

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah termasuk mata pelajaran di sekolah. Pendidikan jasmani merupakan bagian tujuan hidup sehat menuju pertumbuhan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras serasi dan seimbang. Dari berbagai bentuk dan macam - macam kegiatan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah salah satunya yaitu cabang olahraga bulutangkis (Gazali & Cendra, 2017). Salah satu cabang olahraga yang ada pada pendidikan jasmani adalah bulu tangkis. Permainan bulutangkis sudah ada pada sekitar abad ke 12 di lapangan olah raga kerajaan Inggris. Juga ada bukti-bukti yang menyatakan bahwa anggota-anggota kerajaan di Polandia memainkan olah raga ini pada akhir abad 17 atau permulaan abad 18.

Di India olah raga bulutangkis dimainkan di Poona, dan sampai tahun 1870 permainan ini terkenal dengan nama Poona di sana. Belum dapat dipastikan apakah perwira-perwira perang Inggris yang membawa bulu tangkis ini ke India, atau sebaliknya mereka membawa permainan ini dari India ke Inggris. Yang dapat dipastikan, nama *badminton* untuk bulu tangkis berasal dari nama kota Badminton, tempat kediaman Duke of Beaufort (Poole, 2006, hal. 73). Menurut Subardjah (2001, hal. 1), permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan shuttlecock sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Di Indonesia olahraga bulutangkis telah dikenal sebagian besar masyarakat dari kota hingga desa sehingga permainan bulutangkis dikenal disemua kalangan baik dari orang dewasa hingga anak – anak. Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat

pemukul, shuttlecock sebagai obyek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks. Tujuan dari permainan bulutangkis adalah memperoleh angka dan kemenangan dengan cara menyebrangkan dan menjatuhkan *shuttlecock* di bidang permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* atau menjatuhkannya di daerah permainannya sendiri. Permainan ini dianggap sebagai salah satu olahraga lapangan yang paling cepat dan paling terkenal di dunia, karena itu berhasil menyedot minat berbagai kalangan tanpa dibatasi oleh kelompok umur, kelompok social ekonomi, maupun kategori jenis kelamin. Secara umum keterampilan dasar permainan bulutangkis dapat dikelompokkan kedalam empat bagian yaitu (1) cara memegang raket (*grips*) (2) sikap siap (*stance atau ready position*), (3) gerakan kaki (*footwork*), dan (4) gerak memukul (*stroke*) (Mangun et al., 2017).

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk memberikan pemahaman tentang keterampilan bermain bulutangkis adalah penggunaan metode *teaching games for understanding (TGUFU)*. Penggunaan model *Teaching Games For Understanding* pada pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi lebih baik yang selaras dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri, ataupun tujuan pendidikan secara umum. Menurut (Sita & Nopembri, 2011) beberapa ahli seperti Mitchell, Oslin, dan juga Griffin memperkenalkan salah satu model dalam pendidikan jasmani yang menggunakan pendekatan taktik. Penggunaan model *Teaching Games For Understanding* pada pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan siswa menjadi lebih baik yang selaras dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri, ataupun tujuan pendidikan secara umum.

Seorang guru harus mampu menjadi praktisi reflektif, mampu untuk refleksi dan intropeksi terhadap kegiatan pembelajarannya agar siswa mendapatkan pembelajaran yang baik (Alison et al., 1997). Guru pada mata pelajaran apapun terutama pendidikan jasmani harus mampu mendorong siswa untuk dapat terlibat secara aktif dengan tidak merasa terpaksa serta dapat beraktifitas dalam suasana

riang gembira. *Teaching Game For Understanding* menekankan pada permainan, dimana taktis dan masalah strategis dalam lingkungan permainan yang di modifikasi, yang pada akhirnya siswa dituntut untuk dapat membuat keputusan (Web et al., 2006). TGFU lebih mampu mengembangkan pengetahuan dari pada pendekatan teknis (Olosová & Zapletalová, 2015).

Setelah melakukan observasi di SMAN 1 Sindang masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan dasar bulutangkis seperti dari pegangan raket yang masih salah dan cara pengambilan *shuttlecock* yang salah sehingga *shuttlecock* jatuh tidak jauh dari jangkauan lawan. Presentase siswa yang belum menguasai teknik dasar adalah 20 siswa dan 8 siswa nya dikategori sudah menguasai teknik *hand grip* nya sudah agak benar. Pelatihan yang monoton sehingga siswa bosan dan kurang aktif pada saat pembelajaran ekstrakurikuler bulutangkis berlangsung.

Dengan demikian peneliti mencoba menerapkan pendekatan metode atau model pembelajaran yang tepat untuk ekstrakurikuler bulutangkis secara maksimal dan bisa meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis. Pendekatan model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran yang mungkin tepat yaitu *teaching games for understanding* (TGFU). Pemilihan pendekatan tersebut dilihat dari karakteristik bulutangkis yang merupakan olahraga permainan. Selain itu hal ini didukung dengan penelitian terdahulu pada bidang bulutangkis yang dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara model TGFU terhadap keterampilan bermain bulutangkis. Dengan model TGFU diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis siswa.

Melihat karakteristik kesulitan yang dihadapi siswa dalam keterampilan bermain bulutangkis, maka peneliti harus segera melakukan penelitian ini agar dalam proses permainan bulutangkis keterampilan bermain meningkat dan dapat dikembangkan ke arah yang positif. Dan diharapkan siswa bisa berkembang pesat dengan diterapkannya model TGFU dari perkembangan permainan bulutangkis.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan penerapan *teaching games for understanding* (TGFU) terhadap keterampilan bermain bulutangkis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah peneliti yang telah penulis kemukakan diatas, maka masalah khusus yang akan diteleti oleh penulis adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) terhadap keterampilan bermain bulutangkis?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan khusus yang dibuat untuk menjawab pertanyaan penelitian adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui pembelajaran *teaching game for understanding* (TGFU) terhadap keterampilan bermain bulutangkis

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu:

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan atau informasi yang bermanfaat bagi guru dan siswa dalam penerapan model *teaching game for understanding* dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat diambil dari penelitian ini, diantaranya:

1. Hasil penelitian ini bermanfaat bagi para guru khususnya guru pendidikan jasmani
2. Sebagai acuan untuk menerapkan model *teaching game for understanding* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

1.4.3 Secara Kebijakan

Dapat dijadikan informasi atau masukan terhadap sekolah khususnya bagi guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani model *teaching game for understanding* terhadap hasil belajar siswa.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI (2019) maka sistematika penulisan laporan penelitian (Skripsi) yang akan disusun adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka

Berisikan tentang landasan teori yang memuat topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian, kerangka berpikir.

BAB III: Metode Penelitian

Berisikan mengenai metode penelitian skripsi yang substansinya adalah metode penelitian, populasi, sampel, langkah-langkah penelitian, desain penelitian, instrumen penelitian, prosedur pengambilan data, serta prosedur pengolahan data dan analisis data.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Menjelaskan tentang hasil pengolahan dan analisis data serta diskusi penemuan.

BAB V: Kesimpulan Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini memaparkan mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian dan juga menjelaskan implikasi serta rekomendasi dari hasil penelitian, baik untuk pihak yang membutuhkan ataupun penelitian selanjutnya.