

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga bulutangkis merupakan olahraga yang terkenal di Indonesia, baik kota maupun pelosok desa. Hal ini disebabkan oleh prestasi yang telah dicapai bisa sampai ke tingkat dunia di berbagai kejuaraan Internasional. Setiap atlet bulutangkis Indonesia mengikuti kejuaraan ditingkat Internasional selalu ditayangkan oleh media khususnya televisi yang dapat dilihat secara langsung pada saat pertandingan. Ini merupakan salah satu yang membuat masyarakat Indonesia mengenal olahraga bulutangkis. Namun tidak hanya batas mengenal, akan tetapi mulai dari orang dewasa hingga anak-anak gemar bermain bulutangkis walaupun tidak memiliki raket, namun mereka bisa memodifikasi alat tersebut dari sepotong papan menjadi alat pemukul *shuttlecock* (Na & Hipertensiva, n.d.-a).

Bulutangkis merupakan permainan yang sangat digemari di kalangan anak muda, baik perempuan maupun laki-laki. Permainan bulutangkis ini adalah jenis olahraga yang cukup terkenal yang biasanya dimainkan dua pasang pemain atau atlet ataupun satu lawan satu, masing- masing pemain tersebut saling berlawanan (Aisyah, 2021). Tentunya olahraga bulutangkis tidak hanya untuk permainan saja tetapi mempunyai manfaat yang sangat berpengaruh pada manusia, dilihat dari penjelasan Yu et al., (2023) menyatakan bahwa populasi pemain bulutangkis menunjukkan manfaat yang signifikan berupa peningkatan kualitas kesehatan secara keseluruhan, penurunan rasio penyebab kematian yang disebabkan oleh penyakit kardiovaskular (Oja et al., 2017).

Menurut Windary & Rahayu (2022), tujuan permainan bulutangkis adalah agar pemain berhasil menjatuhkan *shuttlecock* ke daerah tempat lawan berada sehingga lawan tidak dapat mengembalikan *shuttlecock* dan *shuttlecock* mati di area lawan dan menurut (Subarkah & Marani, 2020) apabila *shuttlecock* jatuh di lantai atau menyangkut di net maka permainan berhenti (Subarjah, 2000). Oleh karena itu, pemain perlu mengembangkan teknik dasar sebelum mencapai tujuan. Mengembangkan keterampilan mendasar dengan baik di dalam diri mereka sendiri dan mampu melakukan penguasaan gerak yang ada didalamnya. Salah satu kunci sukses dan berhasil dalam permainan apa pun adalah memiliki teknik terbaik dalam pertandingan atau permainan itu sendiri (Na & Hipertensiva, n.d.-a). Dalam proses latihan maupun pertandingan, motivasi merupakan jadi bagian yang cukup penting bagi siswa dalam membantu keberhasilan yang akan diraihinya. Oleh karena itu, harus ditekankan kepada siswa

untuk menunjukkan motivasi yang sangat tinggi dalam melakukan segala bentuk aktivitasnya. Apabila siswa memiliki kemauan dan tekad yang kuat untuk sukses, 50 % kesuksesan sudah berada di tangan. Jika ditambah berjuang lebih keras lagi secara nyata, kesuksesan 100 % akan dimiliki oleh seorang atlet yang bersangkutan (Wongso, 2010). Teknik yang paling sering digunakan untuk mempermudah mematikan lawan biasanya adalah teknik *smash*. Menurut Subarkah & Marani (2020), *smash* adalah dorongan dari atas kepala yang dilakukan dengan penuh tenaga dan *shuttlecock* mengarah ke bawah. Selaras seperti yang dikatakan oleh Phomsoupha & Laffaye (2015) yang mengatakan bahwa *smash* merupakan pukulan yang dilakukan di atas kepala dan dipukul secara menemukik. Tujuan utama dari *smash* yaitu suatu bentuk pukulan yang keras yang sering digunakan untuk mematikan lawan dan untuk mendapatkan point secara mudah (Rahmat, n.d.). Namun pernyataan Teknik *smash* cukup sulit untuk dilakukan karena teknik yang digunakan kurang akurat. Berdasarkan hasil pada pertandingan, terdapat beberapa pemain yang melakukan pukulan *smash* dengan *shuttlecock* yang masih mendarat. Ada beberapa alasan mengapa *smash* ini masih mendarat bahkan menyangkut di net, antara lain karena tidak sepenuhnya memanfaatkan pergelangan tangan dan posisi tubuh. Salah satu prediksi *smash* yang belum akurat bisa dilihat dari pergelangan tangan. Oleh karena itu, jika tangan dapat digunakan secara efektif maka lintasan *shuttlecock* akan lebih akurat dan lawan akan lebih sulit untuk mengembalikan *shuttlecock* (Yusuf, 2015). Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu dilakukan latihan secara rutin, seperti yang disampaikan oleh Septianingrum (2022) yang menyatakan bahwa hal ini diperlukan untuk meningkatkan latihan dan pengetahuan teknis agar sesuai dengan hasil yang diinginkan. Bahkan menurut Navarro-Ledesma & Gonzalez-Muñoz (2021) akhir-akhir ini, olahraga raketatau yang dikenal dengan olahraga bulutangkis, banyak pemain yang cidera pada bagian bahu karena kurang akuratnya Teknik yang digunakan.

Smash merupakan teknik yang tidak mudah dikuasai secara instan oleh pemain, yang mana memerlukan latihan yang rutin dan terorganisir agar mampu secara optimal dalam melakukannya. Dari hasil pengamatan peneliti akhirnya menemukan beberapa kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan *smash* diantaranya pemain belum mampu secara konsisten mengarahkan *shuttlecock* ke arah yang menyulitkan lawan, pukulan tidak menjadikan *shuttlecock* berpindah ke area lawan, tersangkut di net, keluar dari area lawan dan pukulan tersebut menjadi terlalu datar. Dari berbagai masalah di atas, peneliti akan berfokus pada akurasi *smash* karena ini sangat penting dikuasai oleh pemain menurut Irawadi (2021) akurasi atau akurat yang dimaksud yaitu agar lawan tidak mampu untuk mengantisipasi, pemain

harus menjatuhkan *shuttlecock* di area lawan yang kosong dan sulit di jangkau agar tidak mudah di kembalikan serta menambah poin.

Hasil yang dimaksud merupakan hasil terhadap belajar melalui perlakuan yang telah diberikan. Hasil sebagai suatu akibat yang dilakukan dari aktivitas yang dapat memberikan dampak perubahan secara fungsional. Belajar yang dimaksud memiliki pengertian sebagai perubahan menjadi lebih baik dalam diri seseorang setelah mendapatkan pembelajaran. Menurut Sadiman hasil belajar terhadap perlakuan yang sudah dilakukan merupakan salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Aditiany & Pratiwi, 2021). Dengan diberikannya treatment berupa penerapan media Audiovisual diharapkan siswa mendapatkan hasil smash bulutangkis melalui media tersebut.

Audiovisual dalam berupa video dipergunakan untuk menonjolkan bagaimana memodifikasi aspek-aspek pembelajaran dan bagaimana mereka berkontribusi dalam media pembelajaran tersebut (Li, 2022). Selaras seperti yang dikatakan dalam penelitian Nicolaou dkk. (2019) media audiovisual dapat diaplikasikan oleh pendidik pada semua jenjang dalam Pendidikan, baik sebagai alat media yang digunakan dalam menyampaikan suatu pengetahuan, atau sebagai alat media pembelajaran keterampilan untuk untuk mencapai keefektian dan keketivian dalam pembelajaran. Dari penjelasan penelitian tersebut, penerapan media audiovisual ini dapat disimpulkan lebih efektif dalam melakukan proses pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Kurang akuratnya dalam melakukan Teknik *Smash* Bulutangkis, sehingga penelitian tentang Penerapan Media Audiovisual Terhadap Penggunaan Teknik *Smash* Bulutangkis pada Anak di Sekolah Dasar ini penting dilakukan karena penerapan media audiovisual mendukung proses pengajaran yang efektif pada anak Sekolah Dasar. Hal ini disebabkan karena apa yang dilihat dengan mata dan dengar oleh telinga, dapat dipahami lebih cepat dan mudah dibandingkan dengan hal-hal yang hanya dapat dibaca atau didengar saja (Kurniati, 2018).

Dari hasil penjelasan diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah yang akan diangkat yaitu sebagai berikut:

- a. Apakah penerapan audiovisual efektif untuk hasil *smash* bulutangkis pada anak Sekolah Dasar?

- b. Apakah terdapat perbedaan dari kelompok Eksperimen (Audiovisual) dan kelompok Kontrol terhadap hasil *smash* Bulutangkis pada anak Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil *smash* bulutangkis melalui program penerapan audiovisual. Dengan tujuan secara umum tersebut, maka didapatkan juga tujuan secara khusus, diantaranya :

- a. Untuk mengetahui hasil *smash* bulutangkis melalui program penerapan audiovisual pada anak Sekolah Dasar.
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil dari kelompok Control dan kelompok Eksperimen (Audiovisual) terhadap hasil *smash* Bulutangkis pada anak Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diberikan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- a. Manfaat Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dalam penelitian ini diharapkan dengan adanya penggunaan media audiovisual dapat meningkatkan ketepatan pukulan *smash* dalam bulutangkis dengan lebih mudah dan baik.

- b. Manfaat Bagi Guru

Manfaat bagi guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar ialah sebagai bahan acuan untuk program latihan kedepannya.

- c. Manfaat Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah semoga dengan adanya penelitian ini, siswa akan lebih mudah menguasai teknik pukulan *smash* dan sekolah juga lebih mudah dalam mengkondisikan siswa untuk mengikuti pembelajaran maupun kejuaraan.

- d. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian tersebut sebagai penambah wawasan bagaimana cara dalam memanfaatkan teknologi yang modern.

- e. Manfaat Bagi Peneliti lain

Manfaat bagi peneliti lain bisa menjadi tolak ukur agar penelitian selanjutnya lebih baik lagi dari penelitian ini.

1.5 Struktur Organisasi

Bentuk dari susunan organisasi skripsi berisikan perincian mengenai penulisan pada tiap - tiap bagian bab dalam skripsi, yang dimulai dari bab I sampai bab V. Adapun untuk lebih jelasnya akan dijelaskan dengan bagan dan uraian dibawah ini :

STRUKTUR ORGANISASI		
BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang 1.2 Rumusan Masalah 1.3 Tujuan Masalah 1.4 Manfaat Penelitian 1.5 Struktur Organisasi	BAB II KAJIAN PUSTAKA 2.1 Hakikat Bulutangkis 2.2 Hakikat Teknik Dasar Bulutangkis 2.3 Hakikat Smash Bulutangkis 2.4 Hakikat Peralatan Bulutangkis 2.5 Hakikat Audiovisual 2.6 Hakikat Hasil 2.7 Penelitian Yang Relevan 2.8 Kerangka Berfikir 2.9 Hipotesis Penelitian	BAB III METODE PENELITIAN 3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian 3.2 Waktu dan Pelaksanaan Penelitian 3.3 Populasi dan Sampel 3.4 Instrumen Penelitian 3.5 Prosedur Penelitian 3.6 Pengolahan dan Analisis Data
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN 4.1 Temuan Penelitian 4.2 Pembahasan	BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI 5.1 Simpulan 5.2 Implikasi 5.3 Rekomendasi	

- a. BAB I Pendahuluan, merupakan sebuah awalan dalam melakukan penelitian. Meliputi Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Struktur Organisasi Skripsi.
- b. BAB II Kajian Pustaka, meliputi Hakikat Bulutangkis, Teknik Dasar Dalam Permainan Bulutangkis, *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis, Peralatan Dalam Permainan Bulutangkis, Audiovisual, Hasil, Penelitian Relevan, Kerangka Berfikir Penelitian dan Hipotesis Penelitian. Kajian Pustaka berisi konsep-konsep/teori-teori/dalil-dalil/hukum-hukum/modelmodel/rumus-rumus utama dan turunannya dalam bidang yang dikaji, dan penelitian terdahulu yang relevan. Kerangka Berfikir merupakan tahapan yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hubungan teoritis antar variabel penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian, merupakan bagian yang menjelaskan dan menjabarkan metode penelitian yang akan dipakai dalam penelitian ini. Meliputi Desain Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, serta Pengolahan dan Analisis Data.
- d. BAB IV Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai temuan dan hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan peneliti.