

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Manusia membutuhkan bimbingan dalam memilih untuk mengetahui yang baik dan buruk untuk dirinya. Manusia Pendidikan dapat dikatakan suatu proses untuk mengubah seseorang menjadi dewasa. Menurut Piaget (Sagala, 2006: 1) “Pendidikan sebagai penghubung dua sisi, di satu sisi individu yang sedang tumbuh dan di sisi lain nilai sosial, intelektual, dan moral yang menjadi tanggung jawab pendidik untuk mendorong individu tersebut”.

Individu akan terus tumbuh dan berkembang sejak lahir kemudian akan menemukan norma-norma yang harus ditaati. Norma merupakan nilai yang berfungsi sebagai penunjuk dalam mengidentifikasi apa yang diwajibkan, diperoleh, dan dilarang. Pandangan di atas memberikan makna bahwa pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Kini pendidikan dapat di dapatkan di lembaga sekolah, baik formal maupun nonformal salah satunya sekolah dasar.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari pendidikan itu sendiri seperti yang dikemukakan oleh Lutan (2001 : 14) “Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan”. Tujuan umum pendidikan jasmani juga selaras dengan tujuan umum pendidikan.

Seiring dengan berkembangnya zaman, saat ini pendidikan jasmani merupakan sesuatu yang telah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia yang

tidak dapat dipisahkan. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan jasmani.

Ada pun ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek menurut (KTSP: 2006) adalah sebagai berikut:

1. Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
3. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik, serta aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
7. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Selanjutnya Suherman (2000: 1) mengatakan:

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan individu itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah heran banyak yang mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Seperti yang dikatakan diatas melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Perkembangan prestasi olahraga di Indonesia kini makin pesat, salah satunya cabang olahraga bulutangkis. Saat ini bulutangkis sangat populer di masyarakat. Perlu ada generasi baru agar prestasi olahraga ini tetap dapat dipertahankan dan

ditingkatkan. Maka dari itu bulutangkis harus tetap disosialisasikan agar muncul peminat baru yang akhirnya menciptakan atlet berprestasi yang baru. Di Indonesia bulutangkis telah masuk pada kurikulum sekolah, mulai dari SD, SMP dan SMA. Oleh karena itu, ini merupakan salah satu jalan dan kesempatan untuk mengenalkan bulutangkis pada masyarakat khususnya anak SD.

Pengetian bulutangkis menurut Subardjah (2000 : 13):

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan bola sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dengan permainan lawan.

Dalam penelitian ini, penulis memfokuskan pada gerak dasar *lob forehand*. Untuk menguasai gerak dasar *lob forehand* ini, seseorang harus memahami betul cara yang benar. Maka dari itu guru hendaknya menjelaskan dan mendemonstrasikan bagaimana gerakan *lob forehand* yang benar.

Dalam meningkatkan bulutangkis di sekolah dasar guru dituntut untuk dapat mengelola kegiatan pembelajaran dengan baik. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga pilihan yang ada dalam kurikulum SD. Maka guru harus dapat mengembangkan berbagai model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan dapat mencapai hasil belajar siswa yang diharapkan.

Mengingat siswa SD adalah anak-anak yang masih senang bermain, maka pembelajaran dapat dikemas menjadi bentuk permainan sehingga anak bisa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Anak akan lebih senang jika perkenalan dengan hal yang baru, agar tidak bosan. Selain itu aktivitas bermain yang dapat mengembangkan aspek-aspek psikologi anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju dunia orang dewasa. Pada umumnya siswa tingkat sekolah dasar belum memiliki kemampuan untuk melakukan pukulan *lob forehand* yang baik. Maka diperlukan berbagai variasi model pembelajaran *lob forehand* sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam pencapaian hasil belajar pukulan *lob forehand* dalam bulutangkis. Pembelajaran gerak dasar pukulan *lob forehand* merupakan keterampilan yang harus dikuasai

siswa khususnya siswa sekolah dasar. Apabila gerak dasar *lob forehand* telah dapat dikuasai maka selanjutnya siswa dapat meningkatkan kemampuannya untuk menguasai teknik lainnya yang lebih kompleks.

Siswa SDN Buahdua II memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran penjas. Hal ini merupakan modal yang utama dalam belajar khususnya pendidikan jasmani. Permainan bulutangkis saat ini begitu populer di kehidupan masyarakat Indonesia. Banyak atlet-atlet bulutangkis Indonesia yang berprestasi mengharumkan Negara Indonesia.

Permainan bulutangkis telah dikenal di SDN Buahdua II, namun dilihat dari hasil belajarnya ternyata banyak siswa yang belum mencapai batas tuntas. Hal ini dikarenakan oleh beberapa masalah yang berasal dari guru dan siswa. Kinerja guru dan siswa pada saat pembelajaran belum optimal. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru melakukan pembelajaran permainan bulutangkis secara konvensional, sehingga kurang bervariasi dan inovatif. Selain itu guru kurang dalam memberikan penjelasan materi sehingga anak kurang mengetahui bagaimana gerakan *lob forehand* yang benar.

Bulutangkis dapat dikatakan permainan yang mahal karena untuk dapat bermain bulutangkis dibutuhkan peralatan dan perlengkapan seperti raket, *shuttlecock* dan lapangan. Fasilitas tersebut tentu membutuhkan biaya yang lumayan besar apabila untuk dipenuhi oleh lembaga sekolah dasar.

Sarana dan prasarana untuk pembelajaran penjas di sekolah dasar terkadang masih belum lengkap. Begitu pula halnya di SDN Buahdua II, sarana dan prasarana untuk pembelajaran bulutangkis masih minim. Oleh karena itu, pelajaran ini jarang sekali diajarkan mengingat tidak semua siswa mempunyai peralatan bulutangkis. Hal tersebut menimbulkan pemikiran bahwa dalam mengajarkan bulutangkis merupakan hal yang sulit, karena fasilitasnya kurang mendukung.

Siswa SDN Buahdua II hanya sedikit saja yang memiliki raket, adapun yang memiliki raket merupakan milik orangtua atau keluarga siswa yang suka bermain bulutangkis. Jadi hanya orang-orang tertentu saja yang memiliki

peralatan olahraga. Apabila peralatan untuk bermain sedikit, sedangkan jumlah siswa banyak, maka waktu belajar pun tidak akan cukup untuk pembelajaran. Daya dukung di sekolah pun akhirnya menjadi salah satu faktor masalah dalam pembelajaran.

Sekolah Dasar Negeri Buahdua II memang tidak memiliki lapangan bulutangkis yang standar, namun di lingkungan sekitar sekolah ada gor milik desa yang di dalamnya terdapat lapangan bulutangkis. Gor tersebut dapat digunakan jika tidak lapangannya tidak dipakai, namun peralatan yang digunakan khususnya raket hanya mengandalkan segelintir siswa yang memiliki raket. Dengan keadaan seperti ini siswa kurang memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman gerak yang akhirnya pengalaman gerak dasar *lob forehand* siswa pun rendah.

Metode pembelajaran yang dilakukan di SDN Buahdua II cenderung konvensional. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami teknik dasar yang benar dalam bulutangkis, misalnya pada gerakan pukulan *lob forehand*. Siswa melakukan pukulan *lob forehand* dengan gerakan lengan yang salah, sehingga berpengaruh pada hasil pukulan *lob forehand*.

Kesulitan siswa pada saat meningkatkan gerak dasar *lob forehand* adalah melakukan gerakan yang teratur yang akhirnya menyebabkan pukulan siswa banyak yang meleset, pelan atau tidak terarah. Umumnya, kebanyakan siswa tidak memukul secara lepas, jadi ditahan. Akhirnya timbul pemikiran siswa bahwa permainan bulutangkis itu sulit dikuasai.

Gerak lanjut atau *follow through* dalam gerakan *forehand* juga tidak dilakukan dengan baik oleh siswa. Padahal, gerakan ini sederhana dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Menyiasati hal ini maka penulis membuat suatu rencana tindakan yang dikemas dalam bentuk yang lebih sederhana agar perlahan-lahan siswa dapat menguasai dari hal yang mudah ke arah yang lebih sulit.

Meningkatkan gerak dasar *lob forehand* ini dikemas dalam bentuk permainan yaitu lempar *shuttlecock* dan membandingkannya dengan media yang menggunakan raket melalui media tali dengan tujuan dapat memberikan suasana baru dalam meningkatkan bulutangkis khususnya gerak dasar *lob forehand*,

karena itu peneliti ini diberi judul “Perbandingan Hasil *Lob forehand* Dalam Bulutangkis Menggunakan Lempar *Shuttlecock* Dengan Media Raket Di SDN Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang tersebut di atas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah latihan menggunakan lempar *shuttlecock* berpengaruh terhadap hasil pukulan *lob forehand* siswa SDN Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang?
2. Apakah latihan menggunakan media raket berpengaruh terhadap hasil pukulan *lob forehand* siswa SDN Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil pukulan *lob forehand* antara kelompok yang berlatih menggunakan lempar *shuttlecock* dan yang menggunakan media raket pada siswa SDN Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang?

C. Tujuan penelitian

Sesuai dengan masalah yang dirumuskan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Ingin mengetahui pengaruh lempar *shuttlecock* terhadap hasil pukulan *lob forehand* siswa SDN Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang.
2. Ingin mengetahui pengaruh media raket terhadap hasil pukulan *lob forehand* siswa SDN Buahdua II Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang.
3. Ingin mengetahui berapa perbedaan hasil *lob forehand* antara kelompok yang berlatih dengan menggunakan lempar *shuttlecock* dan kelompok yang berlatih dengan menggunakan media raket.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat dijadikan sumbangan keilmuan mengenai besarnya perbedaan hasil *lob forehand* antara kelompok yang berlatih dengan menggunakan lempar *shuttlecock* dan kelompok yang menggunakan media raket.
2. Secara praktis dapat dijadikan acuan bagi para pelatih, guru pendidikan jasmani, pembina olahraga, serta bagi siswa itu sendiri untuk meningkatkan hasil *lob forehand*.

E. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan agar dalam pelaksanaannya lebih terarah pada tujuan. Adapun batasan istilah

1. Bulutangkis adalah suatu bentuk olahraga permainan yang dilakukan oleh dua orang pada pertandingan tunggal atau 4 orang pada pertandingan ganda dengan menggunakan shuttlecock atau kok yang berupa rangkaian bulu yang ditata dalam sepotong gabus sebagian bolanya, raket sebagai alat pemukul, dan dilakukan pada sebidang lapangan. Widiyanto (2008: 16).
2. *Shuttlecock* adalah bola yang digunakan dalam bulutangkis, terbuat dari rangkaian bulu angsa yang disusun membentuk kerucut terbuka dengan pangkal berbentuk setengah bola yang terbuat dari gabus. Dalam pertandingan atau latihan. Widiyanto (2008:16).
3. Lempar yaitu melempar, melontar atau membuang sesuatu. (Kamus Umum Bahasa Indonesia 1994: 796).
4. Raket pada masa lalu hingga pada tahun 1970-an, raket masih terbuat dari kayu, baik raket yang gagang maupun kepala raketnya. Namun, raket sekarang pada umumnya dibuat dengan menggunakan bahan grafit, meskipun masih banyak yang dibuat dengan menggunakan bahan aluminium atau besi ringan.
5. *Forehand* adalah dilakukan dengan cara berdiri dengan rileks, tempatkan posisi badan sedemikian rupa di belakang kok, salah satu kaki di depan, berat badan di belakang. Kok dipukul di atas kepala dengan mengayunkan raket ke depan atas dan meluruskan lengan. Subardjah (2000: 46).