BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas suatu sistem pendidikan dapat memengaruhi kualitas suatu bangsa di masa depan. Pada era globalisasi saat ini bangsa indonesia dihadapkan pada tantangan yang sangat besar dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM). Salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yaitu melalui pendididkan karena Pendidikan sangat berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas 2003, hlm. 3). Menurut pendapat Mudyahardjo (2011, hlm 11) menyatakan pengertian pendidikan dalam arti luas terbatas bahwa :

> Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.

Dari pengertian diatas bahwa Pendidikan merupakan bagian terpenting bagi suatu bangsa karena kemajuan dan keberhasilan suatu bangsa tergantung pada pendidikan yang ditekankan pemerintah. Untuk itu pemerintah sangat serius mengenai pendidikan karena dengan pendidikan yang mumpuni diharapkan kemajuan dan keberhasilan suatu bangsa pun akan tercapai. Dalam proses pendidikan, guru sebagai pendidik bertugas membina dan membimbing dalam menuangkan bahan ajar kepada peserta didik untuk dapat menjadi siswa yang aktif, kreatif, dan inovatif. banyak cara untuk mendidik siswa dalam pembentukan karakternya, salah satunya melalui pendidikan jasmani. Pendidikan

jasmani merupakan suatu bentuk pendidikan yang tidak terlepas dari pendidikan secara menyeluruh. Dalam pendidikan jasmani banyak hal yang bisa di pelajari kepada peserta didik terkait dengan domain kognitif, domain psikomotor, dan domain afektif.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan karena Pendidikan jasmani salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan pada jenjang Perguruan Tinggi. Pendidikan jasmani merupakan suatu bentuk pendidikan yang tidak terlepas dari pendidikan secara menyeluruh. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani hal yang harus di capai yaitu pengembangan fisik atau psikomotor dan juga pengembangan afektif dan kognitif secara serasi dan seimbang. Menururt Jesse Feiring Williams 1999; dalam Freeman, 2001 (dalam Abduljabar 2011, hlm 80) pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa :

> Manakala pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisikal. Melalui pemahaman sisi kealamiahan fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisikal. Pemahaman ini menunjukan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental,intelektual, emosional, dan estetika.

Selanjutnya menurut A. Baley dan David A. Filed 2001 ; dalam freeman, 2001 (dalam Abduljabar 2011, hlm. 82) meyatakatan bahwa pendidikan jasmani adalah “suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuskular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani”.

Dari pengertian tersebut mengenai pendidikan jasmani, bahwa proses pendidikan yang mengunakan aktivitas jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani serta nilai-nilai pendidikan yang menekankan pada aspek domain

kognitif, psikomotor, dan efektif secara seimbang sehingga pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar (SD) dapat dilakukan secara intensif. Aktivitas jasmani adalah segala bentuk kegiatan yang melibatkan aktivitas gerak. Aktivitas jasmani yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani kepada peserta didik disesuaikan dengan potensi yang dimiliki peserta didik dari yang sederhana ke yang lebih sulit atau kompleks dan disesuaikan juga dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak terutama di Sekolah Dasar.

Dalam proses belajar mengajar (PBM) pendidik (guru pendidikan jasmani) harus mampu membina dan membimbing siswa untuk dapat belajar . dengan belajar siswa dapat mengembangkan tingkah laku baik dalam hal pengetahuan maupun keterampilannya. Menurut Sumadi Suryabrata 1974 (dalam Mahendra 2012, hlm. 161) manyatakan bahwa : "belajar merupakan upaya yang sengaja untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik yang berupa pengetahuan maupun keterampilannya". Perubahan yang terjadi karena peserta didik yang telah mendapat proses belajar mengajar (PBM) dan melakukan latihan latihan yang dilakukan siswa setelah mendapatkan pengajaran dari guru. Kemudian Singer 1980 (dalam Mahendra 2012, hlm. 161) menyatakan bahwa : "Belajar digambarkan atau ditunjukan oleh suatu perubahan yang relatif permanen dalam penampilan atau potensi perilaku yang disebabkan latihan atau pengalaman masalalu dalam situasi tertentu".

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak sekali aktivitas pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik salah satunya aktivitas permainan bulutangkis yang cukup di gemari oleh peseta didik karena permainan bulutangkis merupakan permainan yang sangat menarik dan mengasikkan, permainan bulutangkis dalam ruang lingkup pendidikan termasuk kedalam permainan dan olahraga. Permainan bulutangkis adalah permainan yang dilakukan oleh satu orang yang saling berlawan yang disebut dengan *single* dan dua orang saling berlawanan yang disebut dengan *double* yang di batasi oleh net dan pemain berusaha melewatkan atau menyebrangkan *shuttlecock* ke daerah lawan dan tidak dapat dikembalikan lagi oleh lawan untuk mendapatkan poin atau angka. Menurut Subarjah & Hidayat (2007, hlm. 1) menjelaskan tentang permainan bulutangkis bahwa :

> Permainan bulutangkis pada hakikatnya adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* sebagai alat permainan bersifat perorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka dengan dan lapangan pemainan berupa lapangan yang datar terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permaian.

Kurikulum yang diterapkan pada saat ini yaitu kurikulum 2013 (Kurtilas) tetapi ada kendala bagi para guru dalam pelaksanaannya sehingga sekolah tempat yang akan peneliti gunakan dalam penelitian tindakan kelas ini kembali lagi menggunakan kurikulum 2006 yaitu kurikulum KTSP. Di dalam kurikulum 2006 (KTSP) pendidikan jasmani terdapat beberapa permainan yang mempunyai daya tarik siswa yaitu permainan bulutangkis yang termasuk ke dalam permainan bola kecil. Kurikulum 2006 (KTSP) kelas lima semester dua di dalam Standar kompetensi poin 6 yang berbunyi : mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang di modifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Kemudian di dalam Kompetensi dasar poin 6.2 yang berbunyi : mempraktikan variasi tehnik dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerja sama, sprotivitas dan kejujuran. Komponen-komponen yang harus menjadi titik perhatian guru melihat dari isi SKKD kurikulum 2006 adalah lebih menekankan pada variasi gerak dasar ke dalam permainan atau olahraga yang dimodifikasi.

Kenyataannya Pada pelaksanaan proses pembelajaran guru lebih menekankan pada keterampilan dalam bermain bulutangkis, anak di tugaskan untuk bermain seperti pada permainan bulutangkis pada umumnya meskipun lapangan yang ada sangat terbatas guru memaksakan siswa untuk bermain secara bergantian dengan jumlah siswa yang cukup banyak sehingga banyak anak yang berdiam diri untuk menunggu giliran akibatnya tidak semua anak mendapatkan perlakuan dan tugas gerak yang sama mengenai pola gerak dominan memukul dalam permainan bulutangkis.

Kenyataan tersebut menunjukan pada saat proses pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis di kelas V Sekolah Dasar Negeri Binakerta sangat kurang efektif dikarenakan a. Alat pembelajaran permainan bulutangkis yang sangat

kurang b. Siswa kurang memahami tentang permainan bulutangkis. c. Kreativitas seorang guru yang ada di rasa kurang dikarenakan guru yang mengajar di sekolah tersebut bukan dari kalangan olahraga. d. Dalam pembelajaran siswa terkesan kurang terkontrol dengan baik. e. Lemahnya kemampuan siswa dalam memukul *shuttlecock* siswa pada aktivitas permainan bulutangkis. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif dan guru menerapkan pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis yang terkesan monoton sehingga siswa menjadi kurang aktif.

Dari permasalahan tersebut berakibat pada kurangnya pola gerak dominan memukul yang terjadi pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Binakerta. Menurut Subarjah & Hidayat (2007, hlm. 108) mengatakan "pola gerak dominan yang perlu dikembangkan dalam aktivitas permainan bulutangkis adalah pola gerak melangkah, melompat, dan berlari, dengan arah depan, belakang, serong kanan, serong kiri dan kanan, kemampuan-kemampuan gerak memukul dari atas kepala, dari samping dan dari bawah".

Hasil pengamatan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis pada siswa kelas V Sekolah Dasar Binakerta mengenai pola gerak dominan memukul *shuttlecock* yaitu: permasalahan yang terjadi ada beberapa siswa yang melakukan pukulan dengan menggunakan kedua tangan, dari gerakan atau posisi kaki siswa ketika memukul di depan kaki kiri yang ada di depan dan kaki kanan ada di belakang kemudian ketika pukulan kebelakang kaki kiri siswa selalu ada dibelakang dan kaki kanan siswa ada di depan, siswa selalu tidak dalam keadaan posisi siap atau *ready position* yang menyulitkan siswa dalam memukul *shuttlecock* dan ayunan tangan yang dilakukan siswa terlihat kaku, koordinasi antara mata, tangan dan kaki selalu tidak tepat sehingga *shuttlecock* selalu tidak terpukul karena koordinasi gerakan belum menetap dan konsisten.

Rendahnya pola gerak dominan memukul *shuttlecock* pada pembelajaran permainan bulutangkis di sekolah dasar jika di biarkan seperti ini maka anak pun tidak akan berkembang pola gerak dominan memukul *shuttlecock*. Untuk itu penulis mencoba suatu pembelajaran *badminton like games* . Dimana *badminton like games* merupakan permainan yang menyerupai permainan badminton atau

bulutangkis pada umumnya dengan menggunakan *shuttlecock* atau objek lain yang dapat dipukul dengan menggunakan raket atau alat pemukul dari kayu. Yang diharapkan bisa mengatasi permasalah berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul *"Implementasi Pembelajaran Badminton Like Games dalam Upaya Meningkatkan Pola Gerak Dominan Memukul Shuttlecock dalam Aktivitas Permaianan Bulutangkis"*.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini akan membicarakan *badminton like games* dalam hubungannya dengan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* dalam aktivitas permainan bulutangkis. Pola gerak dominan merupakan merupakan syarat dari terbentuknya keterampilan khas dalam suatu cabang olahraga dan pola gerak merupakan sekelompok atau seri aksi gerak yang memiliki fungsi luas yang ditampilkan dengan tuntutan yang rendah. Tekanannya adalah pada gerakan-gerakan yang menyusun tugas gerak tertentu.

Pada pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM) guru lebih menekankan pada keterampilan dalam bermain bulutangkis, anak di tugas kan untuk bermain seperti pada permainan bulutangkis pada umumnya meskipun lapangan yang ada sangat terbatas guru memaksakan siswa untuk bermain secara bergantian dengan jumlah siswa yang cukup banyak sehingga banyak anak yang berdiam diri untuk menunggu giliran dan pembelajarannya pun sangat menoton. Akibatnya pola gerak dominan memukul *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis tidak dipelajari oleh peserta didik dan berakibat pada rendah atau lemahnya pola gerak dominan memukul *shuttlecock* siswa dalam permainan bulutangkis.

Pembelajaran *badminton like games* diharapkan dapat mendukung peningkatan pelaksanaan proses belajar mengajar (PBM) pola gerak dominan memukul dalam aktivitas permainan bulutangkis pada siswa. *Badaminton like games* adalah permainan yang menyerupai permainan badminton atau bulutangkis pada umumnya dengan menggunakan *shuttlecock* atau objek lain yang dapat dipukul dengan permainan menggunakan raket atau alat pemukul dari kayu.

Permainan *badminton like games* pada tataran penjas seperti permainan yang lainya adalah bagaimana upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta

didik dalam memainkan alat yang berupa *shuttlecock* atau benda lain dengan jalan di pukul untuk dikembalikan kedaerah lawan di sebrang net. Konsep dasar dalam permainan ini adalah bagaimana siswa dapat memukul *shuttlecock* untuk dapat menyebrangkan kedaerah lawan dan tidak dapat dikembalikan kembali ke daerah pertahan sendiri. Dalam pembelajan penjas apapun dapat di modifikasi, karena yang utama dalam aktivitas penjas adalah bagaimana cara untuk memfasilitasi keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tersebut secara utuh untuk mencapai pola gerak dominan memukul *shuttlecock* yang baik.

C. Rumusan Masalah

Permainan *badminton like games* adalah permainan yang mnyerupai permainan badminton atau bulutangkis pada umumnya dengan menggunakan *shuttlecock* atau objek lain yang dapat dipukul dengan permainan menggunakan raket atau alat pemukul dari kayu. Sedangkan Pola gerak dominan merupakan syarat dari terbentuknya keterampilan khas dalam suatu cabang olahraga. Dalam penelitian ini ada 3 variabel pokok : 1. Variabel input yaitu siswa kelas V SDN Binakerta Kab. Cianjur. 2. Variabel proses yaitu pembelajaran *badminton like games*, 3. Variabel output yaitu pola gerak dominan memukul *shuttlecock* dalam aktivitas permainan bulutangkis. Yang ingin penulis teliti dalam mencari jawaban masalah yang dirumuskan. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan oleh penulis maka dapat dirumuskan :

1. Siswa kelas V SDN Binakerta sebagai variabel input
2. *Badminton like games* sebagai variabel proses
3. Pola gerak dominan memukul *shuttlecoc*k sebagai variabel output

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan pola gerak dominan memukul *shuttlecoc*k pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Binakerta Kabupaten Cianjur ketika mendapatkan pembelajaran *badminton like games* ?
2. Bagaimana upaya guru mengembangkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* melaui situasi pembelajaran *badminton like games* pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Binakerta Kabupaten Cianjur ?

3. Bagaimana interaksi guru dengan siswa dalam mengajarkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* melalui pengajaran *badminton like games* pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Binakerta Kabupaten Cianjur ?

D. Tujuan Penelitian

Dalam Penelitian ini penulis ingin mengetahui gerak dasar apa saja yang ingin dibina melalui pembelajaran *badminton like games* yang bisa dijadikan sebagai terbentuknya keterampilan khas dalam suatu cabang olahraga bulutangkis dan yang terpenting untuk meningkatkan pola gerak dominan memukul siswa melalui pembelajaran *badminton like games.*

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana peningkatan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Binakerta Kabupaten Cianjur, ketika mendapatkan pengajaran *badminton like games.*
2. Mengetahui bagaimana upaya guru mengembangkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* melalui situasi pembelajaran *badminton like games* pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Binakerta Kabupaten Cianjur.
3. Mengetahui bagimana interaksi guru dengan siswa dalam mengajarkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* melalui pengajaran *badminton like games* pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Binakerta Kabupaten Cianjur.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang di lakukan oleh penulis ialah:

1. Secara Teoritis

1. Sebagai penguat teori-teori yang sudah ada.
2. Mengungkap teori baru dan meningkatkan pola gerak dasar dominan memukul *shuttlecock* kepada siswa di sekolah dasar.
3. Mengembangkan pengetahuan guru dalam memodifikasi permainan

2. Secara Praktis

1. Bagi Guru

Sebagai masukan bagi guru penjas untuk bisa lebih memotivasi siswa agar lebih antusias dalam mengikuti dan melaksanakan kegiatan pembelajaran penjas dengan cara merancang serta memodifikasi bahan

pengajaran dan diharapkan dapat dijadikan acuan dalam memperluas wawasan pengetahuan bagi para guru menjadi hakikat pendidikan jasmani pada saat proses belajar-mengajar dan menjadi gambaran pemecahan pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis di sekolah.

2. Bagi Siswa

   Memberikan pengalaman yang berharga bagi siswa yang terlibat secara aktif. Serta diharapkan penelitian tindakan kelas ini dapat dijadikan motivasi untuk menyukai pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis.

3. Bagi Peneliti

   Peneliti dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran mata pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan modifikasi pembelajaran permainan bulutangkis, untuk mengetahui seberapa besar minat siswa dalam pembelajaran penjas setelah mengikuti pelaksanaan pembelajaran.

4. Bagi Sekolah (SDN)

   Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik pada pihak sekolah, dalam rangka perbaikan pembelajaran penjas khususnya pembelajaran aktivitas permaianan bulutangkis.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Gambaran singkat mengenai seluruh sitematika penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Bagian awal, berisi: judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiarisme motto dan persembahan, ucapan terima kasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi, meliputi:

   Bab 1 : Pendahuluan, yang berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan garis besar sistematika skripsi.

   Bab 2 : Landasan Teori, berisi tentang teori mengenai pendidikan jasmani, pola gerak dominan memukul *shuttlecock*, *badminton like game* dan peraktek pembelajaran yang sesuai dengan

tahapan perkembangan (*developmentally appropriate practice*/DAP).

Bab 3 : Metode dan Prosedur Penelitian, menjelaskan tentang jenis penelitian, rancangan penelitian, lokasi penelitian, subyek penelitian, fokus penelitian, metode pengumpulan data, keabsahan data, dan analisis data.

Bab 4 : Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab 5 : Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan, hingga pelaporan penelitian.