

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran permainan Badponk ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SMK Gotong Royong Kota Gorontalo tentang pelaksanaan pembelajaran Penjas dan melakukan wawancara dengan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang bersangkutan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Gotong royong Gorontalo, ditemukan beberapa permasalahan umum yang terkait dengan pembelajaran Pendidikan jasmani, yakni sebagai berikut:1) keadaan halaman sekolah yang kecil, 2) tidak adanya lapangan bulu tangkis. Secara khusus permainan baadponk ditemukan kendala-kendala sebagai berikut: 1) Lapangan bulutangkis tidak ada, 2) metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode ceramah, kelompok, demonstrasi, berpasangan. Dengan melihat kekurangan-kekurangan yang di temukan di Sekolah ini, tentunya akan menghambat pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pembelajaran tersebut pada dasarnya harus disesuaikan berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan serta kebutuhan siswa.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan pengembangan model permainan Badponk. Pada pengembangan model permainan Badponk terdapat unsur-unsur yang ada pada permainan Badpong yang sesungguhnya. Untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sekaligus bermanfaat bagi pengembangan dan pertumbuhan pserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka sangat di perlukan upaya untuk perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, khususnya pada permainan

bulu tangkis sebagai pembelajaran penjaskes yang layak digunakan dan sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas maka dalam penelitian ini melihat pengembangan dan keaktifan peserta didik dengan menggunakan model permainan Badponk, Sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini di tetapkan sebagai berikut :

**“Bagaimana Pengembangan Model Permainan Badponk pada Siswa Kelas X di Sekolah SMK Gotong Royong ?**

## **1.3 Tujuan pengembangan**

Mengacu permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan permainan olahraga Badponk sebagai media pembelajaran, sehingga membantu terlaksananya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

## **1.4 Spesifikasi produk yang di harapkan**

Produk yang di harapkan untuk di hasilkan melalui penelitan ini adalah olahraga Badponk sebagai model pembelajaran.

## **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan ini untuk memperoleh pengalaman yang nyata dan sebagai sarana untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan khususnya yang berhubungan dengan kesegaran jasmani. Maka dari itu pengembangan pembelajaran ini di harapkan akan dapat membantu terlaksananya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan kelas X

## **1.6 Asumsi pengembangan**

Asumsi yang di jadikan pijakan dalam pengembangan ini, bahwa olahraga Badponk dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dapat menunjang jalannya proses pembelajaran, selama guru tersebut mengajarkan Badponk pada siswa dan tidak perlu lagi mencari-cari pelatih untuk belajar bermain bulutangkis.