atau model pembelajaran yang lebih menyenangkan agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan beliau juga meminta tolong untuk meneliti hasil belajar peserta didik supaya hasil belajar *passing* bawah lebih meningkat. Maka dari itu, saya memberikan masukan dan saran sekaligus sebagai bahan penelitian saya di tugas akhir untuk memberikan saran dan masukan tentang penggunaan metode atau model pembelajaran *discovery learning* dengan materi *passing* bawah permainan bola voli. Hasil belajar siswa kelas X yang diperoleh sebelumnya masih banyak yang dibawah KKM, yang dimana KKM di SMK Negeri 3 Tasikmalaya khususnya mata pelajaran penjasorkes adalah 75. Peserta didik yang khususnya kelas X yang berjumlah 320 peserta didik dari 18 kelas, pada saat guru memberikan materi permainan bola voli dari semua kelas X yang berjumlah 320 peserta didik terlihat kelas X Tekstil 2 yang berjumlah 37 peserta didik terdapat hanya 10 orang yang dapat melakukan teknik dasar permainan bola voli dengan baik dan benar dalam rangkaian teknik gerakannya, selebihnya masih mengalami kesulitan. 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 hanyalah transfer pengetahuan.

Model atau metode konvensional yang digunakan di SMK Negeri 3 Kota Tasikmalaya identik menggunakan pendekatan *Teacher Centered Learning* (TCL), sehingga dalam hal ini guru atau pendidik sebagai seorang ahli menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Menurut (Salay, 2019) 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 (hlm.5). 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 memerlukannya. 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-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 (monoton), 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 kreatifitasnya 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. Selain itu, penulis juga berdiskusi dengan guru pamong disekolah dimana guru pamong mempunyai permasalahan pada siswa kelas X yang dalam pertemuan materi permainan bola voli banyak yang kurang tuntas atau masih banyak yang dibawah KKM dalam penilaian *passing bawah* dan disitu penulis berpikir untuk memberikan saran dan masukan supaya dalam pembelajaran lebih berpusat kepada siswa atau menggunakan model pembelajaran *Student Center Learning* (SCL) yaitu salah satunya dengan model *discovery learning*.

Menurut (Salay, 2019) *Student Centered Learning* (SCL) adalah pola pembelajaran yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran karena pola pendekatan ini lebih menitikberatkan pembelajaran berpusat pada siswa, sehingga siswa dituntut harus melalui proses pembelajaran yang mengutamakan pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian dan kebutuhannya serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan (hlm.7). Namun, tidak sedikit kita jumpai guru yang masih tetap menjadi sentral atau masih pada pola TCL (*Teacher Centered Learning*) di mana 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 sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang lebih mengedepankan kemandirian dan kreativitas siswa dengan mengimplementasikan beberapa model pembelajaran seperti model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran berbasis projek. 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, sebaiknya siswa dilatih sejak awal melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga

kemandirian dan kemampuan dalam pemecahan masalah dapat terbentuk. Sehubungan dengan penjelasan diatas maka penulis memberikan saran atau masukan dan berkolaborasi dengan guru pamong di sekolah untuk memecahkan permasalahan hasil belajar permainan bola voli peserta didik kelas X salah satunya adalah dengan menggunakan model *discovery learning* .

Menurut (Endriani et al., 2017) 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 (hlm.3).

Discovery learning merupakan model pembelajaran peserta didik didorong untuk berfikir sendiri sehingga dapat “menemukan” prinsip umum berdasarkan bahan atau data yang telah disediakan oleh guru. 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 penjas di sekolah untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Permainan Bola Voli Dengan Menggunakan Model *Discovery Learning*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Apakah model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bola voli pada peserta didik

kelas X Tekstil 2 SMK Negeri 3 Kota Tasikmalaya semester genap tahun pelajaran 2021/2022”?

1.3 Definisi Operasional

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, peneliti mengambil beberapa definisi operasional sebagai berikut.

1) Belajar

Belajar menurut (Hanafy, 2014) menyatakan, “Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya” (hlm.71).

2) Hasil Belajar

Hasil belajar menurut (Fimansyah, 2015) menyatakan, “Hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah ia mengalami proses belajarnya”. Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar (hlm.37). Sedangkan menurut (Mulyana, 2020, p. 41) mengungkapkan “Hasil belajar adalah suatu keberhasilan yang dicapai setelah melewati pengalaman belajar”(hlm.41).

3) Model Pembelajaran

Model pembelajaran menurut (Fathurrohman, 2015) menjelaskan “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain”(hlm.30).

4) Model *Discovery Learning*

Menurut Daryanto (2017) model *Discovery Learning* adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun dengan cara ditemukan sendiri. Pada intinya, model *discovery learning* ini mengubah kondisi belajar yang pasif menjadi aktif dan

kreatif. Mengubah pembelajaran yang *teacher oriented* dimana guru menjadi pusat informasi menjadi *student oriented* peserta didik menjadi subyek aktif belajar (hlm.260).

5) Bola Voli

Menurut (Jamilah, n.d.) bola voli adalah suatu cabang olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu yang dipisahkan oleh net. Tujuan dari permainan ini adalah melewatkan bola di atas net agar dapat jatuh menyentuh lantai daerah lapangan lawan dan mencegah usaha yang sama dari lawan (hlm.3).

1.4 Tujuan Penelitian

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

Tujuannya penelitian untuk mengetahui penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bola voli pada peserta didik kelas X Tekstil 2 SMK Negeri 3 Kota Tasikmalaya semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

1) Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMK Negeri 3 Kota Tasikmalaya melalui model *discovery learning*.

2) Tujuan Khusus

Tujuan secara khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah permainan bola voli pada peserta didik kelas X Tekstil 2 SMK Negeri 3 Kota Tasikmalaya semester genap tahun pelajaran 2021/2022.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, baik manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Peneliti ini secara teoritis diharapkan mampu menambah pengetahuan dan memberikan kemudahan peserta didik dalam mempelajari suatu teknik dasar dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah khususnya pada teknik dasar

passing bawah permainan bola voli dengan model *discovery learning* agar proses pembelajaran lebih bermakna dapat tercapai dengan mudah dan berhasil.

1.5.2 Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Peneliti

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

2) Manfaat Bagi Sekolah

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

3) Manfaat Bagi Guru

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

4) Manfaat Bagi peserta Didik

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