

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) RI No. 20 Tahun 2003 (<https://kelembagaan.ristekdikti.go.id>), diterangkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya. Selanjutnya pada Bab II Pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah dengan dilaksanakannya pendidikan. Proses pendidikan yang dilaksanakan dapat berupa pendidikan formal, informal maupun non formal. Salah satu pendidikan yang dilaksanakan pada jenis dan jenjang pendidikan formal adalah melalui proses pendidikan jasmani. Menurut Suryobroto (2004, hlm. 16) mengemukakan bahwa Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan kemampuan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Dinyatakan dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 (<https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertian-tujuan-ruang-lingkup-dan-manfaat-pendidikan-jasmani.html>), bahwa pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama dan percaya diri.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani tersebut, dilaksanakan melalui proses pembelajaran berbagai aktivitas pembelajaran. Menurut Sardiman dalam Supardi (2012: 248) bahwa belajar adalah rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya yang menyangkut unsur cipta, ras dan karsa, ranah kognitif dan afektif. Dalam kurikulum tahun 2013 ruang lingkup aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani khususnya di jenjang Sekolah

Menengah Pertama terdiri atas: (1) aktivitas permainan bola besar dan kecil, (2) aktivitas beladiri, (3) aktivitas atletik, (4) aktivitas pengembangan jasmani, (5) aktivitas senam, (6) aktivitas air dan keselamatan diri dan (7) kesehatan.

Salah satu aktivitas pembelajaran dalam kelompok permainan bola kecil adalah pembelajaran permainan bulutangkis. Tujuan pembelajaran permainan bulutangkis telah dirumuskan dalam kompetensi dasar pembelajaran aktivitas permainan bola kecil yang telah tercantum dalam kurikulum 2013 yaitu:

- (1) menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tak ternilai;
- (2) bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan dan disiplin selama proses pembelajaran
- (3) memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana atau tradisional
- (4) mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, dilaksanakan proses pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis. Indikator pencapaian kompetensi dasar dalam permainan bulutangkis adalah sebagai berikut:

- (1) berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan pendidikan jasmani dan merasakan keberadaan Allah SWT saat pembelajaran
- (2) bertanggung jawab atas tugas yang telah diberikan dan disiplin selama proses pembelajaran permainan bulutangkis
- (3) memahami gerak spesifik dalam permainan bulutangkis sederhana dan atau tradisional.
- (4) mempraktikkan gerak spesifik dalam permainan bulutangkis sederhana dan atau tradisional.

Menurut Buscher (1983) bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari seluruh proses pendidikan merupakan usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja manusia melalui media kegiatan fisik yang telah dipilih dengan tujuan mewujudkan hasilnya . Dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani untuk meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dan kegiatan fisik terdapat di beberapa cabang olahraga, salah satunya adalah cabang olahraga bulutangkis.

Permainan bulutangkis saat ini mulai digemari oleh masyarakat termasuk anak Sekolah Menengah Pertama (SMP). Maka dari itu bulutangkis merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak SMP.

Permainan bulutangkis adalah permainan yang dinamis yang dapat mengembangkan berbagai keterampilan afektif, kognitif dan psikomotor secara kreatif dalam pemecahan masalah. Menurut Siswono (2005: 4) dalam Supardi (2012: 249) bahwa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif artinya menaikkan skor kemampuan peserta didik dalam memahami masalah, kefasihan, fleksibilitas dan kebaruan penyelesaian masalah. Dalam permainan bulutangkis, bola yang dipukul dan dikembalikan selalu berubah-ubah sehingga menuntut keterampilan memukul bola yang lebih kompleks. Dari sisi kognitif, permainan bulutangkis mengajarkan pada peserta didik agar dapat menemukan pemecahan masalah, mengembangkan kreatifitas dan pengambilan keputusan. Dari segi afektif, permainan bulutangkis mengajarkan peserta didik agar dapat bertanggung jawab atas gerakan pukulan yang peserta didik lakukan dan belajar bekerja sama dalam tim ketika permainan beregu. Dari segi psikomotor, permainan bulutangkis mengajarkan peserta didik untuk terampil dalam bergerak, baik pada gerakan langkah maupun pada gerakan pukulan. Oleh karena itu, permainan bulutangkis cocok dijadikan salah satu aktivitas pembelajaran di dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Proses pembelajaran dapat berlangsung jika adanya peserta didik, guru dan kurikulum yang saling berhubungan. Peningkatan kemampuan peserta didik tidak hanya didukung oleh kemauan peserta didik tetapi gaya mengajar yang diterapkan oleh guru pun mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran bulutangkis, guru harus kreatif dan menciptakan suasana belajar yang menarik agar peserta didik aktif dalam proses pembelajaran tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Divergent discovery learning merupakan metode pemahaman konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya dapat menarik kesimpulan. *Divergent discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta peserta didik untuk melakukan observasi, eksperimen dan berbagai penemuan sehingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut

(Saifuddin, 2014 hlm. 108). Penggunaan gaya mengajar *Divergent discovery* diduga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Menurut Fathurohman (2012) bahwa gaya mengajar *divergent discovery* akan membiasakan peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi masalah yang nantinya akan terus bermanfaat untuk terbiasa mandiri dalam memecahkan masalah yang ia dihadapi dalam kehidupannya .

Keberhasilan pembelajaran bulutangkis salah satunya dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif. Peserta didik dituntut untuk kreatif saat menentukan arah pengembalian shuttlecock.

Divergent discovery learning memiliki karakteristik utama yaitu untuk menemukan tanggapan yang berbeda (beragam) terhadap satu pertanyaan/situasi, dalam kegiatan kognitif tertentu. Dalam struktur gaya mengajar *Divergent discovery learning*, peran guru adalah untuk membuat keputusan tentang topik materi pelajaran, pertanyaan spesifik serta kebutuhan peralatan untuk disampaikan kepada pelajar. Peran pelajar adalah menemukan beberapa desain/solusi/tanggapan terhadap pertanyaan tertentu. Model *Divergent discovery learning* bertujuan untuk melibatkan peserta didik untuk memproduksi (menemukan) beberapa tanggapan yang berbeda dalam suatu pertanyaan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, diduga penggunaan gaya mengajar *divergent discovery* yang sudah diterapkan oleh guru mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir secara kreatif. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **ANALISIS PENERAPAN GAYA MENGAJAR *DIVERGENT DISCOVERY* DALAM HUBUNGANNYA DENGAN BERPIKIR KREATIF PADA PEMBELAJARAN BULUTANGKIS .**

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut: Apakah gaya mengajar *divergent discovery* yang sudah diterapkan oleh guru dalam pembelajaran bulutangkis dapat membuat peserta didik kreatif?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran bulutangkis dengan gaya mengajar *divergent discovery* yang sudah diterapkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Suatu penelitian diharapkan memiliki sebuah manfaat. Penulis mengharapkan manfaat dalam penelitian ini. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan khususnya ilmu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam pengembangan gaya mengajar yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat terkait pengaruh gaya mengajar *divergent discovery learning*, diantaranya:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian dapat menambah ilmu, wawasan, pengetahuan dan pengalaman baru.
- b. Bagi guru PJOK, dapat dijadikan referensi sebagai acuan untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan baik agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.
- c. Bagi peserta didik, dapat memperoleh pengalaman dan treatment pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik dapat dengan mudah dan cepat mencapai tujuan dari pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi

Berdasarkan pedoman penulisan karya tulis ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia (2019) maka struktur penulisan yang akan disusun adalah untuk mempermudah dalam pembahasan dan penyusunan, sebagai berikut:

- BAB I: PENDAHULUAN

Dalam Bab I ini dipaparkan mengenai tahapan yang ditulis oleh peneliti dalam menganalisa peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran bulutangkis dengan gaya mengajar *divergent discovery* yang akan dilakukan dengan urutan penulisannya sebagai berikut:

- A. Latar belakang penelitian
- B. Rumusan masalah penelitian
- C. Tujuan penelitian
- D. Manfaat penelitian
- E. Struktur organisasi

- **BAB II: KAJIAN PUSTAKA**

Pada Bab II ini penulis Menyusun mengenai teori-teori yang berhubungan dengan variable penelitian, yaitu meliputi tentang Pendidikan jasmani, permainan bulutangkis, gaya mengajar *divergent discovery*, kemampuan berpikir kreatif.

- **BAB III: METODE PENELITIAN**

Bagian yang mengarahkan bagaimana peneliti merancang alur penelitian mulai dari metode penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, sumber data dan analisis data.

- **BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dibahas temuan penelitian berdasarkan hasil dan pengolahan data yang dilakukan serta temuan penelitian guna menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

- **BAB V: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Pada bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal yang dapat bermanfaat yang diperoleh dari penelitian.