

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga adalah kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan dengan diri sendiri atau perjuangan dengan orang lain serta konfrontasi dengan unsur-unsur alam (Arma Abdoelah, 1981: 12). Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang menguntungkan bagi tubuh manusia, selain itu olahraga juga dijadikan sebagai ajang meraih prestasi bagi peminatnya. Olahraga sangat bermanfaat untuk menghilangkan stress, mencegah berbagai macam penyakit dan meningkatkan imun tubuh. Olahraga sudah ada pada zaman dulu, mereka melakukan kegiatan olahraga untuk menghadapi gangguan atau ancaman. Tujuannya selain pengkondisian diri juga sebagai tahapan dalam latihan, rekreasi, pendidikan, tontonan dan kebudayaan. Tujuan utama olahraga sebagai latihan untuk meningkatkan keterampilan dan mendapatkan prestasi yang maksimal (Sungkowo dan Sri Haryono, 2013: 2).

Menurut Evitasari (2021) pada masa penjajahan, Indonesia mengenal berbagai macam olahraga baru. Penjajah Belanda menjajah Indonesia tidak hanya untuk berdagang tetapi juga mempengaruhi masyarakat Indonesia dibidang olahraga. Sejak Belanda masuk ke Indonesia dan membawa pasukan, pada saat itu Indonesia sudah mengenal berbagai macam jenis olahraga. Pada tahun 1945-1950, setelah kemerdekaan Indonesia pemerintah membentuk sebuah Department Pendidikan, Pengajaran dan Kebudayaan yang salah satu tugasnya yaitu untuk menyelenggarakan latihan fisik dan rehabilitasi fisik dan mental.

Salah satu cabang olahraga yang banyak diminati adalah bulutangkis. Bulutangkis merupakan permainan bola kecil dan termasuk ke dalam jenis olahraga permainan. Peralatan yang digunakan untuk bermain bulutangkis yaitu net, raket dan shuttlecock atau kok. Permainan olahraga bulutangkis biasanya dimainkan di dalam ruangan (indoor) atau diluar ruangan (outdoor). Permainan ini biasanya dimainkan oleh kalangan anak-anak, remaja, orang dewasa sampai orang tua dan bisa dimainkan oleh perempuan ataupun laki-laki.

Menurut Muhajir (2017) bulutangkis berasal dari India bernama Poona. Permainan tersebut dibawa ke Inggris pada saat Inggris menjajah India. Permainan tersebut

dimainkan di Inggris sampai akhirnya permainan tersebut diberi nama Badminton dan berkembang pesat sampai ke Indonesia. Pada tahun 1951 pertandingan permainan bulutangkis masuk secara resmi di Indonesia dalam PON II di Jakarta dan di Jogjakarta tahun 1951. Permainan bulutangkis berkembang secara pesat di Indonesia setelah tahun 1962 sampai sekarang.

Pandemi Covid-19 sangat berdampak diberbagai bidang, salah satunya yaitu dibidang olahraga. Salah satu cara untuk menghentikan penyebaran Pandemi Covid-19 pemerintah memberlakukan protokol kesehatan secara ketat seperti menjaga jarak, membatasi kegiatan di luar rumah, menutup tempat-tempat umum untuk sementara. Hal itu menyebabkan banyak orang melakukan kegiatan lebih banyak di rumah dan tentunya masyarakat tidak bisa melakukan aktivitas olahraga secara individu maupun kelompok di luar rumah.

Pasca pandemi covid-19 ini menyebabkan banyaknya masyarakat yang kurang dalam berolahraga dan hal itu menyebabkan menurunnya kekebalan, kebugaran dan kesehatan tubuh. PON (Pekan Olahraga Nasional) 2020 dan Peparnas (Pekan Paralimpiade Nasional) diundur dan dilaksanakan pada tahun 2021, hal itu bertujuan untuk menjaga kesehatan para atlet dan banyak orang. Pandemi Covid-19 berdampak pada pendidikan olahraga diantaranya organisasi olahraga dan atlet, kementerian dan otoritas lokal, pelatih dan para atlet dan para pelajar dibidang olahraga (Humas UNS, 2020).

Berdasarkan observasi dilapangan, banyak mahasiswa yang berminat untuk melakukan kegiatan olahraga permainan bulutangkis. Tetapi karena adanya pandemi covid-19, pembelajaran dilakukan secara daring (dalam jaringan) dan tentunya kegiatan olahraga dikampus dibatasi. Pada saat pandemi covid-19 melonjak sedikitnya mahasiswa yang berlatih bermain bulutangkis dan untuk menghentikan penyebaran covid-19 maka gor Undiksha pernah ditutup. Pandemi Covid-19 sangat berdampak bagi mahasiswa yang berbakat ataupun berminat untuk bermain permainan bulutangkis khususnya mahasiswa Undiksha.

Setiap orang pasti mempunyai minat tertentu yang diinginkan untuk dimiliki, dilakukan atau target yang ingin dicapai. Slameto (2010: 180) mengatakan minat ialah rasa berkenan dan rasa keinginan untuk suatu kegiatan atau suatu hal tanpa ada yang memerintah. Pada umumnya minat adalah pengakuan terhadap suatu kaitan dari diri sendiri dengan suatu hal diluar diri sendiri. Minat merupakan faktor penting untuk

mendorong seseorang agar melakukan hal yang dapat mengembangkan kemampuan. Minat dapat memunculkan bakat seseorang yang terpendam dan minat membuat perasaan senang. Dibidang akademik atau non- akademik minat membuat seseorang meraih prestasi contohnya prestasi di berbagai cabang olahraga. Peneliti tertarik membahas minat dalam penelitian ini sebab umumnya minat akan timbul dari dalam diri yang akan membuat perasaan senang serta akan ditunjang dengan hal dari luar, disaat minat bermain bulutangkis akan dilakukan tetapi keadaan diluar tidak mendukung seperti terjadinya pandemic covid-19 ini, apakah akan membuat minat tersebut akan menurun atau justru akan jauh lebih bertambah. Keadaan pandemic covid-19 yang akan membuat pengaruh ke minat mahasiswa untuk bermain bulutangkis semakin berminat atau tidak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana minat mahasiswa di Singaraja dalam bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 dan seberapa besar minat mahasiswa dalam bermain bulutangkis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latarbelakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat mahasiswa dalam bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha.
2. Berapa besar minat mahasiswa dalam bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak meluas penelitian ini perlu dibatasi pembahasan permasalahanya. Maka dalam penelitian ini, peneliti akan membatasi masalah agar lebih teliti dan terarah. Peneliti akan fokus pada survey minat mahasiswa dalam bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah sesuai dengan pembatas masalah diatas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana minat minat mahasiswa dalam bermain bulutangkis pasca pandemi covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha?

2. Berapa besar minat minat mahasiswa dalam bermain bulutangkis pasca pandemi covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui minat mahasiswa dalam bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha.
2. Untuk mengetahui berapa besar minat mahasiswa dalam bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha.

1.6 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai bulutangkis dan bagaimana minat serta seberapa besar minat mahasiswa dalam bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha.

b. Manfaat Praktis

- Bagi Peneliti dapat mengetahui tentang minat mahasiswa bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha.
- Bagi Program studi Ilmu Keolahragaan dapat mendukung minat mahasiswa terhadap bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha.
- Bagi Jurusan Ilmu Keolahragaan dan Kampus Undiksha dapat memberikan informasi terkait minat mahasiswa terhadap bermain bulutangkis pasca pandemi Covid-19 di UKM Bulutangkis Undiksha, sebagai pertimbangan untuk memberikan motivasi dan solusi bagi mahasiswa yang berminat dan juga yang berbakat.