

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa. Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap individu. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, Pendidikan Nasional memiliki tujuan antara lain adalah untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor generasi muda bangsa yang merupakan tanggung jawab seorang pendidik. Untuk menciptakan generasi muda yang kreatif dan cerdas perlu diiringi dengan jasmani yang sehat karena dengan jasmani yang sehat akan menciptakan pemikiran yang sehat pula. Pendidikan di sekolah hendaknya disamaratakan fungsinya seperti pendidikan ilmiah (eksakta), pendidikan sosial, pendidikan kesenian dan pendidikan jasmani. Sebagaimana ditetapkan dalam Undang- Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah : Pengembangan manusia seutuhnya ialah manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, kemudian memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Kemendiknas, 2017).

Berdasarkan tujuan tersebut, maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah selain bertanggungjawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas.

Berdasarkan observasi awal, dapat untuk bisa memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga perhatian siswa bisa tercurahkan dan mampu menyerap serta memahami materi yang disampaikan yang pada akhirnya prestasi siswa meningkat. Namun, apabila guru tidak dapat menyampikan materi dengan tepat dan menarik dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa dan mengakibatkan ketidaktuntasan dalam belajarnya. Pada dasarnya penyelenggaraan pendidikan jasmani disekolah selama ini berorientasi pada satu titik yaitu guru. Kenyataan ini ditemukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi langsung di SMP Negeri 5 Kota Kupang.

Berdasarkan pengamatan-pengamatan yang dilihat dalam proses pembelajaran permainan bulu tangkis pada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Kota Kupang masih banyak siswa yang belum mampu melakukan teknik-teknik bulu tangkis dengan baik, kesalahan yang sering dilakukan siswa saat melakukan adalah cara memegang raket, sikap berdiri (siap) mengayunkan tangan, seiring pada saat siswa melepaskan kok untuk dipukul, dan sikap akhir. Hal ini mengakibatkan siswa tidak padu dan kompleks sehingga hasilnya tidak memuaskan bagi peserta didik maupun guru. Kondisi ini disebabkan karena selama ini guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan dalam melakukan praktek kegiatan satu kelas selalu dijadikan satu kelompok, sehingga anak banyak yang pasif selain itu peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas membosankan, peserta didik cenderung pasif dan kurang memberikan respon saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu guru perlu memilih metode pembelajaran yang bisa melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran, metode yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa. Metode mengajar yang kurang baik dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa

untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Metode TGT adalah suatu metode pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah kekelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain (Asma, 2012). Keunggulan metode pembelajaran tipe TGT adalah bekerjasama dalam kelompok, dan menentukan keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan individu dari setiap anggota kelompok sehingga setiap anggota kelompok tergantung pada anggota lain. Setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menunjang timnya untuk mendapatkan nilai yang maksimum sehingga termotivasi untuk belajar.

Dengan demikian setiap individu merasa mendapat tugas dan tanggung jawab sendiri-sendiri (Suwarjo, 2011). Selain itu penyajian materi dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT yang melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain kelompoknya diharapkan mampu memberikan sumbangan pada peningkatan motivasi siswa agar lebih bersemangat dan berminat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PJOK Materi Bulu Tangkis Di SMP Negeri 5 Kota Kupang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Belum diketahuinya tingkat faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam pembelajaran materi bulu tangkis.
2. Belum diketahuinya keefektifan pelaksanaan pada pembelajaran materi bulu tangkis.
3. Banyaknya faktor maupun kendala yang dihadapi guru maupun peserta didik selama pembelajaran materi bulu tangkis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, serta untuk membatasi permasalahan agar lebih terfokus, maka dalam penelitian ini dibatasi pada Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran PJOK Materi Bulu Tangkis di SMP Negeri 5 Kota Kupang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu faktor apakah yang mempengaruhi keaktifan siswa pada pembelajaran PJOK Materi Bulu Tangkis di SMP Negeri 5 Kota Kupang.?

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa pada pembelajaran PJOK Materi Bulu Tangkis di SMP Negeri 5 Kota Kupang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat akademis

- a. Sebagai gambaran faktor yang mempengaruhi keaktifan pembelajaran PJOK materi bulu tangkis di SMP Negeri 5 Kota Kupang.
- b. Memberikan keaktifan terhadap perkembangan pengetahuan khususnya siswa/siswi SMP Negeri 5 Kota Kupang.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan agar proses pembelajaran materi bulu tangkis sesuai dengan standar minimal yang sudah ditetapkan.
- b. Agar lebih memperhatikan faktor yang mempengaruhi keaktifan pembelajaran pjok materi bulu tangkis yang dimiliki.