

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bulutangkis merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan dengan cara memukul satelkok sebagai objek pukul dan mengguncangkan raket sebagai alat pemukul, bisa dilakukan oleh dua orang yang saling berlawanan atau empat orang yang berlawanan di lapang tertutup ataupun terbuka. Permainan bulutangkis umumnya digemari oleh banyak orang, karena permainan ini sudah populer dan sangat menarik saat dimainkan, sejalan yang diungkapkan oleh (Subarjah, 2010) bahwa

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan satelkok sebagai objek pukul, dapat dimainkan di lapangan tertutup maupun terbuka. Lapangan permainan berbentuk empat persegi panjang yang ditandai dengan garis, dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan permainan lawan. Permainan ini bersifat individual, dapat dimainkan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang. Dapat dimainkan oleh putera, puteri, dapat pula dimainkan oleh pasangan campuran putera dan puteri.

Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani (penjas) terdapat berbagai materi ajar yang dapat digunakan. Salah satunya adalah permainan bulutangkis. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Hidayat dkk. (2017, hlm 3.1) yaitu “seperti kita ketahui kurikulum 2013 mengenai penjasorkes yang berlaku di sekolah di semua jenjang pendidikan sekolah dasar dan menengah mencantumkan permainan bulutangkis beserta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.” Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa permainan bulutangkis dapat digunakan dalam pembelajaran penjas sebagai materi ajar yang menarik untuk dipelajari siswa.

Terdapat berbagai gerak dasar dan keterampilan dasar untuk dapat bermain bulutangkis. Keterampilan dasar dalam bermain bulutangkis menurut Hidayat dkk. (2017, hlm. 2.6) yaitu “secara umum keterampilan dasar bermain bulutangkis dapat dikelompokkan ke dalam empat bagian yaitu cara memegang raket (*grips*), sikap berdiri (*stance ready position*), gerakan kaki (*footwork*), dan gerakan

memukul atau strokes.” Adapun gerak dasar dalam permainan bulutangkis yaitu seperti memukul, berlari, melompat, melangkah, dan lain-lain. Sejalan dengan pernyataan Hidayat dkk. (2017) menyatakan bahwa:

Dari kesemua bentuk gerak dasar yang banyak, terdapat beberapa gerak dasar yang sifatnya sangat dominan, sehingga menjadi ciri utama dari permainan bulutangkis. Seperti berbagai macam cara berdiri, melangkah ke berbagai arah, misalnya melangkah ke depan, melangkah ke belakang, melangkah ke samping kiri dan kanan, mundur serong kiri dan kanan, kemudian ada juga melompat yang dilakukan ketika melakukan pukulan-pukulan atas, dan gerakan memukul satelkok dengan menggunakan raket yang dapat dilakukan dari atas kepala, dari samping atau mendatar dan dari bawah. (hlm. 3.7)

Maka dari beberapa pernyataan di atas dapat diketahui bahwa dalam belajar bermain bulutangkis semua aspek tersebut penting untuk siswa sehingga dapat mengetahui, memahami, melakukan berbagai bentuk gerak dasar dan keterampilan dasar, tentu agar dapat menerapkannya ke dalam situasi permainan bulutangkis, sehingga hasil belajar bermain bulutangkis bisa tercapai sesuai dengan yang diinginkan. Perlunya pemahaman dan penguasaan berbagai gerak dasar serta keterampilan dasar tersebut karena bulutangkis termasuk dalam tipe permainan yang memerlukan respon dan reaksi yang cepat hal ini sejalan dengan pernyataan Hidayat dkk. (2017) menyatakan bahwa:

Seorang pemain dapat bermain bulutangkis dengan baik jika menguasai semua gerakan tersebut dengan baik pula. Oleh sebab itu setiap bagian gerakan harus dipelajari dan dikuasai sedemikian rupa, dan dalam kaitannya dengan penjasorkes, setiap guru penjasorkes harus memiliki kompetensi yang baik untuk mengajarkan semua keterampilan dasar tersebut melalui tahapan-tahapan tertentu. (hlm. 3.6)

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam bermain bulutangkis, siswa perlu untuk mengetahui, memahami, melakukan bahkan menguasai berbagai bentuk gerak dasar dan berbagai keterampilan dasar agar dapat bermain bulutangkis dengan baik sehingga sesuai dengan hasil belajar yang diinginkan. Namun sering kali terdapat perbedaan-perbedaan dalam proses pembelajarannya, seperti ada siswa yang mampu mempelajarinya dengan cepat dan ada juga yang nampak mengalami kesulitan. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan ahli menurut Singer (dalam Mahendra, 2017) menyatakan bahwa:

Sumber perbedaan dalam hal keterampilan tersebut bisa bermacam-macam. Hal itu bisa karena berbeda dalam hal fisik, kemampuan (abilities), gaya belajar, sikap, emosi, serta pengalaman-pengalaman masa lalu yang memiliki kaitan dengan tugas yang dipelajari. Kesemua faktor tadi memang saling berhubungan dan memberikan sumbangannya sendiri-sendiri terhadap penguasaan keterampilan. (hlm. 20)

Dari pernyataan ahli tersebut memperjelas bahwa kemampuan seseorang berbeda-beda, hal itu bisa terjadi karena berbagai faktor yang mempengaruhi dan saling berhubungan yang memberikan sumbangannya masing-masing terhadap pencapaian hasil belajar.

Untuk mencapai sebuah hasil belajar yang merupakan tujuan pembelajaran pada umumnya, begitupun dalam belajar bermain bulutangkis pada pembelajaran penjas, banyak faktor yang dapat memberikan sumbangan guna mempengaruhi hasil belajar yang hendak dicapai. Faktor tersebut adalah *motor educability* dan *motor ability*, sejalan dengan pernyataan (Ehrlich, 2013) yang menyatakan bahwa “*Measure of strength, motor ability, motor educability, and motor capacity show varying significant relations to initial points on the learning curve.*” Maksud dari pernyataan tersebut dapat ditafsirkan bahwa ukuran *motor ability* dan *motor educability* menunjukkan berbagai hubungan yang signifikan dengan titik awal dalam pembelajaran. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan dari *motor educability* dan *motor ability* yang memberikan sumbangan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan, sehingga dalam proses pembelajaran hendaknya guru merujuk pada pernyataan tersebut untuk dapat mengetahui sumbangsih atau kontribusi dari *motor educability* dan *motor ability* yang dimiliki siswa sebagai acuan untuk menilai kemampuan motorik siswa, agar seorang guru dapat mengetahui sejauh mana *motor educability* dan *motor ability* berkontribusi dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar yang diinginkan bisa tercapai.

Menurut uraian Pino dan Wittermans (dalam Lesmana, 2018) menyatakan bahwa “*motor educability* berasal dari bahasa Inggris, yaitu *motor* artinya bergerak, *educatic* artinya pengetahuan, dan *ability* artinya kemampuan. Dari rangkaian kata di atas terbentuk istilah *motor educability* yang memberikan pengertian kemampuan umum bagi seseorang dalam menguasai atau menerima

gerakan baru.” Pengertian lain *motor educability* menurut Nurhasan dan Hasanudin (2017, hlm. 142). Menyatakan bahwa “*motor educability* dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mempelajari gerakan yang baru (*new motor skill*). Kualitas potensial *motor educability* akan memberikan gambaran mengenai kemampuan seseorang dalam mempelajari gerakan-gerakan yang baru makin mudah”. Dari pernyataan ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kualitas potensial *motor educability* yang dimiliki maka dapat dijadikan acuan yang menunjukkan gambaran seseorang akan mudah memahami dan melakukan gerakan yang baru dipelajarinya, sependapat dengan (Akbari, 2014) yang mengemukakan bahwa “*motor educability* dapat dijadikan acuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mempelajari keterampilan gerak yang baru, sehingga kedudukannya dalam suatu kerangka pembelajaran menjadi penting, terutama dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasi kemampuan gerak siswa.” Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar gerak pada pembelajaran penjas, *motor educability* turut mendukung tercapainya hasil belajar dari proses pembelajaran yang akan dipelajarinya. Semakin tinggi kualitas potensial *motor educability* yang dimiliki maka menunjukkan gambaran akan mudahnya melakukan gerakan yang baru dipelajari. Oleh karena itu penting untuk mengetahui *motor educability* yang dimiliki siswa agar hasil belajar yang dicapai sesuai dengan yang diinginkan. Sejalan dengan pernyataan Nurhasan dan Hasanudin (2017) yang menyatakan bahwa

Para guru penjas sering menggunakan tes *motor educability* untuk mengadakan pengelompokan para siswa ke dalam kelompok-kelompok yang homogen dalam hal ini potensi *motor skill* nya. Hal ini akan memberikan kemudahan dalam memberikan instruksi pada waktu mengajar atau akan membantu kelancaran dalam proses belajar dan mengajar. (hlm. 142)

Sedangkan *motor ability* menurut pendapat Nurhasan dan Hasanudin (2017, hlm. 127). Mengemukakan “arti yang sederhana dapat ditafsirkan bahwa *motor ability* adalah kemampuan umum seseorang untuk bergerak. Secara lebih spesifik mengenai pengertian *motor ability* adalah kapasitas seseorang untuk dapat melakukan bermacam-macam gerakan yang memerlukan keberanian dalam olahraga.” Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *motor ability* didapatkan seseorang melalui kemampuan gerak umum, yang menjadi

dasar untuk meningkatkan dan perkembangan gerakanya, ketika seseorang memiliki *motor ability* yang tinggi maka terdapat indikasi bahwa orang tersebut memiliki potensi untuk melakukan kemampuan gerak yang lebih baik. Untuk menguasai dan mengembangkan kemampuan motorik dalam pembelajaran penjas merupakan tugas bagi seorang guru untuk dapat mengetahui kualitas tingkat *motor ability* peserta didiknya, yaitu mengetahui kemampuan motorik yang dimiliki dari setiap tahap pertumbuhannya dengan menggunakan tes *motor ability*. Sejalan dengan pernyataan ahli, yang memaparkan mengenai kegunaan tes *motor ability* yaitu menurut Johnson dan Nelson (dalam Nurhasan dan Hasanudin, 2017) mengemukakan tentang kegunaan tes *motor ability* adalah sebagai berikut:

1. Sebagai alat untuk mengelompokan siswa kedalam kelompok yang homogen.
2. Sebagai alat untuk mendiagnosa terhadap kekurangan mengenai kemampuan gerak.
3. Sebagai bentuk motivasi siswa, sehingga ia mampu menilai status dirinya dan catatan mengenai pengembangannya.
4. Sebagai salah satu dari sekian banyak pengukuran untuk prognosis tujuan.
5. Sebagai suatu tes kemampuan fisik (*physical achievement*). (hlm. 127-126)

Dari beberapa pernyataan di atas dapat dipahami bahwa *motor educability* dan *motor ability* sebagai faktor penting bagi siswa untuk mempelajari, melakukan dan mengembangkan berbagai kemampuan gerakan yang ada di permainan bulutangkis dalam pembelajaran penjas. Karena *motor educability* dan *motor ability* yang dimiliki siswa merupakan gambaran mengenai cepat, lambatnya atau mudah, tidaknya seseorang dalam mempelajari dan melakukan berbagai bentuk gerak. Maka memperjelas bahwa *motor educability* dan *motor ability* yang dimiliki siswa perlu dinilai dan diketahui sejauh mana kontribusinya dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan.

Melihat persoalan latar belakang di atas, serta menangkap fenomena di lapangan tentang *motor educability* dan *motor ability* sebagai faktor penting yang dimiliki oleh setiap siswa untuk diketahui sejauh mana kontribusinya dalam belajar bermain bulutangkis pada pembelajaran penjas. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Kontribusi *Motor Educability* dan *Motor Ability* Terhadap Hasil Belajar Bermain Bulutangkis”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Sehubungan dengan latar belakang penelitian yang penulis nyatakan di atas, maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1 Adakah kontribusi *motor educability* terhadap hasil belajar bermain bulutangkis?
- 1.2.2 Adakah kontribusi *motor ability* terhadap hasil belajar bermain bulutangkis?
- 1.2.3 Adakah kontribusi *motor educability* dan *motor ability* secara bersama-sama terhadap hasil belajar bermain bulutangkis?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dirumuskan, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengetahui kontribusi *motor educability* terhadap hasil belajar bermain bulutangkis.
- 1.3.2 Untuk mengetahui kontribusi *motor ability* terhadap hasil belajar bermain bulutangkis.
- 1.3.3 Untuk mengetahui kontribusi *motor educability* dan *motor ability* secara bersama-sama terhadap hasil belajar bermain bulutangkis.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian dan memperkuat teori yang sudah dan menyempurnakannya terkait kontribusi *motor educability* dan *motor ability* terhadap hasil belajar bermain bulutangkis. Adapun secara praktis yaitu sebagai berikut:

- 1.4.1 Memberi sumbangsih pemikiran kepada guru penjas di sekolah tentang kondisi tingkat *motor educability* dan *motor ability* siswa, guna menentukan kebijakan yang tepat dalam menangani permasalahan hasil belajar bermain bulutangkis dalam pembelajaran penjas
- 1.4.2 Siswa diharapkan memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai kontribusi *motor educability* dan *motor ability*.

1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini tepat sasaran, dan untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam penelitian ini, dan nantinya bisa diperoleh hasil yang diinginkan, maka perlu adanya pembatasan penelitian. Penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

- 1.5.1 Ruang lingkup penelitian hanya ditekankan pada kontribusi *motor educability* dan *motor ability* terhadap hasil belajar bermain bulutangkis.
- 1.5.2 Sebagai subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII dan VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Cicurug.
- 1.5.3 Pengukuran dan penilaian yang akan diuji adalah penampilan bermain bulutangkis, *motor educability*, dan *motor ability*.

1.6 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan.

Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisikan tentang deskripsi teori, penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Adapun teori-teori yang digunakan dalam penelitian dapat diambil dari berbagai sumber dan literatur yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

BAB III Metode Penelitian.

Pada bab ini berisikan tentang lokasi dan subjek/populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrument penelitian, serta teknik pengumpulan dan pengolahan data. Metodologi penelitian ini digunakan untuk mendukung dalam pengolahan data yang dikumpulkan selama penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan.

Pada bab ini berisikan hasil dari pengolahan atau analisis penelitian serta pembahasannya, yang akan digunakan sebagai jawaban terhadap masalah yang timbul dalam penelitian ini.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi.

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan implikasi dari penelitian yang telah dilakukan serta berisikan saran-saran yang kiranya bersifat membangun bagi kepentingan ilmu pengetahuan pada umumnya dan lembaga pendidikan pada khususnya.