

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses untuk mengembangkan kemampuan diri sendiri dan kekuatan individu, yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif. Selain itu pendidikan adalah suatu tuntutan bagi seseorang yang hidup di dunia untuk memanusiaikan diri mereka sendiri, bukan hanya untuk memperoleh kehidupan yang layak di dunia, namun dengan pendidikan seseorang dapat memperoleh kehidupan yang baik di akhirat nanti, karena setiap manusia yang bernyawa tidak akan terlepas dari proses belajar atau pendidikan. Dalam kehidupan sehari-hari manusia dapat memperoleh pendidikan secara formal maupun non formal. Pendidikan formal sendiri diperoleh dengan mengikuti program-program yang telah direncanakan dengan terstruktur oleh suatu insititusi, departemen atau kementerian suatu negara. Sedangkan pendidikan non formal adalah pengetahuan yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari dari berbagai pengalaman yang terjadi pada diri sendiri maupun yang terjadi pada orang lain. Dalam pendidikan formal terdapat beberapa macam mata pelajaran, yang semuanya memiliki peranan penting dalam sebuah pendidikan. Salah satunya adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dalam dunia pendidikan. Karena pada dasarnya dengan pendidikan jasmani diharapkan dapat mencapai suatu tujuan dari pendidikan nasional yang mencakup beberapa aspek, seperti aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral. Suatu tujuan yang baik dan mulia pasti memerlukan suatu usaha dan pengorbanan untuk mewujudkannya, maka dari itu dengan adanya satu tujuan yang mulia itu, proses pengajaran dan pembelajaran harus di kelola dengan sebaik-baiknya. Maka dengan hal tersebut diperlukan suatu hubungan dan kerjasama yang baik dan sinergis antara semua komponen *stakeholder*.

Pada tahun 1950-an istilah pendidikan jasmani telah dikenal di Indonesia, setelah itu istilah pendidikan jasmani cukup lama menghilang dari wacana, dan

tepatnya pada tahun 1960-an, pada saat itu istilah pendidikan jasmani sendiri lebih dikenal dengan istilah olahraga. Akibat kesalah pahaman tersebut berdampak sangat luas, yang mengakibatkan perubahan terhadap struktur dan isi kurikulum di semua jenjang pendidikan sekolah. Karena adanya istilah olahraga tersebut pendidikan jasmani selalu di kaitkan dengan pembinaan fisik dan keahlian dalam suatu cabang olahraga, seperti halnya untuk mencapai tujuan prestasi.

Definisi yang menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari sebuah pendidikan tercantum dalam keputusan pemerintah tahun 1987 (SK Mendikbud No. 413/U/1987). Definisi itu sendiri berbunyi ‘Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskular, intelektual, dan emosional.’ Lutan dkk. (2002. hlm. 4). Untuk mewujudkan suatu cita-cita atau tujuan dalam proses pembelajaran pasti dibutuhkan satu strategi pembelajaran. Dalam hal ini akan dibahas mengenai pendekatan taktis.

Dalam proses pembelajaran penjas tidak akan terlepas dari unsur olahraga di dalamnya karena sudah tertera dalam kurikulum. Maka dari itu untuk meminimalisir berkurangnya minat siswa dalam pembelajaran penjas yang tidak terlepas dari olahraga yang memerlukan kemampuan teknik yang baik dan cenderung memaksa siswa untuk penguasaan teknik diterapkanlah pendekatan belajar, yaitu pendekatan taktis. Pendekatan taktis adalah salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan teknik dalam olahraga permainan yang diterapkan dalam penjas dengan cara menarik minat siswa dan memunculkan kegembiraan untuk siswa dalam proses pembelajaran. “Tujuan pendekatan taktis dalam pembelajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan” (Subroto, 2010. hlm. 6).

Selama ini telah terjadi ketidak seimbangan dalam proses pembelajaran olahraga permainan di ruang lingkup persekolahan. Dimana terpisahnya pembelajaran yang menekankan pada *drill* atau kemampuan teknik dengan penampilan atau keterampilan bermain siswa. Dalam hal ini sejatinya akan sedikit menyulitkan siswa dalam memahami konsep bermain yang sesungguhnya. Proses pembelajaran dengan menekankan pada teknik atau *drill* pasti akan sangat

membosankan bagi beberapa siswa yang memang belum menguasainya atau bahkan siswa yang telah menguasainya sekalipun akan merasa bosan karena telah mengenal dan melakukan hal tersebut secara berulang-ulang. Meski pada pelaksanaannya proses pembelajaran taktikal inipun akan ada unsur *drill* tapi tidak sepenuhnya pembelajaran menggunakan *drill*, karena akan terjadi dalam situasi permainan yang sedikit dimodifikasi namun tetap mengacu kepada permainan yang sesungguhnya. Pada pembelajaran taktikal ini akan terdapat *drill* apabila ditengah-tengah permainan terjadi ketidak sesuaian gerak atau proses belajar dari siswa. Tujuannya adalah untuk mengarahkan siswa apabila terjadi gerakan-gerakan yang tidak sesuai, setelah itu siswa kembali melanjutkan *game*. Maka dari itu dengan penerapan pendekatan taktis untuk proses pembelajaran penjas mengenai olahraga permainan di sekolah diharapkan dapat menarik minat siswa dan dengan baiknya minat siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain mereka dalam olahraga permainan. Karena pada dasarnya pendekatan taktis diharapkan dapat mendorong siswa untuk memecahan masalah taktik dalam permainan. Seperti yang dikemukakan oleh Subroto (2010, hlm. 4) “pada hakikatnya pendekatan taktis adalah penerapan keterampilan teknik dalam olahraga atau situasi permainan”. Bagi siswa olahraga permainan mungkin lebih banyak diminati dibandingkan dengan jenis olahraga yang lainnya. Salah satunya adalah permainan bulutangkis.

Dalam suatu pembelajaran permainan, peran seorang guru adalah untuk menyiapkan segala sesuatu aktivitas yang akan dilakukan oleh siswanya. Disini guru harus menyiapkan materi pembelajaran keterampilan yang masih dasar hingga keterampilan yang kompleks. Juliantine dkk. (2013, hlm. 143) mengatakan bahwa “dalam satu unit pembelajaran permainan, guru membuat suatu perencanaan pembelajaran mulai dari keterampilan dasar sampai keterampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penjelasan peraturan permainan secara utuh.” Bentuk-bentuk permainan pada pembelajaran permainan harus mencerminkan aktivitas dan permainan yang sesungguhnya. Dengan seperti itu diharapkan dapat menarik minat siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran tersebut, karena salah satu yang ingin dicapai dari pembelajaran taktikal ini adalah menarik minat dan belajar siswa. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Juliantine dkk. (2013,

hlm. 145) “bentuk-bentuk permainan dalam simulasi adalah suatu situasi yang realistik yang akan dihadapi oleh siswa dalam bentuk permainan yang sesungguhnya. Siswa juga harus senantiasa tergugah dan termotivasi untuk terfokus pada masalah-masalah taktikal yang dihadapi.” Dalam pembelajaran permainan terdapat tiga kondisi utama yang terjadi pada penerapannya, yaitu pertama, minat dan kepuasan. Dengan pertama kali melakukan kegiatan tersebut siswa akan memiliki rasa penasaran terhadap pembelajaran tersebut, sehingga akan menumbuhkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dan siswa akan merasakan kepuasan dalam permainan dan bentuk permainan yang digunakan sebagai motivator positif dan pre-dominan struktur tugas.

Permainan bulutangkis adalah satu olahraga yang sangat populer, yang tidak kalah populer dari cabang-cabang olahraga lainnya seperti, sepakbola, bola basket dan yang lainnya. Dengan peralatan yang mudah didapat dan tidak terlalu mahal, permainan bulutangkis menjadi sangat populer dikalangan masyarakat baik tua maupun muda. Dalam klasifikasi olahraga permainan, bulutangkis ini termasuk pada *net game* atau permainan yang menggunakan media net. Bulutangkis adalah permainan individu yang bisa dimainkan oleh dua orang (tunggal) dan empat orang (ganda). Mirip dengan permainan tenis atau bola voli, bulutangkis dimainkan dengan cara memukul bola (kok atau *shuttlecock*) agar melewati jaring atau net menuju bidang permaian lawan. Untuk memainkan permainan bulutangkis ini memerlukan keterampilan yang cukup baik, supaya permainan berlangsung dengan baik.

Permainan bulutangkis memiliki berbagai keterampilan untuk dikuasai dari mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks. Jika dilihat dari rumpun gerak yang ada pada permainan bulutangkis ini semuanya bersumber dari tiga keterampilan dasar, yaitu lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Gerakan menggeser, melangkah, berlari, memutar badan, dan melompat adalah gerakan atau keterampilan dasar lokomotor. Sikap *stance* pada saat akan melakukan servis atau menerima servis, gerak melenting, menjangkau, atau merubah berbagai posisi badan termasuk rumpun gerak non-lokomotor. Sedangkan memukul satelkok dengan raket dari berbagai arah baik itu dari atas kepala, bawah, samping kiri dan kanan, *backhand* atau *forehand* itu termasuk

gerakan yang berasal dari keterampilan manipulatif. Permainan bulutangkis itu tujuan utamanya adalah untuk memperoleh poin atau angka dan memperoleh kemenangan dengan cara memukul satelkok, agar bisa menyebrang dan menjatuhkannya di daerah permainan lawan. Jika satelkok hasil pukulan tersebut tidak dapat dikembalikan dengan baik oleh lawan, maka kita akan mendapatkan satu poin.

Peneliti memilih pendekatan taktis untuk meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis untuk siswa dikarenakan, pendekatan taktis ini memiliki sifat untuk membangkitkan minat dan kesenangan siswa terhadap materi pelajaran olahraga permainan, yang memang latar belakang penulis melakukan penelitian ini dikarenakan siswa SMP Negeri 1 Cilimus, khususnya kelas VIII.2 memiliki kekurangan dalam hal keterampilan bermain bulutangkis, padahal mereka sangat menyukai permainan bulutangkis itu sendiri.

Bulutangkis adalah salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia dan menjadi cabang olahraga andalan bagi Indonesia di ajang Internasional untuk meraih medali emas. Diharapkan dengan pemahaman sejak dini mengenai permainan bulutangkis di sekolah menengah pertama dapat menyalurkan bakat siswa yang telah ada atau bisa membuka minat baru siswa agar lebih mendalami permainan bulutangkis untuk prestasi mereka. Meski tujuan utama dari pemberian materi permainan bultangkis di sekolah adalah untuk memaksimalkan keterampilan bermain bulutangkis siswa dan meningkatkan kebugaran siswa serta pemahaman siswa terhadap keterampilan olahraga permainan. Seperti yang telah dikemukakan penulis diatas bahwa olahraga permainan adalah salah satu olahraga yang diminati siswa, dengan begitu diharapkan atas minat siswa ini bisa membuat siswa lebih aktif dalam melakukan aktivitas gerak yang diberikan pada saat proses pembelajaran penjas sehingga tubuh mereka menjadi bugar dan sehat untuk melaksanakan berbagai aktivitas.

Pada saat penulis menawarkan proses pembelajaran dengan materi permainan bulutangkis, mereka sangat tertarik dan bersemangat untuk melakukan aktivitas penjas. Bukan hanya dikarenakan materi tersebut bersifat permainan, akan tetapi bagi mereka materi permainan bulutangkis itu baru mereka dapatkan di sekolah. Karena permainan bulutangkis ini sesuatu hal yang baru untuk mereka,

mereka memiliki kekurangan dalam proses penampilan keterampilan yang mereka miliki. Dan hal tersebut yang menjadi latar belakang penelitian yang dilakukan oleh penulis. Sesuai dengan masalah yang ada, maka penulis ingin lebih lanjut untuk meneliti mengenai **“Pengaruh penerapan pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain dalam pembelajaran bulutangkis di sekolah menengah pertama”**

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penulis membuat rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut : Apakah pendekatan taktis memberikan pengaruh terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa di SMP Negeri 1 Cilimus?

C. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis merumuskan tujuan sebagai berikut : Penulis ingin mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan pendekatan taktis untuk meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis siswa SMP Negeri 1 Cilimus Kuningan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penelitian ini, yaitu :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi satu acuan untuk tambahan dan pengembangan proses pembelajaran dibidang penjas dalam bentuk olahraga permainan.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa mendapatkan pengetahuan dan kebutuhan gerak yang cukup untuk kepentingan kebugaran maupun keterampilan dalam olahraga permainan.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu pemikiran untuk guru dalam meningkatkan kreatifitas dan pengetahuan dalam proses belajar-mengajar sehingga bisa mencapai suatu tujuan yang diinginkan

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran penjas di sekolah

4. Bagi Peneliti

Untuk peneliti sendiri semoga dengan dilakukannya penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan bekal penulis untuk menjadi guru yang professional.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi adalah gambaran singkat untuk memperjelas tentang isi dari keseluruhan skripsi yang disajikan, struktur organisasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini adalah bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian yang berkaitan dengan masalah, harapan dan fakta di lapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, Dan Hipotesis Penelitian

Bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang menjelaskan mengenai definisi pendekatan taktis, definisi permainan bulutangkis, definisi keterampilan bermain, kerangka pemikiran, beserta hipotesis penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini akan berisi tentang metode penelitian yang akan digunakan pada proses penelitian, desain penelitian, deskripsi mengenai partisipan, instrument penelitian, prosedur penelitian, proses pengembangan instrument penelitian, tehnik pengumpulan data dan tehnik analisis data.

4. BAB IV Temuan Penelitian Dan Pembahasan

Bab ini merupakan penjabaran tentang hasil penelitian yang telah dicapai, meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

5. BAB V Simpulan Dan Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini merupakan bab akhir dari skripsi yang menyajikan simpulan terhadap hasil yang telah didapat dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan dari hasil analisis temuan penelitian.