

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara saat ini sering terjadi perubahan seiring dengan berjalannya waktu terutama di era globalisasi yang lebih identik pada peningkatan ilmu teknologi dan komunikasi. Hal ini memberikan dampak positif dan juga negative utamanya pada generasi muda. Sehingga peran pendidikan sangatlah penting agar dapat melahirkan serta menciptakan kader-kader muda yang mampu berjuang dan berdaya saing tinggi untuk membangun negara ini dengan baik sesuai dengan mimpi para pahlawan yang juga tertuang pada pembukaan Undang-Undang Dasar Negara RI tahun 1945.

Pendidikan juga merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik dari segi ketrampilan, kecerdasan, kemampuan, dan semangat individu. Berkaitan dengan hal tersebut maka perlu adanya sebuah usaha dalam mengembangkan dunia kependidikan untuk menghadapi tantangan besar saat ini yang terus menerus mengalami perubahan. Pendidikan dapat ditempuh oleh seseorang melalui jalur formal dan informal.

Sekolah merupakan tempat seseorang menerima pendidikan secara formal sedangkan bentuk pendidikan informal berupa pendidikan orang tua dirumah atau diluar lingkungan sekolah. Tidak lain tujuan dari pendidikan adalah untuk mencerdaskan anak bangsa seperti yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945

yang merupakan tujuan bangsa Indonesia untuk memerangi kebodohan agar tidak mudah diperdaya oleh bangsa lain.

Pentingnya pendidikan bagi masyarakat erat kaitannya dengan proses belajar mengajar. Belajar diartikan sebagai usaha untuk mencari dan meningkatkan pengetahuan atau ketrampilan yang dimiliki dari belum tahu menjadi tahu. Sedangkan mengajar adalah suatu proses menyalurkan ilmu yang dimiliki kepada orang lain. Proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa komponen diantaranya guru, siswa, metode mengajar, keaktifan serta motivasi siswa dalam belajar. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar dapat dilihat pada hasil belajar serta perubahan dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Oleh karena itu, komponen-komponen diatas tidak bisa dipisahkan karena memegang peranan yang sangat penting.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Savitri,2013:1).

Dalam proses pembelajaran olahraga disekolah pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan olahraga selain diajarkan beberapa pengenalan teknik dasar setiap cabang olahraga pelajaran ini juga melatih jiwa sportifitas, semangat dan motivasi siswa agar tidak merasakan kebosanan atau kejenuhan.

Untuk menanggulangnya, seorang guru olahraga harus bisa memilih metode belajar yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa karena kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Kegagalan siswa dalam dunia pendidikan pada dasarnya bukan sepenuhnya kesalahan guru akan tetapi dapat pula disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar termasuk karakteristik siswa itu sendiri. Adapun karakteristik siswa yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa diutarakan oleh Jihad dalam kutipan Amindita (2009:2-3) antara lain: 1) latar belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan, 2) gaya belajar, 3) usia kronologi, 4) tingkat kematangan, 5) spektrum dan ruang lingkup, 6) lingkungan sosial ekonomi, 7) hambatan-hambatan lingkungan dan kebudayaan, 8) intelegensia, 9) keselarasan dan *attitude*, 10) prestasi belajar, dan 11) motivasi belajar.

Motivasi belajar sangat penting untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan. Dikatakan demikian karena sebagian besar motivasi merupakan unsure penting yang berperan dalam mewujudkan keberhasilan dalam usaha atau pekerjaan individu. Selain siswa, guru juga harus memiliki motivasi yang tinggi untuk menjadikan anak didiknya agar berhasil. Terwujudnya suasana menyenangkan dalam proses belajar tentunya berkaitan erat dengan interaksi berbagai komponen yang telah disebutkan diatas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan pada sebuah sekolah tepatnya di SMPN I Telaga saat belajar Bulutangkis, aktifitas mengajar teori

hanya berlangsung beberapa menit dan juga masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah di dalam kelas untuk materi olahraga. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan berolahraga sendiri. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga siswa kurang memperhatikan dan kurang semangat mengikuti pembelajaran. Ditambah lagi dengan model pembelajaran yang tidak pernah dikembangkan jadi terkesan monoton. Kebiasaan mengajar seperti ini menimbulkan kejenuhan pada diri siswa akan berefek pada motivasi dan hasil belajarnya. Padahal olahraga bulutangkis ini termasuk olahraga yang cukup favorit dimata siswanya. Aktifitas olahraga yang monoton hanya membiarkan siswa bermain sendiri, tanpa ada usaha guru untuk meningkatkan aspek spiritual (semangat, motivasi, sportifitas, dll) atau menggunakan alternative media lain yang sesuai dan mampu menggagas ide dan ketrampilan siswa maka dapat dikatakan pembelajaran olahraga tersebut tidak berhasil.

Dari pertimbangan tersebut maka diperlukan alternative lain dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menghapus kejenuhan siswa serta meningkatkan motivasinya dalam berprestasi. Salah satu alternative yang diambil yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT diambil karena disesuaikan dengan kondisi anak usia SMP yang lebih suka bermain. Pada model pembelajaran ini siswa diarahkan pada sebuah permainan kelompok yang menuntut kerjasama tim untuk memperoleh penghargaan melalui kompetisi kecil yang dilakukan oleh guru. Dalam kompetisi inilah mereka akan berusaha semaksimal mungkin untuk memenangkan tournament tersebut. Melalui model TGT ini diharapkan dapat menciptakan

suasana aktif dengan dimensi kegembiraan, saling berkomunikasi, saling memberi dan menerima. Jadi, nilai-nilai afektif dan kognitif akan terbentuk melalui penerapan model pembelajaran ini seperti kerjasama, sportifitas, dan motivasi serta tambahan pengetahuan yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan metode TGT yang berbentuk permainan perlombaan/*games tournament* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam olahraga bulutangkis. Intinya, keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari inisiatif dan kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada keefektivan siswa secara aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sebab pengembangan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakter siswa akan menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa termotivasi untuk meraih prestasi yang optimal. Dari ulasan singkat diatas maka judul penelitian tindakan kelas ini yaitu “*Meningkatkan Motivasi Belajar Bulutangkis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VIII SMPN I Telaga*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas teridentifikasi beberapa masalah yaitu: mengapa motivasi belajar harus ditingkatkan? Apakah motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa? Bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa? Apakah model pembelajaran *teams game tournament* motivasi siswa akan meningkat? Bagaimana cara menerapkan model pembelajaran tersebut agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar bulutangkis siswa SMPN I Telaga melalui penggunaan model pembelajaran TGT.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah:

1. Manfaat teoretis

Menambah khasanah ilmu pengetahuan mengenai model pembelajaran *teams game tournament* (TGT) serta bentuk penerapannya terhadap siswa dalam pembelajaran olahraga khususnya bulutangkis.

2. Manfaat praktis

Bagi guru : dapat menjadi pertimbangan dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai untuk menunjang proses belajar mengajar dengan baik.

Bagi siswa : bertambahnya ilmu pengetahuan, meningkatnya prestasi belajar, terciptanya rasa tanggungjawab serta kebersamaan antar sesama

Bagi sekolah : memberikan alternative dalam upaya pengembangan kualitas proses belajar mengajar khususnya pada pelajaran penjasokes

Bagi peneliti : menambah pengalaman serta memudahkan peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir untuk meraih gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Gorontalo jurusan Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga Rekreasi.