

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani dan kesehatan termasuk mata pelajaran di sekolah. Pendidikan jasmani merupakan bagian tujuan hidup sehat menuju pertumbuhan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras serasi dan seimbang. Menurut Juliantine dkk. (2012, hlm. 6) “pendidikan jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan”. 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 bulutangkis. Permainan bulutangkis sudah ada pada sekitar abad ke 12 di lapangan olahraga anggota kerajaan inggris.

Di india olahraga bulutangkis dimainkan di Poona, dan samoai tahun 1870 permainan ini terkenal dengan nama Poona di sana. Belum dapat dipastikan apakah perwira – perwira perang di inggris yang membawa bulutangkis ini ke india, atau sebaliknya mereka membawa permainan ini dari india ke inggris. Yang dapat dipastikan, nama badminton untuk bulutangkis berasal dari nama kota Badminton, tepat kediaman Duke of Beaufort (Poole, 2006, hal. 73). Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang, Subardjah (2001, hal. 1). 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 dari 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 sosial 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) gerakan memukul (stroke) (Mangun et al., 2017).

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk memberikan pemahaman tentang keterampilan bermain bulutangkis adalah TGFU. Penggunaan model Teaching Game 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 Game 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. Dalam model pembelajaran TGFU banyak materi pembelajaran yang dapat disampaikan, bukan hanya permainan kelompok namun permainan perorangan juga bisa memakai model pembelajaran TGFU.

Seorang guru harus mampu menjadi praktisi reflektif, mampu untuk refleksi dan introspeksi terhadap kegiatan pembelajaran agar siswa mendapatkan pembelajaran yang baik (Alison et al., 1997). TGFU menekankan pada permainan, dimana taktis dan masalah strategis dalam lingkungan permainan yang dimodifikasi, yang pada akhirnya siswa dituntut untuk dapat membuat keputusan (Web et al., 2006). TGFU lebih mampu mengembangkan pengetahuan dari pada pendekatan teknis (Olosivá & Zapletalová, 2015).

Setelah melakukan observasi di SMPN 1 Cimahi masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan dasar bermain bulutangkis seperti dari pegangan raket yang masih salah dan cara pengambilan shuttlecock yang salah sehingga shuttlecock jatuh tidak jauh dari jangkauan lawan. Dengan demikian peneliti mencoba menerapkan pendekatan metode atau model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran 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 TGFU. Pemilihan pendekatan tersebut dilihat dari karakteristik bulutangkis yang merupakan olahraga permainan. Selain itu hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang pernah diterapkan di SMPN 1 Cimahi model pembelajaran Teaching Game For Understanding dalam pembelajaran permainan futsal yang dapat membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara model TGFU terhadap keterampilan bermain futsal di SMPN 1 Cimahi. Dengan model TGFU diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis siswa.

Melihat karakteristik kesulitan yang dihadapi siswa dalam keterampilan bermain bulutangkis, maka peneliti melakukan penelitian ini agar keterampilan bermain siswa meningkat dan dapat dikembangkan ke arah yang positif dengan diterapkannya model TGFU dari perkembangan pembelajaran bulutangkis.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap keterampilan bermain bulutangkis di SMPN 1 Cimahi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap apresiasi bermain bulutangkis di SMPN 1 Cimahi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji pengaruh model pembelajaran Teaching Game For Understanding terhadap keterampilan bermain bulutangkis di SMPN 1 Cimahi.

Ikhsan Sobari, 2025

PENGARUH MODEL TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING (TGFU) TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS DI SMPN 1 CIMAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat membantu semua pihak, terutama kepada orang-orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan diantaranya :

1.4.1 Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, terutama sumbangan pemikiran terhadap dunia pendidikan, terutama sumbangan pengetahuan mengenai pengaruh model pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) terhadap keterampilan bermain bulutangkis.

1.4.2 Secara Praktis

Dapat memberikan sumbangan agar guru dapat menerapkan model pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) dalam pembelajaran penjas.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi dapat dijabarkan dan dijelaskan dengan sistematika penulisan yang runtun. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab. Struktur organisasi skripsi dimulai dari bab I sampai bab V. Berdasarkan pedoman penyusunan karya ilmiah universitas pendidikan Indonesia tersusun sebagai berikut (Sagala, 2010):

Bab I Pendahuluan

Memuat tentang pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

Bab II Kajian Pustaka

Menerangkan tentang konsep, teori, dan pendapat para ahli terkait dengan masalah yang akan diteliti.

Bab III Metode Penelitian

Berisi penjabaran tentang metode penelitian, penentuan populasi, penentuan sampel, dan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Pembahasan mengenai hasil pengukuran yang diproses melalui pengolahan dan analisis.

Bab V Kesimpulan

Menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang terkait hasil penelitian.