



Implementasi Gaya Mengajar Discovery untuk Meningkatkan *Keterampilan Soccer Like Games* Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Jaya Pratama Singgih

¹Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2019
Disetujui September 2019
Dipublikasikan Oktober 2019

Keywords:

Gaya mengajar discovery, Keterampilan bermain, Soccer-like games.

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola melalui permainan soccer like games melalui penerapan gaya mengajar *discovery*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, dengan subjek peneliti adalah siswa kela V yang berjumlah 30 siswa, terdiri dari (13 laki-laki dan 17 perempuan). Instrument yang digunakan yaitu format penilaian *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)*. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan, nilai rata-rata pre-tes yang diperoleh siswa sebesar 71, dan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus terakhir sebesar 78. Peningkatan keterampilan bermain siswa kelas 5 SDN KPAD Gegerkalong dalam pembelajaran permainan *soccer-like games* mengalami peningkatan melalui implementasi gaya mengajar *discovery*.

Abstract

This study aims to improve the skill of playing football through soccer like games through the implementation of the teaching style of discovery. The research uses class action research methods, with the subject of researchers being a student of Kela V numbering 30 students. Consisting of (13 male and 17 female). The Instrument used is the assessment format of Game Performance Assessment Instrument (GPAI). The results showed an increase, the average pre-test scores that the students gained was 71, and the average value students gained in the last cycle of 78. It can be concluded that the teaching style of discovery can improve the skill of playing students in soccer-like games learning in the 5th grade students at SDN Gegerkalong KPAD in Bandung.

*Alamat korespondensi : Jl. Setiabudi No. 229 Kota Bandung
E-mail : pratamasingih9@gmail.com

PENDAHULUAN

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. Pendidikan jasmani (penjas) merupakan mata pelajaran yang menggunakan aktivitas fisik atau olahraga sebagai alat pencapaian tujuan pendidikan. (Stephani, 2014). 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 karena permainan sepakbola merupakan permainan yang dimiliki semua guru begitupun untuk anak sekolah dasar terutama bagi siswa laki-laki.

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.

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 cara upaya lain dan guru untuk mengetahui partisipasi siswa dalam pembelajaran discovery melalui permainan *soccer like games* dengan memberikan 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.

Pengertian *soccer like games* sesuai dengan pendapat Bahagia (2010, hlm. 58) yang mengatakan : *Soccer Like Games* adalah permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepakbola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. 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.

Terdapat beberapa pendekatan dan model yang digunakan agar materi yang tersampaikan dapat terserap dengan baik oleh peserta didik. Model-model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berorientasi pada siswa yang di paparkan oleh Jones dalam Mashud, (2015) 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.

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. *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.

Bruner dalam Hosnan, (2014) “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 Balim (2009) “*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”. 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 (Mosston dan Ashworth, 2008). 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. Berdasarkan pengamatan penulis 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.

METODE

Studi dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang mengacu pada model penelitian tindakan dari Kemmis & MC Taggart (dalam Arikunto, 2013). Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 2 tindakan. Sehingga semuanya berjumlah 4 pertemuan, satu tindakan merupakan satu pertemuan.

Populasinya adalah siswa kelas V di salah satu sekolah dasar di Kota Bandung, yang terdiri dari 30 siswa, 13 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Instrumen dalam untuk mengukur keterampilan bermain menggunakan format GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*) Oslin, dkk (1998; Memmert, D, & Harvey, S. (2008). Mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat diatas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan.

Setelah data terkumpul, data tersebut kemudian diolah dengan mencari nilai rata-rata, lalu mencari simpangan baku (s), setelah itu menghitung persentasenya, terakhir dihitung melalui penilaian acuan norma (PAN). Sedangkan

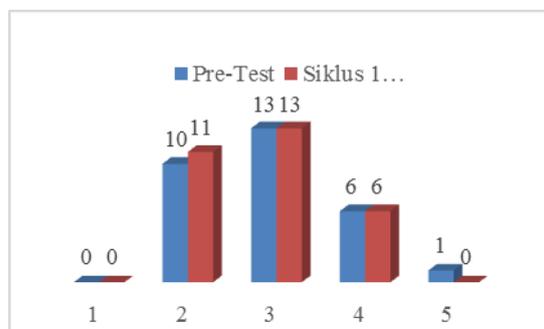
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi awal yang telah diteliti oleh peneliti tersaji di dalam Tabel 1.

Tabel 1. Tes Hasil Pre-test dan Post-test

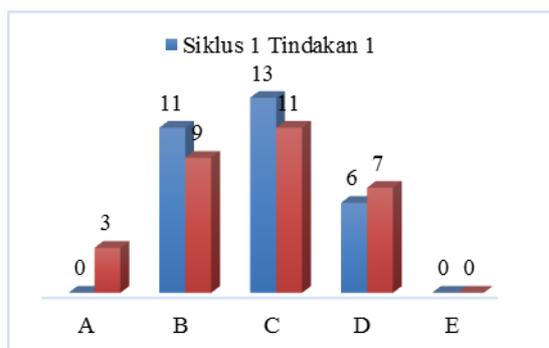
Ranks	N	Mean Rank	Sum of
Posttest – Pretest	0 ^a	.00	.00
Negative	7 ^b	4.00	28.00
Ranks Positive Ranks	0 ^c		
	7		

Berdasarkan hasil *Pre Test* keterampilan bermain pada Gambar 1 nilai yang di peroleh predikat A hanya 0 orang (0%), B hanya 10 orang (33,33%), C hanya 13 orang 43,33%), D hanya 6 orang (20,00%), E=1 (3,33%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan bermain siswa masih rendah dan jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka nilai siswa dalam pencapaian ketuntasan hanya 10 orang yaitu 33,33% siswa yang mencapai batas KKM.



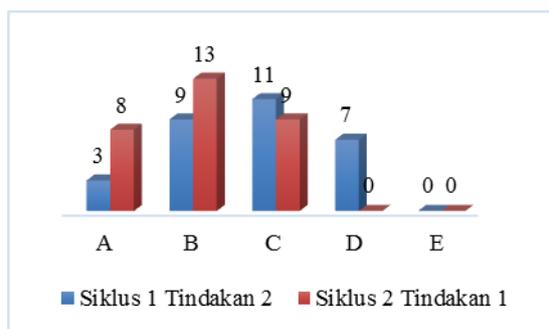
Gambar 1. Hasil Siklus 1 Tindakan 1 Keterampilan Bermian *Soccer Like Games*

Gambar 1 menunjukkan keterampilan bermain siswa pada siklus 1 tindakan 1 nilai yang diperoleh predikat A hanya 0 orang (0%), B hanya 11 orang (36,67%), C hanya 13 orang (43,33%), D hanya 6 orang (20,00%), E hanya 0 orang (0%). Dari hasil tersebut, dapat terlihat kemampuan keterampilan bermain siswa masih rendah dan jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka nilai siswa dalam pencapaian ketuntasan hanya 11 orang yaitu 36,67% siswa yang mencapai batas KKM.



Gambar 2. Hasil Siklus 1 Tindakan 2 Keterampilan Bermain Soccer Like Games

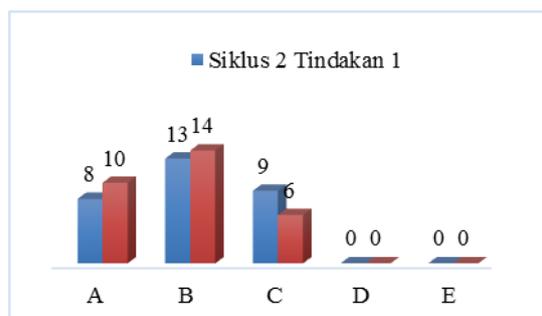
Berdasarkan hasil siklus 1 tindakan 2 keterampilan bermain pada tabel Gambar 2 nilai yang diperoleh predikat A hanya 3 orang (10,00%), B hanya 9 orang (30,00%), C hanya 11 orang (36,67%), D hanya 7 orang (23,00%), E hanya 0 orang (0%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan bermain siswa masih rendah dan jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka nilai siswa dalam pencapaian ketuntasan hanya 12 orang yaitu 40,00% siswa yang mencapai batas KKM.



Gambar 3. Hasil Siklus 2 Tindakan 1 Keterampilan Bermain Soccer Like Games

Berdasarkan hasil siklus 2 tindakan 1 keterampilan bermain pada Gambar 3 nilai yang diperoleh predikat A hanya 8 orang (26,67%), B hanya 13 orang (43,33%), C hanya 9 orang (30,00%), D hanya 0 orang (0%), E hanya 0 orang (0%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan bermain siswa masih rendah dan jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka nilai siswa da-

lam pencapaian ketuntasan hanya 22 orang yaitu 73,33% siswa yang mencapai batas KKM.



Gambar 4. Hasil Siklus 2 Tindakan 2 Keterampilan Bermain Soccer Like Games

Berdasarkan hasil siklus 2 tindakan 2 keterampilan bermain pada Gambar 4 nilai yang diperoleh predikat A hanya 10 orang (33,33%), B hanya 14 orang (46,67%), C hanya 6 orang (20,00%), D hanya 0 orang (0%), E hanya 0 orang (0%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan keterampilan bermain siswa masih rendah dan jika dilihat dari nilai ketuntasan 75 maka nilai siswa dalam pencapaian ketuntasan hanya 24 orang yaitu 80,00% siswa yang mencapai batas KKM.



Gambar 5. Hasil Akhir Keterampilan Bermain Soccer Like Games

Berdasarkan hasil akhir penelitian pada Gambar 5 peneliti menemukan bahwa kemampuan siswa dalam melaksanakan atau menguasai keterampilan bermain mengalami peningkatan presentase setiap siklus dan tindakannya, pada pre-test presentase keseluruhan siswa sebesar (33,33%), pada siklus 1

tindakan 1 presentase keseluruhan siswa (36.67%), lalu pada siklus 1 tindakan 2 presentase keseluruhan siswa (40,00%), kemudian siklus 2 tindakan 1 presentase keseluruhan siswa (73.33%), pada akhir siklus 2 tindakan 2 presentase keseluruhan siswa (80.00%). Dengan demikian proses pembelajaran keterampilan bermain yang diberikan dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan atau sesuai nilai ketuntasan.

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. Pembelajaran yang berpusat pada siswa memberikan kesempatan kepada anak untuk merasa berhasil karena upaya mereka sendiri (Balim, 2009)

Pada pemaparan pembahasan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan gaya mengajar *discovery* dapat meningkatkan keterampilan bermain *soccer like games*. Karena dengan penerapan gaya mengajar *discovery* dapat membuat siswa lebih berperan aktif, bekerjasama, berani untk bertanya, dan dapat menyelesaikan masalah secara bersama dalam mengikuti pembelajaran dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran lebih baik, dengan begitu pembelajaran tidak hanya

di ikuti oleh siswa yang sudah bisa saja tetapi semua siswa berperan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Gaya mengajar *Discovery* mampu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan bermain *Soccer-like games* siswa secara menyeluruh. Implementasi gaya mengajar *Discovery* mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran *Soccer-like games*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bahagia, Y. & Mujianto, S. (2010). *Fasilitas dan Perlengkapan Penjas*. Bandung: FPOK UPI
- Balim, A. G. (2009). The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Eurasian Journal of Educational Research (EJER)*, (35).
- Hosnan. (2014) *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran*. Abad 21. Bogor: Ghalia
- Mashud. (2015). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Era Abad 21. *Universitas Lambung Mangkurat*, 89-196.
- Memmert, D, & Harvey, S. (2008). The Games Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and solutions for futher Development. *Journal Of Teaching Physical Education*.
- Mosston, M. dan Ashworth, S. (2008). *Teaching Physical Education* (First Online ed) Finland: University Of Jyvaskyla.
- Reza Patryansyah. (2017). *Penerapan gaya mengajar guided discovery learning dalam meningkatkan keterampilan bermain bolabasket*. Repository UPI : Tidak Diterbitkan.
- Stephani, M. R., Suherman, A., & Mulyana, R. B. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri

terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Bermain Bola Basket. *Edusentris*, 1 (2), 156-170.

Oslin dkk. (1998). The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Development and Preliminary Validation. *Journal of Teaching in Physical Education: Vol 17 (231-243)*