

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang diajarkan di sekolah. Tujuan pendidikan jasmani searah dengan tujuan pendidikan Nasional yaitu membina dan mengembangkan individu dan kelompok dalam menunjang perubahan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional. Dalam perkembangan konsep visi dan misi pendidikan jasmani telah banyak mengalami perubahan ke arah yang lebih menekankan pada aspek pendidikan, sehingga makin mempertegas kedudukan pendidikan jasmani dalam lingkup pendidikan nasional secara keseluruhan. Pentingnya pendidikan jasmani di Indonesia dapat diamati dari wajibnya pendidikan jasmani untuk diselenggarakan disetiap jenjang pendidikan dari TK, SD, SMP, SMA, atau sederajat hingga perguruan tinggi.

Pendidikan jasmani memusatkan diri pada semua bentuk kegiatan aktifitas jasmani yang mengaktifkan otot-otot besar (gross motorik), memusatkan diri pada fisik dalam permainan olahraga dan tubuh fungsi manusia. Dengan demikian secara utuh, pemahaman yang harus ditangkap adalah pendidikan jasmani menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang. Karakteristik pendidikan jasmani seperti ini tidak terdapat pada mata pelajaran lain. Karena hasil pendidikan dari pengalaman belajar fisik, tidak terbatas hanya pada perkembangan tubuh saja, maka konteks melalui aktivitas

jasmani yang dimaksud adalah konteks yang utuh menyangkut semua dimensi tentang manusia, seperti halnya hubungan tubuh dan pikiran.

Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai proses kependidikan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani memusatkan diri pada perolehan keterampilan gerak dan pemeliharaan kebugaran jasmani untuk kesehatan, peningkatan pengetahuan, dan pengembangan sikap positif terhadap aktivitas jasmani maupun olahraga. Pendidikan jasmani dalam perkembangannya sangat dipengaruhi oleh sistem budaya dan keadaan lingkungan dimana pendidikan jasmani berada.

Dewasa ini dunia olahraga telah menunjukkan kemajuan dengan melakukan pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi olahraga khususnya di sekolah dan di tanah air kita pada umumnya. Upaya menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas sekarang ini merupakan usaha yang strategis untuk dikembangkan, hal ini didorong oleh tuntutan dinamika perkembangan dan kemajuan yang semakin kompleks. Untuk memenuhi tuntutan yang dimaksud, sekarang ini dunia olahraga semakin diperhatikan melalui pendekatan ilmiah yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi olahraga dan kesehatan masyarakat itu sendiri. Dengan berolahraga yang teratur merupakan awal tumbuhnya kesadaran untuk hidup sehat dan aktif sepanjang hayat, artinya semakin awal tumbuhnya kesadaran setiap individu untuk melakukan aktivitas olahraga, maka akan semakin tinggi pula kesadaran untuk hidup sehat dan berkualitas.

Prestasi di sekolah juga dapat dipacu melalui prestasi dibidang jasmani. Melalui kegiatan olahraga siswa dapat menyalurkan bakat dan emosinya secara terarah. Dalam kegiatan ini siswa akan belajar bagaimana bekerjasama pada sebuah tim, bagaimana harus memenangkan persaingan secara suportif, bagaimana menghargai sebuah kemenangan dan kegagalan. Guru dapat membantu siswa menyalurkan minat dan bakatnya supaya mencapai suatu prestasi tertentu. Dalam kegiatan olahraga semacam ini akan membantu proses berpikir siswa secara aktif dan sehat jika dibandingkan dengan kegiatan yang hanya diam dikelas mendengarkan materi.

Cabang olahraga sangat banyak jumlahnya namun salah satunya yang paling populer di Indonesia adalah permainan badminton. Permainan ini tidaklah asing bagi kalangan tua maupun muda di seluruh pelosok Indonesia. Apalagi di daerah permainan ini bukan sekedar ajang olahraga prestasi namun juga menjadi suatu hiburan yang bersifat murah meriah dan menyehatkan. Maka tidak heran apabila olahraga ini sangat dicintai dan mendapat tempat tersendiri di masyarakat. Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga permainan yang digemari oleh masyarakat Indonesia, baik laki-laki maupun perempuan, mulai dari anak-anak hingga dewasa baik di daerah maupun di kota-kota besar. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya masyarakat yang bermain bulutangkis baik di ruangan tertutup (indoor) dan lapangan terbuka (outdoor). Orang-orang yang melakukan permainan ini dengan berbagai tujuan diantaranya adalah sebagai Olahraga Rekreasi, Olahraga Pendidikan, Olahraga Kesehatan atau media untuk meningkatkan kebugaran jasmani, dan Olahraga Prestasi.

Bulutangkis juga merupakan salah satu materi yang di ajarkan dalam pendidikan jasmani di sekolah-sekolah sebagai awal di sekolah menengah pertama (SMP) olahraga ini mulai di perkenalkan oleh guru terhadap siswa. Akan tetapi di karenakan beberapa aspek yang dapat menghambat maka pembelajaran yang ada tidak sama untuk setiap sekolah. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa SMP 4 Gorontalo yang mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi bulutangkis dalam melakukan pukulan forehand dropshoot masih rendah yang mengakibatkan kreativitas siswa tidak berkembang dan berpengaruh pada hasil belajar bulutangkis siswa rendah pula.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di sekolah ini, sarana dan prasarana pembelajaran bulutangkis dapat dikatakan sudah cukup lengkap. Akan tetapi hal lain yang menghambat adalah kurangnya tenaga pengajar dan metode pengajaran yang digunakan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani ada 3 sampai 4 kelas yang belajar mata pelajaran ini untuk satu harinya sedangkan tenaga pengajar yang ada tidak dapat memenuhi kelas yang mengikuti mata pelajaran ini. Sehingga pengajar menyiasatinya dengan melakukan metode pembelajaran konvensional yaitu guru hanya menggunakan metode ceramah di mana guru lebih banyak berperan dalam pembelajaran atau pembelajaran bersifat *teacher center*. Dan guru dapat berpindah dari 1 kelas ke kelas lainnya.

Hal ini terlihat dari sikap siswa yang cenderung pasif dan tidak ada motivasi untuk belajar di mana siswa lebih banyak terlihat diam memperhatikan gurunya atau sibuk dengan hal-hal lainnya dan tidak punya inisiatif sendiri untuk mencoba gerakan-gerakan yang diajarkan oleh gurunya. Dengan demikian, proses

pembelajaran menjadi tidak efektif dan akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa.

Keberhasilan siswa dalam menguasai konsep tergantung pada guru yang mengajarnya. Dalam hal ini peran guru sangat berpengaruh, seorang guru harus jeli dalam memilih media atau alat pembelajaran, model, dan aspek yang akan dikedepankan dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran perlu dipahami guru agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, model pembelajaran harus dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda. Kualitas pembelajaran dan karakter siswa yang meliputi bakat, minat, dan kemampuan merupakan faktor yang menentukan kualitas pendidikan. Kualitas pembelajaran dilihat pada interaksi siswa dengan sumber belajar, termasuk pendidikan. Interaksi yang berkualitas merupakan interaksi yang menyenangkan. Menyenangkan berarti peserta didik belajar dengan senang untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan didalam kompetisi yang diikuti siswa. Kualitas ini bias didapatkan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*. Teknik belajar mengajar “kooperatif tipe TGT Teams Games Tournament” memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah optimalisasi partisipasi siswa. Sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efisien dan efektif.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti melakukan suatu penelitian dalam judul :**“Meningkatkan Kemampuan Pukulan Forehand Dropshoot dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas VII-1 SMP Negeri 4 Kota Gorontalo Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) *Teams Games Tournament*”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan yaitu : (1) sebagian besar siswa masih belum paham betul dengan pukulan forehand dropshoot, (2) model pembelajaran yang dilakukan guru di sekolah masih bersifat teacher center, (3), pasifnya kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadikan pemahaman siswa mengenai permainan bulutangkis masih sangat minim.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Apakah dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan forehand droopshot siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani kelas VII-1 SMP Negeri 4 Gorontalo?

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah maka cara pemecahan masalah dalam penelitian ini adalah; guru menyusun perangkat pembelajaran yakni, Silabus, RPP. Selanjutnya guru memperkenalkan kepada siswa model pembelajaran

kooperatif tipe teams games tournament dengan cara menggunakan fase-fase (langkah-langkah) model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament yaitu;

- 1) Guru menyiapkan sarana dan prasarana, RPP, dan Silabus.
- 2) Siswa dibagi atas 6 kelompok (tiap kelompok terdiri dari 5 orang).
- 3) Guru mengarahkan aturan permainannya.

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), penelitian ini bertujuan untuk dapat meningkatkan kemampuan pukulan forehan droopshot siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani kelas VII-1 SMP Negeri 4 Gorontalo, melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terdiri atas dua manfaat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis.

• Manfaat Teoritis

1. Bagi siswa dapat mengetahui langkah-langkah melakukan pukulan *forehand dropshot* pada permainan bulutangkis.
2. Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan pengetahuan siswa pada permainan bulutangkis serta dapat menimbulkan motivasi melakukan pelatihan lebih baik di sekolah masing-masing sehingga terciptanya perubahan dalam suatu permainan.

- **Manfaat Praktis**

1. Memberikan masukan bagi guru penjas sebagai sumbangan pembinaan dalam rangka melaksanakan pembelajaran pada materi bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament).
2. Menjadi masukan kepada para guru mata pelajaran penjaskes, Dosen, kalangan pendidik olahraga bahkan masyarakat yang ingin menambah pengetahuan dan meningkatkan skill dalam bermain bulutangkis.
3. Memberi pengalaman berharga bagi yang melakukan kegiatan penelitian ilmiah bentuk aplikasi dari darma penelitian.

