

BAB I

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 sering disebut juga dengan kurikulum berbasis karakter. Kurikulum ini merupakan kurikulum baru yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Kurikulum 2013 sendiri merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi. Kurikulum ini secara resmi menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang sudah diterapkan sejak 2006 lalu. bukan hanya itu, Kurikulum ini pun mempunyai kelemahan dan keunggulan.

Inti dari Kurikulum 2013, adalah ada pada upaya penyederhanaan, dan tematik-integratif. Kurikulum 2013 disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan. Karena itu kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan masa depan.

Titik beratnya, bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa, mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran. Adapun obyek yang menjadi pembelajaran dalam penataan dan penyempurnaan kurikulum 2013 menekankan pada fenomena alam, sosial, seni, dan budaya.

Peran guru sebagai fasilitator membawa konsekuensi terhadap perubahan pola hubungan guru dan siswa. Dalam posisi ini guru seringkali diposisikan sebagai “atasan” yang cenderung bersifat otoriter, instruksi bergaya birokrat, bahkan pawang, sebagaimana disinyalir oleh Y.B. Mangunwijaya (Sindhunata, 2001). Sementara,

siswa lebih diposisikan sebagai “bawahan” yang harus selalu patuh mengikuti instruksi dan segala sesuatu yang dikehendaki oleh guru.

Dalam pembelajaran *Discovery Learning*, mengacu kepada teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk finalnya, tetapi diharapkan siswa mengorganisasi sendiri. Dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Discovery Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Dalam *Discovery Learning*, hendaknya guru harus memberikan kesempatan muridnya untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang *scientist*, *historian*, atau ahli matematika. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun informasi, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Dalam kegiatan belajar siswa SMPN 54 Surabaya masih terbiasa dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang merupakan proses pembelajaran yang lebih menekankan guru yang aktif dari pada siswa. Jadi siswa lebih menggantungkan guru menerangkan dan menjelaskan tentang materi, dan guru dituntut banyak berceramah. Dengan adanya kurikulum baru yaitu kurikulum 2013 yang lebih menekankan pada aktifnya siswa dalam belajar dan mencari tau sendiri, siswa kelas IX-E SMPN 54 Surabaya belum terbiasa dengan aktif belajar dan masih menggantungkan guru menerangkan atau berceramah. Dengan adanya model pembelajaran *Discovery Learning*, siswa kelas IX SMPN 54 Surabaya diharapkan mampu aktif, mandiri dan kreatif dalam pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan).

Sepak bola adalah salah satu olahraga permainan yang dimainkan dalam bentuk tim. Setiap tim memiliki 11 orang sudah

termasuk 1 orang penjaga gawang. Olahraga sepak bola ini sangat membutuhkan keterampilan pada gerakan kaki dan tungkai. (Hartono, 2017:7).

Sepak bola merupakan salah satu bahan ajar dalam mata Pendidikan Olahraga. Menurut Lingling (2008) seorang pemain dituntut memiliki penguasaan teknik dasar yang baik, sebab hal tersebut merupakan syarat utama untuk menjadi seorang pemain yang bermutu dan memiliki keterampilan yang tinggi dalam permainan sepak bola. Teknik dasar ialah semua gerakan yang mendasari permainan, dan dengan modal tersebut seseorang dapat bermain dengan baik atau berlatih secara terarah.

Permainan sepak bola merupakan permainan salah satu permainan bola besar. Dalam permainan sepak bola, para pemain agar dapat bermain dengan baik harus menguasai beberapa keterampilan gerak atau teknik dasar. Keterampilan gerak yang harus dikuasai antara lain keterampilan gerak menendang bola, mengontrol/menghentikan bola, menggiring bola. (Hartono, 2017:7).

Berkaitan dengan penelitian ini yaitu Menggiring dalam permainan sepak bola. Menurut Hartono (2017:18) Menggiring bola dalam permainan sepak bola membutuhkan keterampilan yang tinggi. Keterampilan menggiring bola membutuhkan kecepatan, kelincahan, kelenturan tubuh pemain dan penguasaan bola yang baik. Keempat komponen tersebut menjadi prasyarat pemain memiliki keterampilan menggiring yang baik.

Sedangkan menurut Pandiangan (2018:11) Menggiring bola adalah salah satu teknik mengontrol bola yang dilakukan dengan cara bola digiring dari satu tempat ke tempat lain atau digiring mendekati gawang lawan agar bola tidak direbut oleh lawan. Prinsip menggiring bola adalah bola selalu dekat dengan penggiring bola dan jauh dari lawan. Menggiring dalam sepak bola dapat dilakukan menggunakan kaki bagian dalam dan juga menggunakan punggung kaki bagian luar.

Untuk melihat hasil pembelajaran variasi keterampilan menggiring dalam permainan sepak bola menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning*, maka di dalam penelitian ini akan menganalisis Penerapan *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Variasi Keterampilan Menggiring Pada Permainan Sepak Bola di Kelas IX-E SMP Negeri 54 Surabaya di tahun pelajaran 2019-2020.

B. Batasan Masalah

Pada penelitian tentunya ada batasan-batasan yang tidak boleh dilampaui agar masalah yang akan diteliti menjadi fokus dan tepat dalam pembahasannya, sehingga permasalahan yang akan dibahas menjadi lebih jelas. Penelitian ini terbatas waktu, biaya, dan tempat praktik. Begitu pula pada penelitian ini, tidak semua permasalahan akan diangkat menjadi permasalahan penelitian. Penelitian ini dibatasi hanya untuk mengetahui Penelitian Tindakan Kelas Melalui Model *Discovery Learning* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Variasi Keterampilan Menggiring Pada Permainan Sepak Bola hanya pada siswa kelas IX-E SMP Negeri 54 Surabaya tahun pelajaran 2019-2020.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana Hasil Penelitian Tindakan Kelas Melalui Model *Discovery Learning* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Variasi Keterampilan Menggiring Pada Permainan Sepak Bola di kelas IX-E SMP Negeri 54 Surabaya.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Hasil Belajar Variasi

Keterampilan Menggiring Pada Permainan Sepak Bola dengan menggunakan model *Discovery Learning*.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, maupun sekolah.

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi Keterampilan Bermain Sepakbola dengan mandiri dan aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai sarana perkembangan guru profesional yang akan berdampak pada kualitas pendidikan di Indonesia.
3. Bagi guru lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk menambah wawasan dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran.
4. Bagi sekolah, penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran PJOK, sehingga secara langsung dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan sekolah.