

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk kepribadian seseorang karena melalui pendidikan kita dapat menemukan hal-hal baru dalam hidup. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan keagamaan dan spiritual. pengendalian diri, kepribadian, masyarakat, negara, bangsa. Tujuan pendidikan di atas menunjukkan Pendidikan membantu peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mengembangkan potensi peserta didik merupakan kunci penting dalam proses pendidikan, baik dalam proses pendidikan formal maupun nonformal.

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya proses pendidikan dan proses pendidikan telah tercantum dalam UU nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang system Pendidikan nasional, disebutkan: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakal mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan, peran yang dimainkan oleh desain kurikulum dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa, sehingga perlunya memiliki visi sistematis holistik dari pengalaman belajar dalam kerangka pendekatan berbasis kompetensi dalam kurikulum (Alfauzan & Tarchouna, 2017). Peran kurikulum juga membuat guru beradaptasi dari konten terbuka yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang beragam, sehingga memberikan bukti bahwa penggunaan variasi pembelajaran serta berbagai sumber belajar dapat berjalan sebagaimana mestinya (De los Arcos, Farrow, Pitt, Weller, & McAndrew, 2016). Dengan demikian dalam mendesain kurikulum sebaiknya perlu diperhatikan dari aspek komponen, prinsip, dan kaidah yang ada, supaya sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Selanjutnya peran kurikulum mampu memudahkan pendidik dalam membantu siswa untuk mengembangkan potensinya. Kemudian fungsi dari kurikulum ialah sebagai pedoman dalam melaksanakan desain dari materi pembelajarani dari suatu lembaga pendidikan. Kurikulum di Indonesia seringkali mengalami perubahan. Hal tersebut bertujuan untuk menyesuaikan keterampilan yang dibutuhkan dalam setiap perubahan zaman agar mendapatkan generasi yang baik di masa mendatang. Standar kurikulum saat ini mengacu pada kurikulum 2013 yang direvisi pada tahun 2016

Pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran wajib pada pendidikan dasar dan menengah (BSNP, 2016; Jung, Ressler, & Linder, 2018). Pendidikan jasmani diartikan sebagai proses dimana seseorang memperoleh keterampilan fisik, mental, dan sosial serta kebugaran yang optimal

melalui aktivitas fisik (Lumpkin, 2017). PJOK merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai sarana untuk membantu individu memperoleh keterampilan, kebugaran, pengetahuan, dan sikap yang berkontribusi terhadap perkembangan dan kesejahteraan optimal (Walton-Fisette & Wuest, 2018). PJOK adalah bidang pembelajaran inti dari kurikulum yang secara eksplisit berfokus pada pengembangan keterampilan gerak dan konsep yang dibutuhkan siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik dengan kompetensi dan percaya diri (Lynch, 2016) Pendidikan jasmani holistik mencakup kesehatan dan kesejahteraan sepanjang hidup seseorang. Oleh karena itu, kebijakan mengakui bahwa menawarkan PJOK sebagai mata pelajaran atau bidang pembelajaran akan meningkatkan relevansinya sepanjang hidup seseorang dan berkontribusi terhadap pendidikan seumur hidup (Lynch, 2016).

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugroho, 2020). Sementara pendapat lain hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Setyorini & Wulandari, 2021). Sedangkan Pendapat dari (Mustakim, 2020) hasil belajar merupakan segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat di atas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga Pendidikan. Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik salah satu factor yang dapat mempengaruhi adalah metode pembelajaran.

Dalam kurikulum PJOK pada permainan net bulutangkis adalah merupakan salah satu materi yang diajarkan pada siswa. Bulutangkis sudah menjadi satu olahraga yang merakyat. Keberadaan Indonesia di kancah dunia internasional juga diakui sebagai satu negara terkuat untuk olahraga bulutangkis. Dalam permainan banyak teknik yang harus dikuasai oleh siswa yang terdiri atas *Service, lob, drive, netting, dropshot, dan smash*, semua keterampilan dasar teknik memukul shuttlecock tersebut dapat dilakukan dengan *forehand* maupun *backhand*.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan di SD Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur bahwa pembelajaran yang diterapkan belum mampu meningkatkan hasil belajar khususnya materi pukulan *forehand lob* permainan bulu tangkis. Hal ini dapat dilihat pada hasil belajar siswa yaitu rendahnya nilai-nilai siswa yang terlihat pada yang ditetapkan sekolah untuk pembelajaran pendidikan jasmani adalah 75, namun masih banyak siswa yang mempunyai nilai rata-rata di bawah tujuh puluh kebanyakan dari mereka belum mencapai ketuntasan. Maka disini siswa dituntut agar dapat melakukan teknik-teknik dasar *forehand lob* sesuai dengan yang ada di sekolah tersebut, ada pun teknik-teknik dasar dalam *forehand lob* yaitu: sikap permulaan, sikap perkenaan, dan sikap akhir. Dari keterangan beberapa siswa hasil wawancara bersama peneliti dapat disimpulkan bahwa, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang SD Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur, Tahun Ajaran 2025/2025 guru masih menjadi pusat pembelajaran dan kurang melibatkan peran siswa secara aktif, dengan kecenderungan mendengarkan dan mengaplikasikan apa yang disampaikan oleh guru pendidikan jasmani, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran yang berlangsung

kurang dipahami oleh siswa secara optimal. Disamping itu penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum dapat menggugah motivasi dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga masih ada siswa yang tidak proses pembelajaran secara maksimal.

Kurangnya partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani akan berakibat menurunnya tingkat keberhasilan siswa dalam belajar. Hal ini di pertegas dari hasil belajar siswa yang masih rendah tidak sesuai dengan ketentuan KKM sekolah yaitu 75. Dari 32 siswa kelas V.C yang mencapai ketuntasan belajar hanya 37% atau 11 orang siswa dan 67% atau 19 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu diperlukan suatu tindakan yang mampu melibatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan cara meningkatkan variasi gaya mengajar yang digunakan oleh pendidik jasmani dalam mengajar siswa. Adapun yang menjadi penyebab dalam kesukaran belajar siswa dapat berumber dari factor eksternal dan internal. Faktor internal atau dari dalam diri individu dapat berupa kurangnya motivasi atau atuasiasme terhadap pelajaran tersebut, sedangkan faktor eksternal disini dapat berupa materi atau media yang digunakan guru yang tidak dapat membangkitkan semangat siswa untuk aktif dalam mengikuti pelajaran tersebut.oleh karenanya dibutuhkan suatu tindakan yang mampu meningkatkan keikutsertaan siswa dalam pembelajaran jasmani.

Menurut peneliti, melihat kondisi tersebut perlu adanya solusi yang tepat dalam menyikapi masalah proses pembelajaran penjas di SD Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur Tahun Ajaran 2024/2025, terutama pada materi pukulan *forehand lob*

permainan bulutangkis. Dalam hal ini, salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode *teaching games for understanding* yang merupakan pembelajaran berbasis permainan sebagai suatu pendekatan pembelajaran dengan bermain sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensi dari materi pelajaran. Dari penjelasan di atas maka penulis melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bulutangkis Materi Pukulan *forehand lob* Melalui Metode *Teaching Games for Understanding* Pada Siswa Kelas V C Di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur”.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Untuk memperoleh gambaran serta hasil yang lebih jelas maka penulis perlu membatasi permasalahan dalam penelitian ini, hal ini dilakukan dengan asumsi agar penelitian ini tidak menyimpang dari maksud serta sasaran penelitian. Agar pembahasan menjadi lebih fokus dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan penulis, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi tentang:

- a. Upaya peningkatan hasil belajar pukulan *forehand lob* permainan bulutangkis melalui pendekatan *teaching games for understanding*.
- b. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V.C yaitu kelas V. SD Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur.
- c. Penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025

- d. Penelitian menggunakan pendekatan *teaching games for understanding*, dimana dalam proses pembelajaran menggunakan pendekatan bermain, yang mengarah pada permainan yang sebenarnya.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah: Apakah dengan pendekatan *teaching games for understanding* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand lob* permainan bulutangkis pada siswa kelas V.C SD Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui apakah pendekatan *teaching games for understanding* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand lob* permainan bulutangkis pada siswa kelas V.C SD Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, baik secara umum begitu pula secara khusus, manfaat hasil hasil penelitian secara umum, yaitu:

1. Guru, yaitu untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
2. Siswa, dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapat banyak variasi dalam pembelajaran, selain itu siswa dapat belajar sambil bermain

3. Sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model-model pembelajaran.

Sedangkan hasil penelitian untuk secara khususnya yaitu sebagai peneliti ingin mendapatkan hasil dari pembelajaran dengan pendekatan *teaching games for understanding* terhadap peningkatan hasil belajar pukulan *forehand lob* permainan bulutangkis di SD Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur.

E. Definisi Operasional

Sehubungan dengan judul tersebut, maka untuk menghindari agar persoalan yang dibicarakan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan semula dan supaya didalam penelitian tidak terjadi salah penafsiran istilah yang digunakan, maka perlu adanya penegasan istilah yang meliputi:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material atau perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program, media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar) (Trianto, 2011). Dalam penelitian model yang dimaksud adalah Model *Teaching Games for Understanding* yang digunakan dalam pembelajaran pukulan *forehand lob*.

2. Model *Teaching Games for Understanding*

Teaching Game for Understanding (TGFU) adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa, untuk membelajarkan

tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktif. (Griffin & Butler, 2015) dalam penelitian ini *Teaching Game for Understanding* diaplikasikan untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand lob* permainan bulutangkis pada siswa kelas V.C SD Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur.

3. Pukulan *forehand lob* Permainan Bulutangkis

Pukulan *forehand lob* adalah teknik pukulan yang mengarahkan *shuttlecock* setinggi-tingginya menuju ke bagian belakang lapangan lawan. Saat pukulan *lob* dilakukan, *shuttlecock* diharapkan terbang tinggi dengan titik jatuh berada jauh dari jangkauan lawan (Muhajir, 2017). Dalam penelitian ini kemampuan siswa untuk melakukan teknik dasar Pukulan *forehand lob* yang diukur dengan tes keterampilan Pukulan *forehand lob* permainan bulutangkis yang meliputi ranah afektif, kognitif dan psikomotor.