

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang melibatkan seluruh tubuh ikut bergerak yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Mahendra (2009, hlm 3) “pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diterapkan disekolah, melalui pendidikan jasmani anak akan mampu mengembangkan keterampilan yang berkaitan dengan aktifitas jasmani, mengembangkan aspek-aspek pribadi melalui partisipasi dalam aktifitas jasmani, mengembangkan aspek-aspek pengetahuan melalui pengalaman gerak yang dilakukannya. Oleh karena itu mata pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah penting dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya yang ada disekolah.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang memiliki suatu bidang kajian yang luas, banyak aspek-aspek yang terkandung didalamnya. Mulai dari aktivitasnya yang memanfaatkan fisik hal ini sangat berbeda atau berbanding terbalik dengan mata pelajaran yang lain yang hanya mengembangkan aspek pengetahuannya saja. Hal ini dapat menggambarkan bahwa dalam penyampaian materi pembelajaran seorang guru pendidikan jasmani tidak hanya mengembangkan aspek keterampilannya saja, tetapi harus mampu mengembangkan aspek pengetahuan dan aspek sikapnya juga. Jadi pada saat menyampaikan materi pembelajaran seorang guru pendidikan jasmani harus mampu mengembangkan ketiga aspek tersebut sehingga mampu menciptakan manusia indonesia yang seutuhnya.

Mengingat pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik, materi pembelajarannya memiliki ruang lingkup yang

luas, contohnya bisa berupa permainan, olahraga atau aktifitas apapun yang melibatkan fisik bisa disebut pendidikan jasmani, maka seorang guru pendidikan jasmani harus pintar memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan disampaikan.

Salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah permainan bulutangkis, karena olahraga permainan bulutangkis ini merupakan bagian dari salah satu materi pembelajaran yang ada didalam pendidikan jasmani, selain itu permainan bulutangkis juga merupakan olahraga permainan yang sangat populer di Indonesia dan sudah banyak digemari dari mulai anak usia dini. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang dimainkan saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket sebagai alat pemukul, *shuttle cock* sebagai obyek pukulan dan net sebagai pembatas lapangan. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Subarjah dan Hidayat (2007, hlm1)

Permainan bulutangkis pada hakikatnya adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan *shuttle cock* sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka dengan dan lapangan permainan berupa lapangan yang datar terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan.

Permainan bulutangkis telah tumbuh dan berkembang secara meluas keberbagai belahan negara dan diyakini sebagai olahraga permainan yang menyenangkan. Latar belakang dan asal mula permainan bulutangkis hingga saat ini belum diketahui secara pasti, namun Subarjah dan Hidayat (2007, hlm 9) menyebutkan “beberapa literatur memberikan keterangan bahwa permainan badminton pertama kali di mainkan di India dengan nama poona”. Untuk dapat memainkan permainan bulutangkis minimal pemain harus bisa menguasai ketrampilan dasar memukul, dan dalam permainan bulutangkis juga dikenal banyak istilah untuk nama-nama keterampilan memukul, seperti yang dijelaskan oleh Subarjah dan Hidayat (2007, hlm 47)

Keterampilan gerak memukul permainan bulutangkis dapat dikategorikan kedalam tiga jenis, kategori ini didasarkan pada posisi raket pada waktu melakukan pukulan. Ketiga jenis keterampilan gerak tersebut adalah pukulan dengan ayunan raket dari bawah ke atas (*underarm strokes*),

pukulan menyamping (*sidearm strokes*), dan pukulan dari atas kepala (*overhead strokes*)

Beberapa hal yang dapat dipelajari selama aktivitas permainan bulutangkis dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlihat dari tiga aspek utama yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dilihat dari aspek pengetahuan misalnya, siswa mampu menjelaskan beberapa cara gerak dasar dalam permainan bulutangkis. Contohnya cara memegang raket, cara melakukan service, dan beberapa jenis pukulan yang ada dalam permainan bulutangkis. Dilihat dari aspek sikap, anak mampu menunjukkan sikap percaya diri dalam menghadapi setiap lawan, menunjukkan sikap sportif bisa mengakui kekalahan dan kemenangan orang lain. Selanjutnya dilihat dari aspek keterampilan siswa dapat belajar mempraktikkan secara langsung bermain bulutangkis, mempraktikkan beberapa jenis pukulan yang ada dalam permainan bulutangkis, seperti melakukan *service*, *lob*, *smess*, *netting*, *dropshoot* dan lain-lain.

Seorang guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bulutangkis dengan melihat beberapa aspek yang terdapat dalam aktivitas permainan bulutangkis seperti yang dipaparkan di atas diharapkan dapat terwujud dalam diri setiap siswa, dengan harapan bahwa nilai-nilai tersebut dapat ditunjukkan tidak hanya pada saat pembelajaran permainan bulutangkis, tetapi bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Modifikasi permainan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dari pembelajaran, melalui modifikasi permainan guru melakukan perubahan-perubahan berupa pengembangan yang sesuai dengan karakteristik sekolah serta siswa sebagai peserta didik dalam pembelajaran yang dapat di modifikasi dalam pembelajaran terutama dalam permainan antara lain: 1) Peraturan, 2) Alat permainan, 3) Teknik Permainan, 4) Waktu permainan, 5) Permainan itu sendiri. Namun modifikasi tidak melepas makna dan tujuan dari pembelajaran sebenarnya, Karena prinsip modifikasi adalah penyederhanaan. selain itu juga dapat mengembangkan kreatifitas guru sebagai tenaga mengajar agar dapat melaksanakan Pembelajaran dengan alat yang terbatas namun tidak menurunkan nilai-nilai dan tujuan dari pembelajaran yang harus dicapai.

Kreativitas merupakan salah satu modal yang harus dimiliki siswa untuk mencapai prestasi belajar. Kreativitas siswa tidak seharusnya diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, akan tetapi kecerdasan yang dimiliki siswa dalam memandang ketentuan dimana masih perlu adanya bimbingan, pemahaman Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:599), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, perihal berkreasi dan kekreatifan.

Mengenai Kemampuan berpikir, baik berpikir kritis maupun berpikir kreatif merupakan kemampuan yang penting untuk dimiliki siswa agar siswa dapat memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi dalam dunia yang senantiasa berubah. Dengan demikian, pengembangan kemampuan berpikir, baik berpikir kritis maupun berpikir kreatif merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan dan perlu dilatihkan pada siswa mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai jenjang pendidikan menengah. Sebagai upaya memfasilitasi siswa agar kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya berkembang, yaitu dengan suatu pembelajaran dimana pembelajaran tersebut harus berangkat dari pembelajaran yang membuat siswa aktif sehingga siswa leluasa untuk berpikir dan mempertanyakan kembali apa yang mereka terima dari gurunya. Hal ini dikemukakan Ibrahim (2007) bahwa untuk membawa ke arah pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif harus berangkat dari pembelajaran yang membuat siswa aktif.(Istianah, 2013)

Tetapi pada kenyataannya beberapa tujuan dan harapan yang ingin dicapai dalam kegiatan proses pembelajaran seperti dipaparkan di atas tentunya tidak akan bisa dicapai dengan mudah jika semua unsur pendukung dalam pelaksanaan pembelajarannya tidak ada. Akibatnya pembelajaran menjadi terkendala.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas penulis yang merupakan mahasiswa pendidikan jasmani merasa perlu meneliti masalah tersebut, apabila ini dibiarkan terus terjadi maka materi pendidikan jasmani tidak akan bisa disampaikan atau dipahami oleh siswa secara maksimal khususnya dalam pembelajaran permainan bulu tangkis.

Dengan melihat pemecahan masalah di atas dan berdasarkan fakta ilmiah yang telah saya amati, penulis mengambil judul penelitian sebagai berikut :

“pengaruh modifikasi pembelajaran permainan bulutangkis terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran PJOK di SMAN 1 Ciparay ?”

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh modifikasi pembelajaran permainan bulutangkis terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran PJOK di SMAN 1 Ciparay ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh modifikasi pembelajaran permainan bulutangkis terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran PJOK di SMAN 1 Ciparay ?

## 1.4 Manfaat Penelitian

### a) Bagi Peneliti

- Untuk memenuhi salah satu tugas akhir sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
- Untuk memenuhi salah satu tugas akhir sebagai syarat mendapat gelar sarjana pendidikan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

### b) Bagi Lembaga

Sebagai sumbangan karya tulis ilmiah dalam keilmuan pendidikan jasmani khususnya yang berkaitan dengan modifikasi pembelajaran permainan bulutangkis yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

### c) Bagi Pengembangan Ilmu

Sebagai sumbangan pemikiran atau bahan kajian dalam keilmuan pendidikan jasmani khususnya yang berkaitan dengan modifikasi pembelajaran permainan bulutangkis yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa.

## 1.5 Struktur Organisasi

Bab I : Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi

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

Bab III : Metode penelitian, yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik analisis data.

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.

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.

