

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha yang disengaja untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (siswa) dengan cara mempromosikan dan mendukung kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Pendidikan memainkan peran penting dalam kehidupan, karena pendidikan mengembangkan orang-orang yang berpotensi dan cerdas yang akan meningkatkan pekerjaan mereka di masa depan. Selain itu, pendidikan mencakup semua upaya yang bertujuan untuk menginstruksikan dan membina individu untuk memfasilitasi pertumbuhan, perkembangan, dan realisasi potensi dan kemampuan mereka. Dalam hal ini, fungsi pendidik sangat penting dan berdampak pada perkembangan siswa. Pendidik harus memilih model pedagogi yang sesuai, dengan mempertimbangkan hasil pembelajaran yang diinginkan dan keadaan pertumbuhan siswa.

Model pembelajaran berfungsi sebagai mekanisme untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efisien. Ketidakefektifan model pembelajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurangnya kebebasan belajar siswa, karena mereka sering mengambil peran pasif, hanya mendengarkan ceramah guru, sehingga materi yang disampaikan guru cepat terlupakan. Akibatnya, upaya pendidikan menjadi lebih tidak efektif dan tidak efisien.

Penggunaan paradigma discovery learning dianggap tepat untuk menumbuhkan kemandirian siswa dalam pendidikan fisika. Oleh karena itu, model

pembelajaran yang tepat sangat diperlukan, dengan model discovery learning diharapkan dapat menumbuhkan interaksi belajar-mengajar yang lebih efektif dan bermanfaat antara peserta didik dan pendidik. Peneliti berupaya untuk mengetahui dampak model discovery learning terhadap prestasi lompat jauh siswa di SMK Negeri 2 Medan, baik sebelum maupun sesudah penerapannya.

Siswa sering melakukan kesalahan dengan tidak melakukan teknik dasar lompat jauh dengan tepat, sehingga hasil belajar yang diperoleh tidak optimal. Fokus siswa selama Proses Belajar Mengajar (PBM) bermasalah, seperti yang terlihat dari perilaku awalan, tolakan, melayang, dan mendarat. Instruktur pendidikan jasmani menawarkan beberapa kali kesempatan untuk berlatih lompat jauh, meskipun hasilnya tetap tidak memadai.

Berdasarkan observasi di SMK Negeri 2 Medan, siswa/i kelas XI menunjukkan rendahnya minat dan bakat dalam pembelajaran lompat jauh. Banyak siswa/i yang belum mampu memahami teknik dasar lompat jauh dengan baik. Penguasaan teknik lompat jauh mereka masih rendah, terutama dalam hal awalan dan kekuatan tolakan. Siswa cenderung melompat tanpa memperhatikan teknik yang benar, sehingga kemampuan lompat jauh mereka masih terbilang kurang maksimal. Kondisi ini diperparah oleh proses pembelajaran yang monoton, di mana banyak siswa tidak aktif dan lebih memilih untuk duduk-duduk atau jajan sebelum pelajaran selesai, merasa tidak mampu melakukannya dengan baik, dan cepat merasa jenuh. Siswa menganggap materi lompat jauh membosankan dan tidak menyenangkan, sementara proses pembelajaran masih menggunakan model konvensional yang lebih banyak memberikan materi daripada praktik di lapangan.

Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat, seperti *discovery learning*, dianggap penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan.”

1.2. Identifikasi Masalah

Deskripsi masalah yang dihadapi dapat dibuat berdasarkan konteks situasi. Studi ini mengidentifikasi beberapa masalah berikut ini:

- 1) Materi pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang beragam dalam proses pembelajaran.
- 2) Kurangnya fokus dari para pendidik dalam memilih model yang tepat selama proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan pengalaman belajar yang kurang menarik.
- 3) Proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani di SMK Negeri 2 Medan ditandai dengan berkurangnya keterlibatan dan partisipasi siswa, yang mengarah pada hasil belajar yang kurang optimal dalam lompat jauh untuk siswa kelas XI.
- 4) Performa siswa yang terus-menerus tidak memadai dalam praktik lompat jauh

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka peneliti membatasi penelitian ini pada, “ pengaruh model pembelajaran *discovery*

learning sebagai Variabel bebas terhadap hasil belajar lompat jauh sebagai variabel terikat pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan“.

1.4. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Discovery learning* terhadap hasil belajar lompat Jauh di kelas XI SMK Negeri 2 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

❖ Secara Praktis

- 1) Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang apa pengaruh model pembelajarn *Discovery learning* terhadap hasil belajar Lompat Jauh pada Siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan
- 2) Bagi guru, diharapkan hasil dari penelitian ini bisa menjadi solusi dan juga masukan dalam permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Lompat Jauh
- 3) Bagi Siswa dapat lebih paham dan menguasai cara melakukan Lompat Jauh dengan baik dengan model pembelajaran *Discovery learning*
- 4) Bagi mahasiswa Universitas Negeri Medan, khususnya jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (PJKR), hal ini dapat menjadi sumber pengetahuan ilmiah dan panduan dalam meningkatkan

kualitas pembelajaran mahasiswa melalui praktik pendidikan yang efektif.

❖ Secara Teoritis :

- 1) Mampu memberikan sumbangan ilmu pada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan, yaitu model pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, sehingga dapat menambah inovasi dalam pembelajaran

