

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar belakang

Penjas merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Penjas bukan hanya mengembangkan aspek fisik dan keterampilan olahraga semata, melainkan juga mengembangkan aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1, tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Begitu pula pengaruh positif Penjas terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor. Sejalan dengan itu Juliantine (2012. Hlm 6) mengatakan, “penjas dapat merangsang fungsi simpul-simpul syaraf, sehingga secara *neorologis* penjas dapat mengembangkan keserasian, keindahan, dan kecantikan tubuh”. Informasi-informasi ini menambah keyakinan kepada para penyelenggara dan peserta pendidikan khususnya di Indonesia. Bahwa melalui penjas keselarasan dan keseimbangan hidup jasmani dan rohani dapat dipelihara dan ditingkatkan. Keseimbangan hidup inilah yang merupakan salah satu yang hendak di capai oleh proses pendidikan secara keseluruhan.

Pembelajaran merupakan proses yang lebih spesifik dari pendidikan yang dilakukan dengan sengaja, bertujuan, dan menggunakan pendekatan-pendekatan tertentu dalam pelaksanaannya, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu tempat, kelas, atau lingkungan belajar. Untuk mencapai atau memperoleh pengetahuan, Mudyahardjo (1998. Hlm,63) bahwa, “Pembelajaran merupakan bentuk pendidikan khusus yang bertujuan membantu siswa mendapatkan pengetahuan dan pengembangan intelegensi. Terkait dengan materi pembelajaran (bahan ajar), khususnya dalam bentuk permainan dan olahraga, permainan bulutangkis merupakan salah satu materi ajar yang di berikan kepada para siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas.

**YOPIE BASTIAN SUGANDA, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN BADMINI TERHADAP HASIL BELAJAR LOB BERTAHAN PADA PERMAINAN BULUTANGKIS DI SMAN 2 SUBANG**

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

Bulutangkis adalah salah satu olahraga yang digemari oleh masyarakat Indonesia. Salah satu olahraga yang dapat mengharumkan bangsa Indonesia di dunia. Permainan bulutangkis pertama kali di mainkan di India dengan nama *Poona*. Pada tahun 1870-an permainan *poona* di bawa oleh perwira-perwira Inggris yang pernah bertugas dari India ke Inggris, dan menyebar ke beberapa negara eropa seperti Kanada dan Amerika Serikat.

Pada tahun 1873 seorang bangsawan Inggris yang bernama *Duke de Beaufort* memainkan permainan ini pada sebuah taman di *Gloucestershire* yang letaknya tidak jauh dari kota Bristol Inggris. Taman miliknya itu bernama *badminton*, sehingga sejak saat itu permainan *poona* kemudian lebih di kenal dengan nama *Badminton*. Sejak di resmikannya Persatuan Olahraga Badminton di Inggris, permainan ini mulai berkembang dan dimainkan di beberapa daerah jajahan Inggris, termasuk Malaysia dan Singapura. Dari dua daerah jajahan inilah diperkirakan permainan bulutangkis masuk ke Indonesia.

Senada dengan pendapat diatas menurut jurnal penelitian dari (Ahmad Ulil Diar Pratomo \* Sugiharto, Hadi Setyo Subiyono, 2013) ditinjau dari Tujuan semula bermain bulutangkis adalah untuk rekreasi dan mencari keringat. Tetapi setelah mendalami dan mengadakan pertandingan pada cabang olahraga ini maka tujuan itu tidak saja untuk rekreasi dan mengeluarkan keringat saja, melainkan untuk meningkatkan prestasi serta mengharumkan nama bangsa dan negara. Permainan bulutangkis menurut Hidayat (2010. Hlm,1) :

“Permainan bulutangkis pada hakekatnya adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang atau dua orang lawan dua orang dengan menggunakan raket dan satelkok sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang di mainkan pada lapangan tertutup maupun lapangan terbuka dengan dan lapangan permainan berupa lapangan yang datar terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet di tandai dengan garis sebagai batas lapangan dan di batasi oleh net pada tengah lapangan”

Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang di mainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, satelkok sebagai obyek yang di pukul, dan berbagai keterampilan di antaranya ada gerakan memukul dengan raket, gerakan berdiri, melangkah, berlari,

**YOPIE BASTIAN SUGANDA, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN BADMINI TERHADAP HASIL BELAJAR LOB BERTAHAN PADA PERMAINAN BULUTANGKIS DI SMAN 2 SUBANG**

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

menggeser, meloncat, gerakan badan ke berbagai arah dari posisi diam, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan paling kompleks.

Senada dengan penjelasan diatas menurut (Tony Grice, 2007. Hlm 1) Bulutangkis adalah suatu permainan yang tidak dipantulkan dan harus dimainkan di udara sehingga permainan ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugaran yang tinggi. Pemain bulutangkis juga dapat mengambil keuntungan dari permainan ini dari segi sosial, hiburan dan mental Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik seorang pemain bulutangkis harus mampu melakukan beberapa keterampilan gerak memukul, “teknik pukulan di artikan sebagai cara-cara melakukan pukulan pada permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan satelkok ke bidang permainan lawan”.(Subarjah 1999).

Berikut ini saya sajikan Silabus Penjaskes kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah Pendidikan dengan berbasisi karakter. Kurikulum 2013 dicetuskan oleh kementerian pendidikan RI untuk menggantikan kurikulum 2004 yang berbasis satuan pendidikan. Kurikulum 2013 mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan scientific, dimana guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa harus memenuhi 5 unsur, yaitu: mengamati, menanyakan, menalar, mencoba, menyajikan. Titik beratnya, bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa, mampu lebih baik dalam melakukan observasi, bertanya, bernalar, dan mengkomunikasikan (mempresentasikan), apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) kurikulum 2013 disusun berdasarkan silabus yang telah dibuat oleh kementerian pendidikan RI. Adapun sumber materi pembelajaran dapat dicari dari buku-buku penjaskes yang relevan dengan tingkatan sekolah yang di ajar.

Berdasarkan hasil observasi dan survei terhadap proses pembelajaran bulutangkis khususnya lob bertahan yang penulis lakukan di SMAN 2 Subang. Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang digemari disetiap siswa karena mampu membuat siswa untuk berekspresi dan bergerak sesuai apa yang meraka inginkan serta siswa dapat bermain sekaligus belajar memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial dan moral. Akan tetapi siswa lebih

**YOPIE BASTIAN SUGANDA, 2018**

***PENGARUH PENERAPAN BADMINI TERHADAP HASIL BELAJAR LOB BERTAHAN PADA PERMAINAN BULUTANGKIS DI SMAN 2 SUBANG***

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

memilih dan lebih gemar melakukan olahraga selain pembelajaran bulutangkis.

Sedangkan pembelajaran bulutangkis kurang diminati oleh para siswa, dikarenakan ketersediaan sarana dan prasarana kurang seperti lapangan ada 1 dan jumlah siswa ada banyak jadi pembelajaran tidak kondusif dan materi tidak sepenuhnya tersampaikan dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diterima oleh siswa, hasil belajar menurut (Hussey dan Smith 2008) dalam (Sara Brooks , Kerry Dobbins , Jon J.A. Scottb , Mark Rawlinsonc & Robert I. Normana. 2014)

Hasil pembelajaran dalam konteks pendidikan tinggi mendapat banyak perhatian dalam beberapa tahun terakhir baik dalam literatur pendidikan dan dari praktisi pendidikan.

Jika guru pendidikan jasmani masih menerapkan pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa kurang berminat melakukan aktivitas tersebut dan tidak tercapainya tujuan pendidikan jasmani serta hasil belajar siswa pada materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu , penulis berupaya untuk membuat inovasi guna mensiasati kurang efektifnya pembelajaran bulutangkis disekolah dengan cara menerapkan modifikasi permainan.

Pengaruh penerapan proses modifikasi pembelajaran harus selalu mempertimbangkan esensi kegiatan belajar siswa. Modifikasi permainan menurut jurnal penelitian yang dilakukan oleh (Timothy Sawick 2013. Hlm 23) Menyesuaikan aturan paling umum adalah modifikasi permainan dalam penjas, guru membuat suatu kegiatan atau permainan yang aturannya dapat diubah melalui/menghilangkan media tertentu atau orang atau menambahkan orang. Senada dengan pendapat Timothy pernyataan yang sama diungkapkan oleh suherman (2000. Hlm, 24) bahwa ada empat aspek yang dapat dimodifikasi dari pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu: Modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran, modifikasi evaluasi pembelajaran.

Dari pendapat di atas bahwa modifikasi alat pembelajaran tidak terfokus pada satu arah tetapi ada modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi alat pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan belajar dan modifikasi evaluasi pembelajaran. Untuk membuat anak didik atau siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran permainan bulutangkis maka guru dapat memodifikasi alat dan lingkungan

**YOPIE BASTIAN SUGANDA, 2018**

***PENGARUH PENERAPAN BADMINI TERHADAP HASIL BELAJAR LOB BERTAHAN PADA PERMAINAN BULUTANGKIS DI SMAN 2 SUBANG***

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

pembelajaran semenarik mungkin dan mengandung banyak unsur gerak sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

Selain itu variasi tugas gerak yang baik mengandung unsur tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa serta tidak mudah membosankan bagi siswa sebagai pelaku tugas gerak. Berkaitan dengan hal di atas penulis tertarik untuk mencoba mengungkapkan masalah modifikasi alat pembelajaran permainan bulutangkis yang akan dicoba dicarikan solusinya melalui upaya-upaya dalam penelitian tindakan kelas (*class action research*). Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian pendidikan yang berjudul: “penerapan badminton terhadap hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis di SMAN 2 Subang”.

## **B. Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi adanya masalah yang harus diteliti adalah keterbatasan lapangan yang ada di SMAN 2 Subang, sehingga pembelajaran permainan bulutangkis menjadi tidak menarik dan membosankan maka dari itu melalui modifikasi pembelajaran permainan bulutangkis melalui modifikasi lapangan dan permainan. Upaya ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis.

## **C. Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penulis merumuskan masalah penelitian, yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan badminton terhadap hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis di SMAN 2 Subang ?

## **D. Cara pemecahan masalah**

Masalah tentang tingginya tingkat kecemasan siswa kelas XI SMA terhadap permainan bulutangkis, rendahnya keterampilan dasar siswa dalam permainan bulutangkis serta belum optimalnya guru dalam menyajikan proses pembelajaran permainan bulutangkis di SMAN 2 Subang akan dipecahkan melalui penerapan pengembangan strategi pembelajaran permainan bulutangkis melalui penerapan modifikasi pembelajaran setara penerapan variasi bentuk-bentuk tugas gerak yang sistematis sebagai strategi belajar mengajar yang memuat metode materi, tujuan, evaluasi. Proses pelaksanaan melalui proses penelitian tindakan kelas (*class action research*). Penelitian tindakan kelas pada prinsipnya

**YOPIE BASTIAN SUGANDA, 2018**

**PENGARUH PENERAPAN BADMINTON TERHADAP HASIL BELAJAR LOB BERTAHAN PADA PERMAINAN BULUTANGKIS DI SMAN 2 SUBANG**

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

adalah penelitian yang dilaksanakan dalam setting kelas yang dilakukan oleh guru sebagai pelaku pembelajaran.

#### **E. Tujuan penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini, yaitu: untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan modifikasi permainan lob bertahan terhadap hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis di SMAN 2 Subang.

#### **F. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan keilmuan dalam bidang pendidikan jasmani, sebagai sumbangan pemikiran yang dapat memperkaya karya ilmiah yang berkaitan dengan mata pelajaran pendidikan jasmani, dapat dijadikan bahan masukan berupa literatur dan pengembangan ilmu metodologi pembelajaran guru-guru pendidikan jasmani di sekolah menengah atas. Secara praktis, hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang diperoleh serta mengaplikasikannya dalam praktek dan sebagai alat untuk menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Sehingga hasil belajar siswa meningkat

**YOPIE BASTIAN SUGANDA, 2018**

***PENGARUH PENERAPAN BADMINI TERHADAP HASIL BELAJAR LOB BERTAHAN  
PADA PERMAINAN BULUTANGKIS DI SMAN 2 SUBANG***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)