

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana guna menciptakan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi diri serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan adalah proses perubahan atas hasil pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik yang didapat yang mencakup segala aspek kehidupan untuk tercapainya suatu tujuan yang diinginkan (Pane & Dasopang, 2017). Secara umum pendidikan dapat diartikan sebagai suatu usaha pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat memahami dan mengembangkan potensi diri dengan tujuan menciptakan hasil yang diinginkan. Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan peserta didik, sehingga pendidikan diharapkan dapat mengarahkan peserta didik menjadi manusia yang lebih baik dan bermartabat.

Dalam dunia pendidikan saat ini, kebutuhan akan metode pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan peserta didik menjadi sangat penting. Peserta didik di era digital lebih akrab dengan media sosial, salah satunya TikTok, yang telah menjadi bagian dari keseharian mereka. Data dari We Are Social (2025) menunjukkan bahwa lebih dari 60% remaja di Indonesia menggunakan TikTok secara aktif, dengan rata-rata waktu penggunaan mencapai lebih dari 90 menit per hari. Ini menunjukkan potensi besar platform ini sebagai media pembelajaran yang dekat dengan dunia siswa.

Namun, pembelajaran di sekolah masih sering bersifat konvensional, dengan dominasi ceramah dan minimnya partisipasi aktif siswa. Salah satu akibatnya adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar serta kurang berkembangnya keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Dalam konteks ini, model pembelajaran kooperatif seperti Numbered Heads Together (NHT) dapat menjadi solusi. Model ini mendorong siswa untuk berpikir bersama, bertukar pendapat, dan saling membantu dalam memahami materi, sehingga sangat cocok untuk membangun pembelajaran yang aktif dan kolaboratif.

Mengintegrasikan model NHT dengan media TikTok memberikan pendekatan inovatif yang menggabungkan kerja kelompok dengan media visual yang kreatif. Misalnya, dalam kegiatan presentasi kelompok, siswa dapat membuat konten TikTok edukatif untuk menyampaikan hasil diskusi mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan abad 21 seperti kolaborasi, kreativitas, dan literasi digital.

Wawancara terhadap peserta didik, suasana kelas SMA NEGERI 1 BEBANDEM berbeda. Para siswa tampak antusias sejak bel masuk berbunyi. Mereka tahu hari ini bukan hari belajar seperti biasanya. "Anak-anak, hari ini kita akan membahas materi tentang interaksi sosial. Tapi tidak hanya membaca buku atau mencatat. Kalian akan bekerja dalam kelompok, dan hasil diskusinya kalian sampaikan dalam bentuk video TikTok berdurasi maksimal 1 menit!".

Siswa dibagi ke dalam kelompok kecil. Setiap anggota diberi nomor 1 sampai 4. Setelah membaca materi dan berdiskusi, guru memanggil nomor secara acak untuk menjawab. Suasana kelas menjadi hidup—diskusi berjalan seru, semua

anggota aktif karena tak tahu siapa yang akan ditunjuk mewakili kelompok. Tidak ada yang bisa "bersembunyi" atau pasif.

Setelah sesi diskusi dan tanya-jawab, siswa diminta merancang konten edukatif yang akan direkam dalam bentuk video TikTok. Beberapa siswa langsung antusias mengembangkan ide: ada yang membuat sketsa, ada yang bermain peran, ada pula yang membuat narasi layaknya video "fun fact". Yang menarik, mereka harus menyampaikan isi materi dengan gaya TikTok—ringkas, kreatif, dan menarik.

Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara peserta didik, guru, dan materi pelajaran pada suatu lingkungan belajar dengan tujuan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik (Situmorang, P., Nasution, N., Afrinaldi, R., 2021). Guru memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Guru berperan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan memberikan pendidikan karakter kepada peserta didik dengan memperhatikan aspek-aspek pembelajaran melalui suatu media dan model pembelajaran sehingga terwujud pengembangan potensi peserta didik (Suranti, Gunawan, & Sahidu, 2016). Untuk menyukseskan proses pembelajaran tersebut diperlukan adanya desain pembelajaran yang baik serta kreatifitas guru dalam mengajar. Menurut Miftah (2019), metode komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik adalah hal terpenting yang perlu diperhatikan agar ilmu dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Kegagalan metode komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat menyebabkan materi dan pesan yang ingin disampaikan tidak dapat diterima oleh siswa secara optimal. Konsekuensi lainnya yaitu siswa sebagai

penerima ilmu salah mengkap dan mengartikan ilmu yang disampaikan oleh guru. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah terdiri dari berbagai macam pelajaran. Salah satu program pendidikan yang memberikan pengaruh besar terhadap perubahan dan perkembangan peserta didik secara keseluruhan adalah pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

Menurut Sumbodo P., (2016), Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, sikap sportif, kecerdasan emosial, pengetahuan serta perilaku hidup sehat dan aktif. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditekankan dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan jasmani, perkembangan rohani, dan kemampuan gerak motorik yang sepadan (Mashuri, 2017). Dalam pembelajaran PJOK terdapat beberapa materi pelajaran yang tertuang dalam silabus dan kurikulum yang berlaku disekolah, salah satunya materi permainan bulutangkis.

Permainan bulutangkis atau *badminton* adalah suatu olahraga dengan menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan. Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan shuttle cock di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan menjatuhkan didaerah permainan sendiri. Dalam permainan bulu tangkis, terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain agar pemain dapat memainkan permainan dengan baik dan benar. Teknik dasar dalam permainan bulu tangkis yaitu teknik pukulan, teknik memegang raket, teknik posisi bada, gerakan kaki, dan teknik servis.

Teknik pukulan adalah cara-cara melakukan pukulan dalam permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke lapangan lawan. Salah satu teknik pukulan yang sering digunakan yaitu *forehand drive*. *Forehand drive* adalah pukulan cepat dan mendadak yang dilakukan dengan menerbangkan *shuttlecock* dekat dengan garis atas net secara mendatar menuju bidang permainan lawan. Tujuannya adalah untuk mengacaukan posisi lawan, melalui penempatan *shuttlecock* di posisi sulit untuk dikembalikan atau menyerang balik.

Kegiatan pembelajaran PJOK yang monoton ditambah dengan adanya kegiatan pembelajaran daring membuat semangat dan minat belajar peserta didik menjadi menurun. Hal ini menyebabkan hasil kegiatan pembelajaran PJOK khususnya pada materi pukulan yang sering digunakan yaitu *forehand drive* dalam permainan bulutangkis menjadi menurun. Oleh karena itu, diperlukan adanya kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah melalui aplikasi media sosial. Saat ini salah satu media sosial yang paling banyak diminati oleh masyarakat khususnya kalangan remaja adalah aplikasi tiktok. Berdasarkan data yang dikutip dari sindonews.com, per Juli 2021 jumlah pengguna tiktok mencapai 1 miliar pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sangat cocok untuk menyampaikan informasi kepada banyak orang. Tiktok merupakan media berbasis audio visual dengan menampilkan video dengan durasi 15 detik hingga 3 menit. Media pembelajaran audio visual adalah produk dan penggunaan materi pembelajaran yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol yang serupa (Hidayati, 2016:32). Jika dibandingkan dengan media seperti youtube, tiktok

memiliki keunggulan dengan durasinya yang sedikit karena dengan materi yang padat, siswa tidak akan mudah bosan dan menyerap materi dengan baik. Alasan Peneliti melakukan penelitian terkait implementasi pembelajaran melalui aplikasi tiktok pada materi *forehand drive* ini dikarenakan: (1) Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi tiktok memberikan kesempatan bagi guru PJOK untuk menjadi kreatif dan inovatif sehingga materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa. (2) Membantu siswa dalam meningkatkan semangat dan minat dalam belajar pelajaran PJOK. (3) Aplikasi tiktok menyediakan fitur video berdurasi singkat yang tidak akan membuat siswa mudah bosan serta dapat diputar berulang kali sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan diluar jam pelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Berbantuan Aplikasi Tiktok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bulutangkis Teknik dasar *Forehand Drive* Pada Peserta Didik Kelas X C di SMA Negeri 1 Bebandem Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK dikarenakan media pembelajaran yang monoton dan membosankan.
2. Hasil belajar teknik dasar *forehand drive* dalam permainan bulutangkis pada peserta didik kelas X C di SMA Negeri 1 Bebandem masih kurang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka masalah harus dibatasi agar tidak menjadi luas dan fokus terhadap satu pokok bahasan saja. Sehingga penelitian ini terbatas pada upaya meningkatkan hasil belajar teknik dasar *forehand drive* pada permianan bulutangkis melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) pada peserta didik kelas X C di SMA Negeri 1 Bebandem Tahun Ajaran 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan aplikasi tiktok dapat meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis teknik dasar *forehand drive* pada peserta didik kelas X C di SMA N 1 Bebandem tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis teknik dasar *forehand drive* pada peserta didik kelas X C di SMA N 1 Bebandem tahun ajaran 2023/2024 melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan aplikasi tiktok.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber atau bahan kajian dalam upaya mengetahui, memahami, dan menambah wawasan mengenai upaya meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis teknik dasar *forehand drive* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan berbantuan aplikasi tiktok.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai upaya meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis teknik dasar *forehand drive* melalui model pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) dengan berbantuan aplikasi tiktok.

b. Bagi Guru

Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru PJOK mengenai upaya meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis teknik dasar *forehand drive* melalui model pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) dengan berbantuan aplikasi tiktok.

c. Bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk mengetahui, memahami, dan mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) dengan berbantuan aplikasi tiktok untuk meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis teknik dasar *forehand drive*.

d. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui, menambah wawasan, serta informasi bagi peneliti mengenai bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar permainan

bulutangkis teknik dasar *forehand drive* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan berbantuan aplikasi tiktok.

