

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Sekolah merupakan salah satu tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan di sekolah diharapkan lebih dari sekedar belajar. Kegiatan pembelajaran atau pengajaran merupakan bagian kegiatan yang paling pokok di dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Seperti yang telah dijelaskan oleh Nurjaya dan Mulyana (2016) bahwa

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang berhubungan dengan upaya-upaya mengembangkan seluruh potensi siswa. Oleh karena hanya pendidikan jasmanilah yang menumbuh kembangkan seluruh aspek siswa seperti aspek kognitif, afektif (sosial dan emosional) dan psikomotor bila dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. (hlm. 53)

Adapun tujuan pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Karena pendidikan jasmani media utamanya adalah aktifitas jasmani, dan aspek jasmani ini memiliki ruang lingkup yang cukup luas contohnya bisa berupa permainan, olahraga, atau aktifitas apapun yang melibatkan gerak bisa disebut aktifitas jasmani. Meskipun pendidikan jasmani medianya berupa permainan atau olahraga akan tetapi dalam penyampaian pembelajarannya bukan berlatih teknik dasar. Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah modifikasi permainan bulutangkis, karena bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang sangat populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia, bahkan seluruh Dunia. Sebagai mana telah dijelaskan pada pembahasan permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan satelkok sebagai objek pukul, bulutangkis dapat dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka. Lapangan berbentuk empat persegi panjang yang ditandai dengan garis, serta dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dengan daerah permainan lawan.

**Muhamad Rohmad, 2017**

**IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS**

*( Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung )*

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

Permainan ini bersifat individual, dapat dimainkan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja, dewasa sampai orang tua, putra, putri dapat pula dimainkan oleh pasangan campuran putera dan puteri. Tujuan permainan bulutangkis yaitu berusaha mematikan bola didaerah lawan untuk mendapatkan angka.

Motivasi merupakan suatu aspek penting dalam proses pembelajaran, dikarenakan pembelajaran tanpa motivasi merupakan suatu hal yang cukup sulit untuk dilakukan karena motivasi muncul dari dalam diri untuk melakukan sesuatu dan mengarahkan seseorang untuk mencapai tujuannya. Dan motivasi tidak terlepas dari keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Bahagia (2007) bahwa

Motivasi pada hakekatnya merupakan dorongan untuk melakukan sesuatu yang disebabkan oleh ketertarikan pada suatu tujuan sehingga timbul suatu respon yang selanjutnya berujud suatu bentuk tampilan kegiatan. Motivasi dalam hal ini adalah suatu wujud respon yang dalam kenyataannya dapat berupa motivasi yang positif akan tetapi juga akan menjelma sebagai motivasi yang negatif. Hal tersebut sangat tergantung dalam rangsangan yang muncul dalam diri seseorang serta tujuan yang ingin ia capai. (hlm. 4)

Seperti yang sudah dijelaskan diatas bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan untuk mengembangkan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan, maka secara hakikatnya pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan salah satu aspek dari setiap manusia, melainkan semua aspek yang ada dalam diri manusia. Oleh karena itu dalam pendidikan jasmani ketiga aspek tersebut harus mampu dicapai sebagai bekal kehidupan siswa/siswi dimasa yang akan datang. Tetapi pada kenyataannya banyak sekali faktor penghambat dalam penyampaian pembelajaran pendidikan jasmani, siswa sering merasa cepat jenuh karena pendekatan guru yang masih cenderung pendekatan teknik, dan kurangnya motivasi belajar siswa/siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, contohnya sajian materi kurang menentang, harapan individu yang rendah, kurangnya peran siswa SDN Cisitu Kota Bandung khususnya kelas V dalam proses pembelajaran sehingga daya kemenarikan terhadap sajian pembelajaran ini menjadi rendah. sehingga pada akhirnya dalam penyampaian materi pembelajaran tidak bisa disampaikan dengan sebagaimana mestinya. Akan tetapi juga untuk berhasil dan tidaknya penyampaian materi pembelajaran tidak

**Muhamad Rohmad, 2017**

**IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS**

( *Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung* )

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

terlepas dari adanya motivasi dari siswanya untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan masalah di atas penulis yang merupakan mahasiswa pendidikan jasmani merasa perlu meneliti masalah tersebut, apabila ini dibiarkan terus terjadi lambat laun aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani akan terlihat monoton dan tidak akan terlihat kontribusinya dalam membantu mengembangkan proses tujuan pendidikan. Dalam pemecahan masalah tersebut penulis dalam penelitian ini ingin mengembangkan modifikasi permainan yang bisa membantu proses pembelajaran pendidikan jasmani menjadi lebih menarik. Sebenarnya dalam penyampaian materi pembelajaran banyak sekali yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran, dalam penelitian ini peneliti mengambil contoh modifikasi permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bulutangkis. Modifikasi ini akan sangat membantu siswa dalam mengembangkan aspek keterampilannya, terutama dalam hal motivasi pembelajaran permainan bulutangkis.

Oleh karena itu penulis ingin mengambil judul penelitian sebagai berikut “Implementasi Modifikasi Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung”

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian yaitu:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran bulutangkis.
2. Kurangnya kreativitas guru dalam memberikan materi pembelajaran.
3. Pembelajaran cenderung kecabangan olahraga.

Maka berdasarkan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan modifikasi permainan bulutangkis dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa Kelas V di SDN Cisitu Kota Bandung ?”

**Muhamad Rohmad, 2017**

**IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS**

( Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung )

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

### C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu “ingin mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SDN Cisitu Kota Bandung melalui penerapan modifikasi permainan bulutangkis.

### D. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini di susun dengan harapan memberikan sumbangan ilmiah :

1. Bagi Guru Penjas SDN Cisitu Kota Bandung :

Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini, diharapkan guru dapat menerapkan rencana pembelajaran yang variatif, efektif dan efisien Sebagai wacana Untuk meningkatkan kreatifitas guru penjas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, terutama pada pembelajaran bulutangkis yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada permainan bulutangkis.

2. Bagi Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung:

a. Penelitian tindakan kelas ini akan bermanfaat bagi siswa untuk dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan modifikasi permainan sehingga motivasi belajar meningkat.

b. Memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang menarik minat belajar siswa terutama untuk meningkatkan pembelajaran serta pemahaman siswa dalam ruang lingkup permainan bulutangkis dan dijadikan motivasi untuk terus meningkatkan latihan diluar sekolah.

3. Sekolah Dasar Negeri Cisitu 2 Kota Bandung : diharapkan hasil penelitian ini memberikan sumbangan yang baik dan berarti pada sekolah itu sendiri dalam rangka perbaikan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran bulutangkis.

4. Peneliti : peneliti dapat mengetahui salah satu alternatif pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu dengan menggunakan modifikasi permainan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa setelah mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.

**Muhamad Rohmad, 2017**

**IMPLEMENTASI MODIFIKASI PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS**

*( Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas V SDN Cisitu Kota Bandung )*

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

## **E. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI**

Sistematika penulisan yang akan digunakan peneliti pada skripsi berdasarkan karya tulis ilmiah (2015, hlm.23), yaitu :

- a. Bab I : Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.
- b. Bab II : Landasan teoritis. Di dalam bagian ini berisi tentang landasan teoritis dalam skripsi memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini
- c. Bab III : Metode penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisi data.
- d. Bab IV : Temuan dan pembahasan. Dalam bagian ini berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.
- e. Bab V : Simpulan dan rekomendasi. Dalam bagian ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nurjaya dan Mulyana D. (2016). *Mengembangkan Perilaku Asosiatif Siswa Melalui Penerapan Pendekatan Bermain Dalam Konteks Pembelajaran Penjas*. 2(1), hlm.53
- Subarjah, Herman dan Hidayat, Y (2007) *Permainan Bulutangkis*. Bahan ajar. Bandung: FPOK UPI
- Yoyo, B. (2007). Pengaruh aktivitas bermain atletik terhadap peningkatan motivasi belajar. *Prosiding Seminar Nasional Keolahragaan Indonesia* (hlm 4). Bali: UNDIKSA