

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga yang sudah memasyarakat di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat yang ikut serta dalam setiap kegiatan olahraga bulutangkis yang diselenggarakan, baik dalam bentuk pertandingan tingkat RT hingga tingkat dunia, seperti Thomas dan Uber Cup atau Olimpiade. Olahraga bulutangkis dapat dimainkan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan.

Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, satelkok sebagai objek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks. Tujuan dari permainan bulutangkis adalah memperoleh angka dan kemenangan dengan cara menyebrangkan dan menjatuhkan satelkok di bidang permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul satelkok atau menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. Permainan ini dianggap sebagai salah satu olahraga lapangan yang paling cepat dan paling terkenal di dunia. Karena itu berhasil menyedot minat berbagai kalangan tanpa dibatasi oleh kelompok umur, kelompok sosial ekonomi, maupun kategori jenis kelamin.

Dari waktu ke waktu perkembangan bulutangkis ini makin pesat, hal ini disebabkan makin tingginya keterampilan penguasaan teknik dari para pemainnya. Dengan keterampilan teknik bermain yang cukup tinggi yang dimiliki oleh rata-rata pemain, maka akan dapat memberikan suatu permainan yang bermutu. Untuk mendapat suatu keterampilan penguasaan yang baik, maka dari sejak dini para pemain harus sudah diberikan pelajaran teknik dasar, sehingga dengan teknik

dasar yang telah dikuasainya itu pemain akan dapat mengembangkan keterampilannya di masa yang akan datang.

Menjadi seorang pemain bulutangkis yang berprestasi bukan pekerjaan yang mudah sebab dituntut memahami dan menguasai sejumlah keterampilan fisik, teknik, taktik, dan psikologis secara efektif, efisien, dan simultan. Keterampilan dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis karena merupakan salah satu pendukung pokok prestasi olah raga. Berdasarkan penulisan terhadap sejumlah sumber, secara umum keterampilan dasar permainan bulutangkis dapat dikelompokkan kedalam empat bagian yaitu cara memegang raket (*grips*), sikap siap (*stance* atau *ready position*), gerakan kaki (*footwork*), dan gerak memukul atau *strokes* (varner, 1966; Davis, 1990; Edward, 1997). Dikutip oleh Subarjah (2009: 30).

Salah satu pukulan yang penting adalah pukulan *smash*, pukulan *smash* merupakan pukulan yang sangat keras dan tajam, bertujuan untuk mematikan lawan secepat-cepatnya. Gerakan *smash* hampir sama dengan *dropshot* dan *lob*, perkenaan raket bisa lurus, bisa juga dengan cara dimiringkan. Pada pukulan ini lebih mengandalkan kekuatan, kecepatan lengan dan lecutan pergelangan tangan. Untuk mendapatkan hasil pukulan yang tajam, maka usahakan kok dipukul ke depan dan merupakan hasil maksimal dari koordinasi antara gerakan badan, lengan dan pergelangan tangan.

Smash yaitu pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Karena itu tujuan utamanya untuk mematikan lawan. Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakteristik pukulan ini adalah keras, laju jalannya kok cepat menuju Iantai lapangan, sehingga pukulan ini membutuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan fleksibilitas pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.

Dalam suatu permainan terdapat aspek pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik . Dan tugas guru atau pendidik adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik.

Pembelajaran merupakan hal sangat mendasar dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Pendidikan yang terprogram dengan baik harus didukung juga oleh pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan program yang jelas pula. Seperti yang diungkapkan oleh Dimiyati dan Mujiono yang dikutip oleh Sagala (2003: 62) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.” Pembelajaran yang sistematis lebih lanjut dijelaskan oleh Knirk dan Gustafson (1986) yang dikutip oleh Sagala (2003: 64) bahwa “pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi.”

Pembelajaran merupakan proses yang sistematis yang terdiri atas beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap penilaian. Tahap perencanaan merupakan tahap awal sebuah proses pembelajaran yang sistematis agar pelaksanaan pembelajaran memiliki arah dan tujuan yang jelas. Dalam tahap pelaksanaan, pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya akan diimplementasikan dalam tahap ini. Pelaksanaan pembelajaran harus mengarah kepada apa yang telah direncanakan sejak awal. Sedangkan dalam tahap penilaian, segala pertimbangan apa yang telah dilaksanakan dengan yang telah direncanakan, apakah sesuai dengan apa yang diharapkan atau tidak.

Pembelajaran juga merupakan kegiatan formal yang dilakukan di sekolah. Dalam pembelajaran ini terjadi kegiatan belajar mengajar. Dua pihak yang terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar yaitu siswa dan guru. Menurut Umar Hamalik dalam Lia (1995: 57) “Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran”. Pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari istilah pengajaran. Tujuan pembelajaran merupakan suatu target yang ingin dicapai oleh kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini merupakan tujuan antara dalam upaya mencapai tujuan-tujuan lain yang lebih tinggi tingkatannya, yakni tujuan pendidikan dan tujuan pembangunan nasional.

Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan Jasmani dan Olahraga adalah media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial). Bulutangkis merupakan materi Pendidikan Jasmani dan Olahraga disekolah.

Pengertian Pendidikan Jasmani menurut Harsono (1992:4) sebagai berikut:

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan perkembangan watak.

Dalam setiap proses pembelajaran di sekolah memerlukan metode dalam penyampaian materi kepada siswa. Kata metode berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*methodos*” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan. Pengetahuan tentang metode-metode mengajar sangat di perlukan oleh para pendidik, sebab berhasil atau tidaknya

Reandy Trinanda Gustiandaru, 2013

Pengaruh Penggunaan Audiovisual Terhadap Peningkatan Keterampilan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas Xi SMA PGII 2 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

siswa belajar sangat bergantung pada tepat atau tidaknya metode mengajar yang digunakan oleh guru.

Audiovisual dapat digunakan dalam metode pembelajaran. Yang biasa dijadikan media dalam *audiovisual* salah satunya adalah film. Materi pelajaran yang akan disampaikan dikemas sedemikian rupa menjadi sebuah film yang dapat ditonton oleh siswa (Rohani, 1997: 97-98). Media *audiovisual* adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Seberapa pentingnya media *audiovisual* dalam pendidikan. Pengertian dari media itu sendiri yakni, media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut *KBBI*, media dapat diartikan sebagai perantara, penghubung; alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya). Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium*. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Bentuk-bentuk media *audiovisual* Berbicara mengenai bentuk media, disini media memiliki bentuk yang bervariasi sebagaimana dikemukakan oleh tokoh pendidikan, baik dari segi penggunaan, sifat bendanya, pengalaman belajar siswa, dan daya jangkauannya, maupun dilihat dari segi bentuk dan jenisnya.

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan sebagian dari bentuk media *audiovisual* yang dapat diklasifikasikan menjadi delapan kelas yaitu: media *audiovisual* gerak contoh, televisi, video tape, film dan media *audio* pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya. Media *audiovisual* diam contoh, *filmstip* bersuara, *slide* bersuara, komik dengan suara. Media *audio* semi gerak contoh, *telewriter*, *mose*, dan media *board*. Media *visual* gerak contoh, film bisu. Media *visual* diam contoh *microfon*, gambar, dan grafis, peta *globe*,

bagan, dan sebagainya. Media seni gerak media *audio* contoh, radio, telepon, tape, disk dan sebagainya media cetak contoh, televisi (Soedjarwono, 1997: 175).

Hal tersebut di atas adalah merupakan gambaran media sebagai sumber belajar, memberikan suatu alternatif dalam memilih dan menggunakan media pengajar sesuai dengan karakteristik siswa. Media sebagai alat bantu mengajar diakui sebagai alat bantu auditif, *visual* dan *audiovisual*. Ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan rumusan tujuan instruksional dan tentu saja dengan guru itu sendiri.

Memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. NEA (National Education Assosiation) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, *audiovisual*, serta peralatanya.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk meyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan seseorang sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri manusia.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai masalah tersebut dengan judul: **PENGARUH PENGGUNAAN AUDIO VISUAL TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SMASH DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA SISWA KELAS X1 SMA PGII 2 BANDUNG.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak penerapan *audiovisual* terhadap peningkatan keterampilan *smash* dalam permainan bulutangkis.

C. Tujuan Penelitian

Reandy Trinanda Gustiandaru, 2013

Pengaruh Penggunaan Audiovisual Terhadap Peningkatan Keterampilan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas Xi SMA PGII 2 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Berdasarkan masalah penelitian yang telah dijelaskan di atas, setiap penelitian harus didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan *audiovisual* terhadap peningkatan keterampilan *smash* dalam permainan bultangkis.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi yang berkepentingan dalam bidang Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

2. Secara praktis

Sebagai bahan perkembangan bagi guru penjas dalam menerapkan pembelajaran khususnya bulutangkis.

E. Batasan Penelitian

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas, dan untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka perlu adanya ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada hasil belajar *smash* dengan menerapkan *audiovisual* dan *non-audiovisual* dalam pembelajaran bulutangkis.
2. Penelitian ini dilakukan di SMA PGII 2 Bandung.
3. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA PGII 2 Bandung.
4. Sampel yang dipakai adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis kelas XI SMA PGII2 Bandung, sebanyak 20 orang.

Reandy Trinanda Gustiandaru, 2013

Pengaruh Penggunaan Audiovisual Terhadap Peningkatan Keterampilan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas Xi SMA PGII 2 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

5. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *audiovisual* dan variabel terikatnya yaitu hasil belajar *smash*.
6. Sedangkan variabel kontrolnya adalah secara *non-audiovisual* (tradisional).
7. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

F. Anggapan Dasar

Anggapan dasar merupakan suatu titik tolak dalam memberikan arahan dan batasan-batasan berdasarkan pemikiran secara keseluruhan pada proses penelitian, serta membantu terhadap kesimpulan yang akan diambil. Suatu kesimpulan dari hasil penelitian berlaku jika anggapan dasar yang dikemukakan dapat diterima. Dengan kata lain anggapan dasar menjadi dugaan sementara yang kebenarannya sudah diyakini oleh peneliti.

Anggapan dasar menjadi titik tolak pemikiran yang akan memberikan batasan-batasan dalam keseluruhan proses penelitian ini. Anggapan dasar dapat membantu penelitian dalam memberi arah terhadap kesimpulan yang diambil. Hasil belajar *smash* dalam pembelajaran bulutangkis dapat dicapai dengan kreativitas guru dengan menggunakan media pembelajaran yang digunakan.

Media yang dapat digunakan pada *smash* dalam pembelajaran bulutangkis diantaranya berupa *audio visual*. Media *audiovisual* adalah pengamatan melalui indera penglihatan dan pendengaran yang dipersiapkan dalam bentuk-bentuk tugas gerak yang harus dilakukan. *Audiovisual* dapat berupa pengamatan yang dilakukan tidak secara langsung tetapi melalui objek lain yang dapat berupa gambar dan film.

Dalam proses pembelajaran bulutangkis, dengan menerapkan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai. Menurut H. Malik (1994) mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Reandy Trinanda Gustiandaru, 2013

Pengaruh Penggunaan Audiovisual Terhadap Peningkatan Keterampilan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas Xi SMA PGII 2 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Peranan *audiovisual* dalam proses belajar mengajar menurut Gerlac dan Ely (1971:285) ditegaskan bahwa ada tiga keistimewaan yang dimiliki media pengajaran yaitu: (1) Media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. (2) Media memiliki kemampuan untuk menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan, dan (3) Media mempunyai kemampuan untuk menampilkan suatu objek atau kejadian yang mengandung makna.

Begitu juga menurut, Ibrahim (1982:12) mengemukakan fungsi atau peranan *audiovisual* dalam proses belajar mengajar antara lain: (1) Dapat menghindari terjadinya verbalisme, (2) Membangkitkan minat atau motivasi, (3) menarik perhatian (4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, (5) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Dengan demikian, penerapan *audiovisual* cenderung lebih sesuai dengan tuntutan pembelajaran bulutangkis dalam proses pembelajaran bulutangkis dengan menerapkan media pembelajaran memberikan pengaruh yang positif sehingga tujuan pembelajaran tersebut tercapai.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh media *audiovisual* terhadap peningkatan keterampilan *smash* dalam permainan bulutangkis.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan data berupa hasil perolehan yang menunjukkan tingkat hasil belajar berupa keterampilan teknik *smash* dalam permainan bulutangkis. Prosedur ini digunakan dengan alasan bahwa hasil pembelajaran keterampilan teknik *smash* dalam permainan bulutangkis dapat diobservasi dan dianalisis berdasarkan perubahan antara kemampuan sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan (*treatment*). Untuk merealisasikannya diperlukan suatu metode penelitian.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka metode yang cocok untuk digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sudjana dan Ibrahim (1989:19) bahwa, “Metode eksperimen adalah mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih atau mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel tertentu”. Dalam penelitian ini, penulis akan diungkap dua variabel bebas, yaitu media *audiovisual* dan pengaruhnya terhadap variabel terikat, yaitu hasil belajar teknik *smash* dalam permainan bulutangkis. Dengan menggunakan metode eksperimen, penulis dapat memperoleh informasi yang akurat mengenai hubungan dan pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

Untuk dapat memperoleh hasil penelitian yang akurat diperlukan instrumen yang *valid* dan *reliabel*. Dalam penelitian ini, penulis menentukan satu macam alat ukur atau instrumen untuk mengukur penguasaan keterampilan teknik *smash* dalam permainan bulutangkis, yaitu *clear test* yang penulis ambil dari Nurhasan, 2001:182. Kegunaan utama dari tes ini adalah untuk mengukur kekuatan memukul satelkok

H. Penjelasan Istilah

Dalam bagian ini akan dijelaskan mengenai beberapa istilah penting sehubungan dengan penelitian agar tidak terdapat penafsiran yang keliru antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran, menurut Husdarta (2000: 119) bahwa “Pembelajaran adalah suatu cara yang dipakai oleh guru yang diberikan kepada siswa untuk aktif dibimbing oleh gurunya dalam proses belajar, guru cenderung berperan sebagai fasilitator dan monitor agar siswa mau untuk diajak belajar.”
2. Media *audiovisual*, menurut (Rohani, 1997: 97-98). Media *audiovisual* adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun

kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

3. Hasil belajar, menurut menurut Aswan Zain (1996:11) adalah hasil kegiatan belajar mengajar yang tercermin dalam perubahan perilaku, baik secara material, struktural-fungsional, maupun secara behavior, dan prestasi yang dicapai siswa mulai dari proses pembelajaran berlangsung sampai selesai dan bagaimana tingkat karakteristik perilaku anak didik.
4. *Smash* yaitu pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Karena itu tujuan utamanya untuk mematikan lawan.
5. Permainan bulutangkis adalah permainan yang dilakukan seorang lawan seorang dan dua orang lawan dua orang dalam lapangan yang dibatasi oleh net atau jaring melalui teknik pukulan oleh raket pada satelkok.

