

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan lembaga yang dikelola masyarakat secara sadar yang bertujuan mengembangkan kepribadian dan kemampuan sumber daya manusia. Pendidikan dapat menumbuhkan dan mengembangkan kreatifitas manusia sebagai makhluk yang terus berfikir dengan akan mengantarkan seseorang mencapai cita-cita yang diimpikan berdampak positif bagi kemajuan peradaban manusia. Seseorang dengan kemampuan intelektual dan kecerdasan yang tinggi, telah meraih tingkat keberhasilan dalam kehidupannya. Masyarakat yang maju atau modern adalah masyarakat yang ditandai oleh munculnya berbagai peradaban dan kebudayaan, yang dihasilkan dari proses pelaksanaan pendidikan, karena pendidikan juga berarti mempersiapkan manusia menjadi pelaku sejarah.

Pada dasarnya pendidikan yang berperan dalam perkembangan manusia terdapat tiga jenis pendidikan yaitu pendidikan non-formal, pendidikan formal dan pendidikan informal. Sesuai yang ditulis oleh Raditya Penton di blog internetnya <http://radityapenton.blogspot.com> yang diunduh pada tanggal 19 februari 2018 yaitu:

1. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya.
2. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar Pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang.
3. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab.

Ketiga jenis Pendidikan tersebut memiliki perbedaan-perbedaan yang saling melengkapi satu sama lain, antara lain dalam hal waktu, tempat dan jenjang pendidikan. Dalam hal waktu dan tempat ketiga jenis pendidikan tersebut sangat berbeda, pendidikan formal memiliki waktu dan tempat jelas dan sudah diterapkan seperti halnya kita bersekolah dan

jenjang pendidikannya pun jelas yaitu SD, SMP, SMA. Sedangkan pendidikan non

formal hanya bagi mereka yang membutuhkan dan tidak terdapat jenjang pendidikan tertentu, waktu dan tempatnya pun dapat disesuaikan, pendidikan jenis ini berfungsi sebagai pengganti atau pelengkap pendidikan normal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Dan yang terakhir yaitu Pendidikan informal, pendidikan jenis ini tidak terpaku oleh waktu dan jenjang, bahkan pendidikan jenis ini dapat dilaksanakan sejak kita baru lahir. Akan tetapi dari ketiga jenis pendidikan tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu untuk membentuk manusia yang memiliki keterampilan, kecakapan, pengalaman dan meningkatkan kualitas hidup manusia.

Pendidikan mencakup beberapa mata pelajaran dimana salah satu dari mata pelajaran itu adalah pendidikan jasmani, tanpa adanya pendidikan jasmani maka pendidikan yang lainnya tidak akan berjalan dengan baik, begitupun sebaliknya pendidikan jasmani tanpa adanya pendidikan yang lain juga tidak akan berjalan dengan baik, maka antara pendidikan jasmani lainnya tidak dapat berjalan sendiri-sendiri.

Pada dasarnya sekolah merupakan sarana pelaksana pendidikan yang diharapkan dapat menjadikan masyarakat lebih maju, maka dari itu pendidikan di sekolah harus bisa melaksanakan fungsi secara optimal dan berperan untuk menyiapkan para generasi muda dalam proses pembangunan masyarakat. Sebagaimana dijelaskan oleh Abduljabar (2011, hlm.52)

“Bahwa peranan sekolah merupakan lahan untuk proses mentransfer ilmu dan nilai-nilai baik nilai social dan kebudayaan. Maka peranan sekolah harus dioptimalkan keberadaannya dan kekurangannya diperbaiki.”

Disekolah mencakup beberapa mata pelajaran dimana salah satu dari mata pelajaran itu adalah pendidikan jasmani, pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan

aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Hal ini dapat terjadi karena idealnya pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dari pada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. tanpa adanya pendidikan jasmani maka pendidikan yang lainnya tidak akan berjalan dengan baik, begitupun sebaliknya pendidikan jasmani tanpa adanya pendidikan yang lain juga tidak akan berjalan dengan baik, maka antara pendidikan jasmani lainnya tidak dapat berjalan sendiri-sendiri.

Dilingkungan sekolah banyak metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, disekolah-sekolah masih terdapat guru-guru yang hanya mengajarkan teknik dasarnya saja tanpa memperhatikan aspek lainnya seperti kognitif (pengetahuan) dan aspek afektif (sikap) yang seharusnya didapatkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Karena salah satu tujuan mendidik adalah menjadikan para siswa agar menjadi insan yang kamil.

Salah satu kendala dalam kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah-sekolah diantaranya fasilitas pembelajaran. Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani menuntut para guru untuk mengembangkan kreatifitas nya dalam melakukan modifikasi-modifikasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, akan tetapi tidak sedikit guru yang ketergantungan dalam memberikan pembelajaran sesuai dengan kurikulum, sehingga model pembelajaran tradisional pun masih menjadi pilihan utama sehingga yang siswa dapatkan adalah pembelajaran yang bersifat konvensional, akibatnya banyak siswa yang merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran dan berdampak pada waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Anak cenderung bosan dengan pembelajaran yang monoton, sehingga modifikasi-modifikasi permainan sangat dibutuhkan agar siswa bisa lebih aktif dalam aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran mempengaruhi pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani, efektif tidaknya proses belajar mengajar dapat dilihat dari keaktifan dan partisipasi para siswa pada saat proses mengajar dimulai sampai dengan akhir pembelajaran, dari mulai guru menyampaikan materi, peregrangan, pemanasan, pembelajaran inti, maupun guru mengkoreksi sampai guru membubarkan kelas. Banyak timbul pertanyaan tentang bagaimana cara mengetahui waktu aktif belajar gerak siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Ada beberapa cara untuk mengetahui bagaimana siswa menghabiskan waktu dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya dengan cara menganalisa waktu (*time analisis*) dimana cara ini dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Analisis waktu (*time analisis*) dalam proses mengajar sering juga disebut dengan catatan lama waktu (*duration recording*) adalah contoh untuk melihat seberapa efektif waktu yang terpakai dalam proses belajar mengajar Pendidikan jasmani atau biasa disebut waktu aktif belajar. Maksud dari waktu aktif belajar siswa khususnya dalam penjas merupakan waktu yang harus ditempuh selama kegiatan pendidikan jasmani itu berlangsung. Dimana anak dalam kondisi aktif belajar atau melakukan aktivitas yang sedang dilaksanakan sesuai apa yang diharuskan oleh guru. Sebagaimana dijelaskan oleh Suherman (2009, hlm.115) yaitu.

“jumlah waktu aktif belajar yaitu waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktifitas belajar secara aktif.” Dengan catatan belajar secara aktif disini harus dengan rencana yang telah dipersiapkan oleh guru yaitu program pembelajaran.

Pada hakekatnya anak-anak sangat suka bermain, secara tidak sadar aktivitas bermain akan merubah kondisi fisik, mental dan sosial seorang anak. Karena saat mereka bermain mereka menggerakkan seluruh bagian tubuhnya dengan mengekspresikan dirinya secara bebas mentalnya pun berkembang seiring dengan nilai sosialnya, Karena saat bermain tidak

hanya seorang diri melainkan bersama dengan beberapa orang atau berkelompok.

Aktivitas bermain dan aktivitas olahraga permainan memiliki kesamaan yaitu membutuhkan beberapa orang untuk melakukannya, dari kedua aktivitas itu perbedaannya yaitu bermain tidak menggunakan peraturan yang baku melainkan disesuaikan atas dasar kesepakatan, sedangkan aktivitas olahraga permainan untuk melakukannya harus menggunakan peraturan baku yang telah di atur oleh lembaga yang menaunginya masing-masing. Contohnya seperti olahraga permainan yang sering dimainkan di Indonesia antara lain sepak bola, bolabasket, bola voli, bola tangan, bulutangkis. Permainan bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang banyak dilakukan oleh masyarakat Indonesia, baik di kota-kota maupun di pelosok daerah. Bulutangkis bisa dimainkan oleh siapa saja, tidak mengenal batas usia, jenis kelamin, dan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh tiap individu. Hidayat dkk (2015, hlm.1.20) Mengatakan

“prinsip dasar permainan bulutangkis adalah satu kali memukul satelkok sebelum jatuh di daerah lapangan sendiri dengan cara memukul atau mengembalikan satelkok ke daerah lawan dengan melintasi net, baik dipukul dengan keras atau pelan untuk memaksa lawannya bergerak atau lari dilapangan.”

Permainan bulutangkis bersifat individual, dapat dimainkan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Dapat dimainkan oleh putera, puteri dapat pula dimainkan oleh pasangan campuran putera dan puteri. permainan bulutangkis sangat menarik dan relative mudah dimainkan, karena selain raketnya relative ringan juga untuk memainkannya untuk rekreasi tidak memerlukan latihan yang terlalu lama. Sehingga banyak orang melakukan permainan bulutangkis untuk kesenangan dan kegiatan rekreasi. Selain itu banyak juga orang bermain bulutangkis dengan tujuan untuk memelihara kebugaran jasmani dan kesehatan.

Olahraga permainan bulutangkis ini adalah salah satu cabang olahraga yang digemari oleh para siswa, tetapi berdasarkan analisis di lapangan, para siswa banyak yang kurang tertarik dalam materi ini. Karena banyak guru yang memberi materi secara *konvensional* seperti melakukan permainan tunggal (1vs1) atau ganda (2vs2), sehingga banyak siswa yang bosan dan jenuh menunggu giliran untuk bermain. Diharapkan dengan menerapkan modifikasi permainan bulutangkis dalam pembelajaran pendidikan jasmani jumlah waktu aktif belajar siswa akan meningkat, dan para siswa pun bisa lebih antusias dalam pembelajaran olahraga permainan bulutangkis. Atas dasar itu lah penulis mencoba meneliti dengan mengambil judul “Meningkatkan Waktu Aktif Belajar Permainan Bulutangkis Melalui Modifikasi Permainan Pada Siswa Kelas X-AP3 SMK Bina Warga Bandung (PTK).”

B. Identifikasi Variabel

1. Variabel Independen (*Bebas*)

Sugiyono (2010, hlm.61) mendefinikan:

“merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).”

Disini variabel independen atau variabel bebasnya adalah modifikasi permainan bulutangkis.

2. Variabel Dependen (*Terikat*)

Sugiyono (2010, hlm.61) mendefinisikan:

“merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, Karena adanya variabel bebas.”

Dalam penelitian ini variabel dependen atau terikatnya adalah waktu aktif belajar.

C. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Kurangnya kreatifitas guru dalam memberikan materi pembelajaran dan gaya mengajar guru yang bersifat konvensional sehingga menghambat ketuntasan pembelajaran.

2. Rumusna Masalah

Apakah dengan diterapkannya modifikasi permianan bulutangkis dapat meningkatkan waktu aktif belajar dalam pembelajaran Pendidikan jasmani?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis menetapkan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

Untuk mengetahui Apakah dengan diterapkannya modifikasi permainan bulutangkis dapat meningkatkan waktu aktif dalam pembelajaran Pendidikan jasmani.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan:

1. Teoritis
 - Dapat dijadikan sumbangan pikiran untuk bahan pengajaran pembelajaran pendidikan jasmani dan memberikan keleluasaan siswa dalam melakukan pembelajaran gerak dasar permainan bulutangkis.
 - Dapat dijadikan referensi mengajar bagi pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Praktis
 - Menambah wawasan dalam mengajar pendidikan jasmani dengan menggunakan modifikasi permainan.

- Menghilangkan rasa bosan dan jenuh serta membangkitkan gairah belajar para siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani.

F. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, peneliti berupaya membuat Batasan penelitian sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan adalah PTK
2. Treatment menggunakan permainan bulutangkis yang dimodifikasi
3. Penelitian dilaksanakan di SMK Bina Warga Bandung

G. Struktur Organisasi Skripsi

Urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi dari bab pertama sampai terakhir, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi Variabel
- C. Identifikasi dan Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Pembatasan Masalah
- G. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS

- A. Kajian Pustaka
- B. Kerangka Berfikir
- C. Hipotesis

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Metode Penelitian
- B. Waktu dan Tempat Penelitian (*Setting Penelitian*)

- C. Subjek Penelitian
- D. Fokus Penelitian
- E. Desain Penelitian
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Penelitian
- H. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN HASIL PENEMUAN

- A. Deskripsi Latar Belakang
- B. Hasil Penelitian
 - 1. Analisis Siklus 1 Tindakan 1
 - 2. Analisis Siklus 1 Tindakan 2
 - 3. Analisis Siklus 2 Tindakan 1
 - 4. Analisis Siklus 2 Tindakan 2
- C. Pembahasan Hasil Penelitian
- D. Kelemahan Penelitian

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

- A. Simpulan
- B. Implikasi
- C. Rekomendasi

Daftar Pustaka