

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dicapai melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan upaya dalam memberikan pengaruh secara sengaja dan dilakukan dalam keadaan sadar untuk mengembangkan kepribadian jasmani dan rohani individu agar menjadi manusia dewasa yang bertanggung jawab.

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya proses pendidikan, tidak hanya menyediakan kegiatan pendidikan intrakurikuler. Sekolah juga menyediakan program ekstrakurikuler yang dapat melengkapi kegiatan pendidikan intrakurikuler. Hal ini dijelaskan oleh Tarigan (2009:117) bahwa:

...dapat juga dipertimbangkan agar setiap sekolah mengaktifkan ekstrakurikuler olahraga pada sore hari setelah jam pelajaran selesai. Sebab dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berprestasi akan mendorong perkembangan percaya diri dan self esteem serta melalui kegiatan ekstrakurikuler tersebut kesempatan bagi setiap siswa untuk melatih keterampilan sosial dalam kegiatan berkelompok yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang di luar aspek akademik. Meskipun ada juga kegiatan ekstrakurikuler yang berkaitan dengan sisi akademik siswa. Manfaat kegiatan ini untuk wadah penyaluran hobi, minat, dan bakat para siswa secara positif yang dapat mengasah kemampuan, daya kreativitas, jiwa sportivitas, dan meningkatkan rasa percaya diri. Akan lebih baik bila siswa mampu memberikan prestasi gemilang di luar sekolah sehingga dapat mengharumkan nama sekolah.

Mengingat pentingnya kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, dengan metode dan pendekatan pembelajaran yang baik akan tercapai tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler. Masih banyak kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan dengan tujuan hanya mencari prestasi tanpa melihat aspek pengembangan potensi peserta didik. Ekstrakurikuler di sekolah umumnya hanya menjadi syarat dalam proses pembelajaran di sekolah. Tanpa adanya motivasi dari diri peserta didik dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Fenomena yang terjadi, peserta didik hanya ingin mengisi waktu luang mereka dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Bahkan ada peserta didik yang hanya ingin mencantumkan nilai ekstrakurikuler di buku raport.

Sesungguhnya keberadaan ekstrakurikuler sangat baik bila diletakkan pada perannya dengan tujuan yang jelas. Kegiatan ekstrakurikuler bukanlah hanya sebagai pelengkap pembelajaran tetapi

justru menjadi sebuah pengembangan minat dan potensi anak secara lebih mendalam. Pembelajaran intrakurikuler yang begitu padat materi dan dilakukan secara klasikal, kadangkala siswa kurang memiliki kesempatan untuk mendalami minat dan potensinya.

Pengembangan potensi yang ada di dalam diri peserta didik dapat berkembang apabila proses pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler berjalan sesuai dengan tujuannya. Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan agar tujuan pembelajarannya tercapai. Sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Motivasi merupakan aspek jiwa yang berfungsi sebagai penggerak dan pengarah perilaku seseorang dalam suatu kegiatan. Melalui motivasi, seseorang akan berusaha memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Misalnya, kebutuhan untuk belajar dalam proses pembelajaran, berlatih dalam kegiatan olahraga. Selanjutnya dijelaskan oleh Syah (2010:134) sebagai berikut: "Motivasi adalah keadaan internal organisme, baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu".

Sanjaya (2006:125) mengemukakan bahwa "Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran". Proses pelaksanaan pendekatan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik gaya yang bersangkutan. Salah satu caranya adalah melalui pendekatan mengajar. Pendekatan tersebut diantaranya dapat ditinjau melalui pendekatan perlombaan (kompetitif).

Perlombaan dan pertandingan bersumber dari keinginan naluri manusia untuk menonjolkan diri sebagai yang paling unggul diantara sesamanya. Dalam proses ini naluri dianggap sebagai salah satu motivator perilaku belajar. Naluri untuk menjadi yang terunggul akan membuat siswa berupaya keras mencapai tujuannya sebagai yang terbaik diantara rekannya. Dalam situasi yang kompetitif yang diciptakan oleh guru atau pelatih akan timbul persaingan diantara siswa untuk mencapai suatu prestasi.

Peran guru atau pelatih dalam membina kegiatan ekstrakurikuler sangat penting. Potensi yang dimiliki oleh peserta didik harus bisa dikembangkan melalui metode dan pendekatan mengajar yang tepat. Adapun pendekatan mengajar yang akan penulis gunakan adalah pendekatan kompetitif. Saputra (2001:5) menjelaskan bahwa:

Kompetitif merupakan kata sifat dari kompetisi yang identik dengan persaingan yang biasanya diwujudkan oleh individu yang tengah bersaing dan yang selalu berupaya untuk menjadi yang terbaik diantara individu lainnya.

Pendekatan pembelajaran ini secara empirik dapat meningkatkan motivasi siswa baik dalam ruang lingkup kegiatan intrakurikuler maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler. Semangat kompetisi dapat meningkatkan kreativitas, daya juang, dan kerja sama dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan, untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler diperlukan

pendekatan pembelajaran yang tepat. Sehubungan dengan hal tersebut, dilakukan penelitian mengenai penerapan pendekatan kompetitif untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran ekstrakurikuler anggar, karena kurangnya motivasi dalam pembelajaran ekstrakurikuler anggar maka diperlukan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan motivasi peserta didik agar tujuan dari pembelajaran ekstrakurikuler anggar dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, penulis ingin mengetahui lebih jauh mengenai keberhasilan pendekatan kompetitif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Karena penulis berpendapat bahwa pendekatan kompetitif berpotensi untuk mengembangkan karakter siswa dan memotivasi untuk menjadi yang terbaik, maka penulis bermaksud untuk mengadakan suatu penelitian yang dituangkan dalam skripsi dengan judul sebagai berikut: Keberhasilan Penerapan Pendekatan Kompetitif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Anggar di SMP Negeri 5 Bandung).

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas dan untuk menjaga agar permasalahan tidak terlalu meluas karena mengingat keterbatasan yang ada pada penulis, maka pada penelitian ini membatasi ruang lingkup permasalahan tersebut yaitu, keberhasilan penerapan pendekatan kompetitif terhadap motivasi belajar siswa yang mengikuti ekstrakurikuler anggar di SMP Negeri 5 Bandung.

2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diadakannya penelitian ini, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu, Bagaimana keberhasilan penerapan pendekatan kompetitif terhadap motivasi belajar siswa yang mengikuti ekstrakurikuler anggar di SMP Negeri 5 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai keberhasilan penerapan pendekatan kompetitif terhadap motivasi belajar siswa di ekstrakurikuler anggar SMP Negeri 5 Bandung, sebagai bahan rujukan untuk meningkatkan kualitas dan peningkatan motivasi belajar siswa di lingkungan tersebut.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui bagaimana keberhasilan penerapan pendekatan kompetitif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler anggar di SMP Negeri 5 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan disiplin ilmu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam menerapkan pendekatan kompetitif di bidang ekstrakurikuler olahraga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru/Pelatih

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memilih pendekatan pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi siswa.

b. Bagi Siswa

Mendapatkan kesan bahwa pembelajaran ekstrakurikuler anggar memacu motivasi dan menyenangkan, dapat merasakan suasana

berkompetisi yang sehat dan untuk mengukur kemampuan siswa dalam berolahraga.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang inovatif bagi bahan pembelajaran ekstrakurikuler anggar di SMP Negeri 5 Bandung

E. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan titik tolak pemikiran dari proses penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Asumsi yang dicetuskan merupakan awal untuk memulai penelitian sebagai batasan dalam proses penelitian yang akan dilakukan. Anggapan dasar diperlukan sebagai pegangan dalam penelitian untuk diajukan sebagai bahan titik tolak dari proses penelitian sebagaimana yang dijelaskan oleh Arikunto (2002:58) yaitu: “Anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang sebenarnya diterima oleh penyelidik”.

Dalam hal ini, penulis memiliki anggapan dasar yaitu pendekatan pembelajaran kompetitif memiliki peranan sebagai sarana membangkitkan motivasi untuk mencapai prestasi seperti yang dijelaskan oleh Sukmadinata (2009:77) yaitu: “Motiv yang memegang peranan penting dalam kepribadian individu yaitu motiv untuk berkompetisi baik dengan dirinya atau dengan orang lain dalam mencapai prestasi yang tertinggi”.

Dalam Pendekatan pembelajaran ini, siswa dapat belajar serius dengan suasana belajar yang penuh persaingan. Seperti yang telah dijelaskan oleh Uno (2006:37) bahwa: “Belajar dengan bersaing menimbulkan upaya belajar yang sungguh-sungguh”.

Menurut Gunarsa dalam Hidayat (2010:110) mengungkapkan bahwa “motivasi ekstrinsik dalam olahraga meliputi juga motivasi kompetitif, karena motif untuk bersaing memegang peranan yang lebih besar daripada kepuasan karena telah berprestasi lebih baik”.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa motivasi siswa dapat ditingkatkan dengan menciptakan suasana pembelajaran ekstrakurikuler yang tepat. Suasana kompetisi penulis anggap sesuai untuk diterapkan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Dalam suasana berkompetisi siswa termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran atau prestasi. Siswa dapat mengukur kemampuannya melalui kemampuan yang dimiliki oleh orang lain.

Oleh karena itu, ekstrakurikuler sangat penting dioptimalkan di sekolah. Siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara maksimal. Sekolah yang merupakan tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran dapat mengapresiasi potensi yang dimiliki siswa. Pendekatan kompetitif dalam pembelajaran ekstrakurikuler anggar dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran ekstrakurikuler anggar.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah sehingga terdapat keseragaman landasan berfikir antara peneliti dengan pembaca berkaitan dengan judul penelitian.

Adapun definisi istilah yang akan dijelaskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kompetitif menurut Saputra (2001:5) merupakan kata sifat dari kompetisi yang identik dengan persaingan yang biasanya diwujudkan oleh individu yang tengah bersaing dan yang selalu berupaya untuk menjadi yang terbaik diantara individu lainnya
2. Motivasi menurut Muhibbinsyah (2010:134) adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu.
3. Motivasi belajar menurut Uno (2006:23) adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.
4. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan di luar jam biasa dan juga dilakukan pada jam libur tempatnya di sekolah maupun di luar sekolah dengan tujuan memperluas pengetahuan siswa.
5. Anggar adalah seni budaya olahraga ketangkasan dengan senjata yang menekankan pada teknik kemampuan seperti memotong, menusuk atau menangkis senjata lawan dengan menggunakan keterampilan

dalam memanfaatkan kelincihan tangan. Dalam artian lebih spesifik, anggar adalah satu cabang olahraga yang diajarkan di sekolah - sekolah Eropa pada masa lalu dalam melatih keahlian dalam menggunakan senjata tajam yang akhirnya menjadi salah satu olahraga resmi di Olimpiade. (id.wikipedia.org/wiki/Anggar)

G. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Eksperimen. Sugiyono (2010:72) mengungkapkan bahwa: “Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Dalam kegiatan penelitian, metode penelitian diperlukan untuk mengarahkan penelitian agar mencapai tujuan yang efektif.

2. Lokasi dan Populasi Penelitian

a. Lokasi

Lokasi penelitian adalah tempat Peneliti melakukan penelitian tentang keberhasilan penerapan pendekatan kompetitif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun tempat yang dijadikan sebagai lokasi dalam penelitian ini adalah ekstrakurikuler anggar di SMP Negeri 5 Bandung.

b. Populasi

Populasi merupakan sekelompok subjek yang dijadikan sumber data, baik benda, manusia gejala ataupun peristiwa yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Sugiyono (2010:80) menyatakan bahwa:

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler anggar di SMP Negeri 5 Bandung yang berjumlah 12 orang.

c. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil dari sebagian data yang dianggap telah dapat mewakili seluruh populasi. Sejalan dengan pendapat Sugiyono (2007:91) yang mengatakan bahwa, “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Jumlah sampel akan sangat bergantung pada berapa banyak jumlah populasi.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sugiyono (2010:85) menjelaskan bahwa “sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bial semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Maka sampel penelitian ini adalah 12

orang siswa peserta ekstrakurikuler anggar di SMP Negeri 5 Bandung.

3. Teknik Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui hasil penelitian ini yaitu

1. Eksperimen untuk mengetahui keberhasilan penerapan pendekatan kompetitif terhadap motivasi belajar siswa.
2. Angket atau kuesioner untuk mengetahui motivasi belajar siswa.

