

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sejalan dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), permainan bulutangkis tidak hanya dijadikan sebagai alat hiburan semata yang hanya membuat orang senang dan gembira, tetapi sudah menjadi alat untuk mencari mata pencaharian atau sebuah profesi yang menjanjikan. Perkembangan pengetahuan dan teknologi saat ini demikian pesat, termasuk teknologi informasi yang berkembang pesat dan global. Hal ini merupakan arus informasi biasa di dapat dan di terima dalam waktu bersamaan dengan tempat kejadian baik dalam bentuk audio maupun visual dibelahan dunia manapun.

Pada saat ini teknologi informasi sangat beragam dan modern, dimulai dari surat kabar, media gambar/foto, radio, televisi, internet, dan masih banyak lagi yang lain yang sangat membantu dan memberikan kemudahan bagi manusia. Berbagai macam media informasi dan komunikasi masa yang ada pada saat ini, masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan.

Secara umum media audio visual atau gambar sebagai media informasi paling efektif dibandingkan yang lain karena mampu menampilkan gambar sekaligus suara secara langsung. Sedangkan media gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai, dan merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Dijelaskan oleh Zuhaira (2010) bahwa :

Media gambar merupakan alat bantu yang sering digunakan, dan yang dimaksud dengan media gambar adalah gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual biasanya memuat gambar, orang, tempat, dan binatang.

Jadi media gambar itu sendiri adalah merupakan alat bantu yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang dituangkan dalam bentuk memberi label dan menggambar simbol-simbol komunikasi baik berupa gambar orang, tempat, benda-benda sekitar, bilangan dan lain-lain. Adapun media masa audio visual merupakan salah satu produk hasil kemajuan teknologi informasi yang dianggap paling revolusioner. Video secara utuh mampu menampilkan gambar secara nyata dan lengkap dengan suara aslinya.

Dengan berbagai macam perkembangannya teknologi sekarang sejalan pula untuk meningkatkan keterampilan dalam melakukan berbagai teknik, yaitu memukul shuttle cock. Pada dasarnya permainan bulutangkis terdapat beberapa teknik dasar diantaranya teknik service, smash, lob, drop, dan gerak kaki. (Kumar, 2006; Subarjah, 2009) dalam Hidayat (2012:26) menjelaskan sebagai berikut:

Lob bertahan (*overhead forehand defensive clear*) termasuk jenis pukulan yang paling sering digunakan dan berperan penting terutama dalam permainan tunggal. Overhead berarti pukulan dari atas kepala, *forehand* berarti setiap pukulan yang dilakukan dari sisi tubuh yang dominan yang pada umumnya adalah sisi kanan, dan *defensive clear* berarti jauh tinggi ke belakang untuk bertahan.

Menurut Kumar (2006) & Subarjah (2009) Lob bertahan diartikan sebagai “Jenis keterampilan teknik dasar memukul yang dilakukan dari atas kepala dengan gerakan *forehand* dan arah kok melambung tinggi ke bagian belakang lapangan lawan dengan tujuan untuk bertahan/mendapatkan paritas ke posisi semula.” Menurut (Hidayat, 2012:27) menegaskan bahwa:

Menguasai lob bertahan merupakan hal yang sangat penting, sebab paling sering digunakan terutama dalam permainan tunggal, menjadi dasar pengembangan pukulan yang lain, sangat bermanfaat untuk mendapatkan kembali paritas ke posisi siap, menyulitkan lawan untuk melakukan pukulan menyerang, untuk atlet pemula dapat dijadikan barometer awal bagi kemampuannya untuk dikategorikan sudah mampu atau belum bermain bulutangkis pada tingkat yang paling dasar yakni mampu menyeberangkan kok melewati bagian atas net ke lapangan lawan.

Pool (2011:134) menguatkan bahwa “lob/clear adalah pukulan yang tinggi dan jauh ke belakang.” Untuk dapat mencapai prestasi bulutangkis yang tinggi itu harus memiliki kondisi fisik, teknik, mental dan taktik yang baik. Keempat faktor tersebut harus dilatih dalam setiap pelatihan bulutangkis. Menurut Djide (1979:71) “training” pada dasarnya mengandung 4 aspek, yaitu : “(a) *physical training*, (b) *technical training*, (c) *tactical training*, (d) *mental/psychological training*.”

Dalam proses pembelajaran bulutangkis sangat jarang bahkan mungkin tidak pernah menggunakan dan menerapkan sebuah alat bantu media gambar dan audio visual. Penguasaan keterampilan dasar bermain bulutangkis dapat menggunakan media yang berupa gambar dan audio visual, khususnya pada akan mempelajari keterampilan lob bertahan. Usman (2002:50) mengemukakan bahwa:

Media gambar mempunyai beberapa kelebihan yaitu lebih konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan mata, memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang umur.

Media gambar menurut Usman (2002:47) adalah “Merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi dan juga merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis.” Kemudian Gintings (2007:142) “Menjelaskan bahwa media ini menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk sesuatu yang dapat dilihat oleh mata manusia.” Sedangkan Munir (2012:17) “Mengatakan gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual.”

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan alat media gambar adalah sebuah alat yang bisa digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu yang berhubungan dengan olahraga, memberikan penyajian dalam bentuk yang lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan.

Audio visual menurut Munir (2012:18) “Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata.” Agnew dan

Kellerman (1996) “Mendefinisikan video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi.” Menurut Usman (2002:95) “Mendefinisikan media audio visual dapat berupa film yang bersuara atau gambar hidup dan televisi. Dari beberapa penjelasan tentang media gambar dan audio visual di atas keduanya adalah termasuk kedalam komponen multimedia.”

Munir (2012:16) “Menjelaskan multimedia adalah sebuah perubahan cara berkomunikasi satu sama lain dalam hal mengirim dan menerima informasi, lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami dengan hadirnya elemen-elemen multimedia telah memperkuat informasi yang akan didapatkan.” Rubinson (2008) Pengertian multimedia yang digunakan dalam pengembangan ini adalah “Presentasi pembelajaran/intruksional yang mengkombinasikan tampilan teks, grafis, video, dan audio serta dapat menyediakan interaktivitas.” Pengertian lain dikemukakan oleh Amron dalam Lucatis (2008) bahwa “Program multimedia meliputi dua atau lebih tipe informasi yaitu teks, grafis, gambar, animasi, audio, dan video.” Dari definisi tersebut media gambar dan audio visual dapat disimpulkan bahwa media tersebut memberikan nilai tambah untuk memenuhi kebutuhan dalam kegiatan olahraga, menyajikan apa yang akan disampaikan dengan menggunakan alat media pada saat berlatih tentang apa yang akan dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti menganggap penting untuk diangkat dalam bentuk penelitian, khususnya mengenai media gambar dan audio visual terhadap hasil belajar keterampilan lob bertahan. Oleh sebab itu peneliti berkeinginan untuk membuat penelitian tentang perbandingan pengaruh media gambar dan audio visual terhadap hasil belajar keterampilan lob bertahan pada siswa pemula sekolah bulutangkis Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (FPOK) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

## **B. Rumusan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah alat bantu media gambar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis siswa sekolah bulutangkis FPOK ?
2. Apakah alat bantu audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis siswa sekolah bulutangkis FPOK ?
3. Manakah yang lebih baik antara alat bantu media gambar dan audio visual terhadap penguasaan keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis siswa sekolah bulutangkis FPOK ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk menguji pengaruh alat bantu media gambar terhadap penguasaan keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis siswa sekolah bulutangkis FPOK ?
2. Untuk menguji pengaruh alat bantu audio visual terhadap penguasaan keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis siswa sekolah bulutangkis FPOK ?
3. Untuk menguji manakah yang lebih baik antara alat bantu media gambar dan audio visual terhadap penguasaan keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis siswa sekolah bulutangkis FPOK?

## **D. Manfaat Penelitian**

Dengan memperhatikan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian maka manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan masukan dan tambahan informasi ilmiah bagi guru, pelatih, pemain dan pembina olahraga bulutangkis terkait dengan hubungan sebab akibat antara perbandingan pengaruh media gambar dan audio visual terhadap hasil belajar keterampilan lob bertahan dalam permainan bulutangkis.

### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi penulis: dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan dalam pembelajaran permainan bulutangkis dengan menerapkan penggunaan media gambar dan audio visual terhadap keterampilan lob bertahan.
- b. Sebagai masukan informasi bagi siswa yang mengikuti kegiatan diklat FPOK tentang perlunya perangkat pendukung seperti halnya media gambar dan audio visual untuk melihat suatu gerakan keterampilan lob bertahan dalam permainan bulutangkis.
- c. Sebagai bahan pengetahuan bagi guru pendidikan jasmani dan pelatih mengenai bentuk latihan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan penguasaan keterampilan lob bertahan dengan menggunakan sebuah alat media gambar dan audio visual.

## **E. Batasan Penelitian**

Agar fokus masalahnya lebih jelas, maka penelitian ini ruang lingkupnya akan di batasi sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media gambar dan audio visual
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan dasar pukulan lob bertahan.
3. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen.
4. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah bulutangkis FPOK.
5. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa sekolah bulutangkis FPOK.
6. Penelitian dilaksanakan di sekolah bulutangkis FPOK UPI Jalan PHH Mustopa nomor 200 Bandung.

## F. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini perlu didefinisikan secara jelas agar tidak terjadi kesalahan dalam memahami istilah-istilah tersebut. Istilah-istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Perbandingan. Menurut Poerwadarminta kamus Besar Bahasa Indonesia (1994 :1090) : “Perbedaan (selisih) kesamaan.” Jadi perbandingan adalah (selisih) dari dua aspek atau lebih yang mempunyai kesamaan.
2. Pengaruh. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1988 : 747) adalah “Daya yang ada atau timbul dari (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan.”
3. Alat. Menurut Sudjana (2002: 99) adalah alat peraga dalam pengajaran dan memegang peranan penting sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif. Dan pada setiap prosesnya ditandai dengan adanya beberapa unsur, antara lain tujuan, bahan, metode dan alat, serta evaluasi.
4. Media. Menurut Purnamawati dan Eldarni (2001: 4) “media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.”
5. Media gambar/foto. Menurut Sadiman (2008:29) : Media yang paling umum dipakai, merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.
6. Audio visual/video. Menurut Munir (20012:289) : “Mengatakan dalam kamus Bahasa Indonesia video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak.”
7. Keterampilan dasar lob bertahan. Menurut : (Kumar, 2006; Subarjah, 2009) adalah jenis keterampilan dasar memukul yang dilakukan dari atas kepala dengan gerakan forehand dan arah kok melambung tinggi ke bagian belakang lapangan lawan dengan tujuan untuk bertahan/mendapatkan paritas ke posisi semula.

8. Permainan bulutangkis. Menurut : (Subarjah, 2000:11) adalah olahraga permainan yang dimainkan di sebuah lapangan berbentuk persegi panjang oleh satu lawan satu atau dua lawan dua, dengan dibatasi oleh net yang bertujuan untuk mematikan permainan lawan dengan secepat-cepatnya dan berusaha untuk mengembalikan shuttle cock hasil lawannya.

### **G. Manfaat penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah dikemukakan, maka manfaat penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis diharapkan dapat memberikan informasi bagi pelatih atau praktisi olahraga sehingga dapat mengembangkan dan menerapkan tentang alat bantu media terhadap penguasaan teknik dasar lob bertahan.
2. Secara praktis diharapkan hasil penelitian ini menjadi rujukan atau acuan bagi para pelatih untuk merancang program latihan dengan lebih *revolutioner* dalam proses pembinaan olahraga.