

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan memiliki sasaran pedagogis, pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, karena gerak sebagai aktivitas jasmani adalah dasar bagi manusia untuk mengenal dunia dan dirinya sendiri. Dalam penerapan batasan pendidikan jasmani harus ada pertimbangan khusus tentang kaitannya dengan olahraga dan permainan, kajian secara khusus menunjukkan ciri masing-masing dalam melingkupi kajian batasan pendidikan jasmani dengan olahraga dan permainan. Bermain adalah jenis yang non-kompetitif atau bukan pertandingan, dengan bermain manusia mendapatkan sebagian kebutuhan pokok, adapun tujuan yang sebenarnya adalah untuk kesenangan dalam melakukan bergerak (gerak fisik). Bermain tidak selalu identic yang biasanya dengan aktivitas fisik atau pendidikan jasmani, meski pun prinsipnya dapat terlihat pada keduanya, maka dari itu pendidikan jasmani di ajarkan di sekolah yang memberikan peranannya dalam memberika kesempatan para siswa untuk terlibat langsung dalam pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani yang diutamakan siswa dituntut harus banyak bergerak aktif. Pada dasarnya pendidikan jasmani adalah upaya untuk membina kemampuan fisik dan mental. Menurut Suherman (2004, hlm. 23) mengemukakan bahwa Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah: “suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap, dan kecerdasan emosi.”

Adapun tujuan utama pendidikan jasmani sekolah dasar adalah memacu kepada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan social yang selaras dalam upaya untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan keterampilan gerak dasar siswa untuk berolahraga atau aktivitas jasmanidan untuk mencapai taraf kesehatan yang memuaskan serta membiasakan hidup sehat, aktif, cerdas, disiplin, serta menjunjung tinggi nilai sportivitas dan kemandirian. Menurut Lutan (2001, hlm. 15)mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah “proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak”.

Pendidikan jasmani juga merupakan bagian integral dari pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional

Guru pendidikan jasmani mempunyai peranan dalam pendidikan yaitu membantu siswa dalam tercapainya kebugaran jasmani melalui aktivitas gerak dan dapat membuat sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak terpaku pada satu permainan sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas kedalam bentuk permainan dirancang dalam suatu proses yang kondusif, diyakini dapat menghasilkan rasa senang bagi siswa, proses pembelajaran dengan bermain adalah cara efektif untuk siswa bisa melakukan gerak dalam aktivitas jasmani. Dan motivasi yang oleh guru dalam penjelasan materi pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani dan memfasilitasi siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Bulutangkis adalah salah satu cabang olahraga permainan yang dimainkan dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* (kok) yang di pukul

malampaui net yang di rentangkan di tengah lapangan tidak mengenal batas umur, anak-anak ataupun orang dewasa dapat bermain bersama dan dimainkan oleh dua orang untuk tunggal (*single*) atau empat orang yaitu dua pasangan untuk ganda (*double*) dan enam orang yaitu dua pasangan (untuk *triple*) yang berlawanan. Bulutangkis dalam pendidikan jasmani bertujuan untuk memacu pertumbuhan dan perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik (psikomotorik), pengetahuan (kognitif), serta nilai-nilai kerja sama, sportivitas, kejujuran, percaya diri, dan disiplin. Dalam materi sub-pokok pembahasan permainan bulutangkis yang di kemas semenarik mungkin untuk siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai. Menurut Subarjah (2011, hlm. 1) mengemukakan bahwapernmainan bulutangkis adalah “permainan yang saling berhadapan satu lawan satu atau dua lawan dua orang dengan menggunakan raket dan koksebagai alat permaina, bersifat perorangan yang dimainkan pada lapangan, garis sebagai batas lapangan dan dibatasi dengan net ditengah lapangan”.

Shuttle-run (lari bolak-balik) merupakan bentuk tes yang bertujuan untuk mengukur kelincahan, yaitu kemampuan untuk mengubah arah dengan cepat sambil melakukan gerakan. Menurut Nurhasan (2000, hlm. 143 ) mengemukakan tentang:“Pelaksanaan, subyek dari garis mulai lari kedepan menuju garis akhir dan menyentuh garis dengan tangan, setelah itu segera kembali menyentuh garis mulai. Demikian seterusnya lari bolak-balik sehingga mencapai frekwensi 6 x 10 meter”. Adapun latihan *shuttle run* untuk meningkatkan kelincahan, kelincahan adalah kemampuan seseorang untuk beregreak cepat dan dapat merubah posisi tubuh berulang-ulang.

Permasalahan yang di temukan pada siswa sekolah dasar dalam permainan bulutangkis yaitu *footwork* (gerak kaki)dengan akurasi pukulan, sehingga koordinasi gerak kaki dengan pukulan yang tidak stabil dalam permainan bulutangkis pukulannya kurang terarah dengan baik, siswa hanya bisa memukul kok tetapi tidak bisa mengejar dan mengembalikan kok yang

tidak terarah tersebut oleh lawannya sehingga permainan kurang hidup. Di karenakan kurangnya keterampilan melakukan gerakan atau teknik-teknik dasar dalam permainan bulutangkis khususnya *footwork*(gerak kaki).

Dalam tiap-tiap cabang olahraga mempunyai teknik dasar tersendiri yang harus bisa di kuasai sebelumnya oleh atlet atau siswa, seperti dalam cabang olahraga permainan bulutangkis yaitu atlet atau siswa dituntut menguasai salah satu komponen dasar yaitu teknik dasar dalam mencapai prestasi.

Teknik dasar yang perlu di kuasai diantaranya yaitu: cara memegang raket, gerakan pergelangan tangan, dan *footwork* (gerak kaki). Seorang pemain harus dapat memukul kok, baik dari arah atas maupun dari bawah. Danuaji (2009, hlm. 24) mengemukakan bahwa beberapa jenis pukulan yang harus kita kuasai adalah “*servis, lob, dropshot, smash, netting, underhand, dan drive*. Jenis pukulan tersebut harus dilakukan dengan menggunakan *grip* dan *footwork* yang benar”.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 Oktober 2014 dalam pembelajaran permainan bulutangkis kelas V tentang *footwork*, permasalahan yang muncul dan didapat dalam pembelajaran di sekolah dasar adalah kurang pengetahuan sehingga proses kemampuan mengembangkan dalam berfikir pada pembelajarannya kurang maksimal. Pembelajaran lebih terarah pada keterampilan psikomotorik siswa.

Hasil pembelajaran *footwork* siswa kelas V sekolah dasar SD Negeri Sukamanah, berdasarkan hasil observasi kepada guru mata pelajaran pendidikan jasmani masih kurang dari KKM yang di tentukan. Dapat dilihat pada tabel observasi di bawah ini.

Tabel 1. 1

Data hasil tes awal gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis

No	Nama	L / P	Aspek yang dinilai									Skor	Nilai	Ket.	
			Sikap Awal			Gerakan			Sikap Akhir					T	BT
			3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1.	Reva R.	P		√				√			√	4	45		√
2.	Jendra P.	L		√				√		√		5	56		√
3.	Fitria	P		√				√			√	4	45		√
4.	Renti S. S.	P			√			√			√	4	45		√
5.	Adi S.	L		√			√			√		6	67		√
6.	Arya P. P.	L		√				√		√		5	56		√
7.	Cicin A.	P			√			√		√		4	45		√
8.	Elsa N.	P		√				√		√		5	56		√
9.	Euis P.	P		√				√			√	4	45		√
10.	Intan R. L.	P			√			√		√		4	45		√
11.	Jajang L.	L	√			√					√	7	78	√	
12.	Khalda D S. B.	P		√				√		√		5	56		√
13.	Leni M.	P			√			√		√		4	45		√
14.	Rama M. N.	L	√				√			√		7	78	√	
15.	Ranti S.	P		√				√			√	4	45		√
16.	Ridwan F.	L	√					√		√		6	78	√	
17.	Sri Aini S.	P		√				√		√		5	56		√
18.	Sri Rahma S. N.	P		√				√			√	4	45		√
19.	Yayu F. A.	P			√			√		√		4	45		√
20.	Yusnia	P		√				√			√	4	45		√
21.	Zaidan A. M.	L		√			√			√		6	67		√
22.	M. Faisal P.	L	√					√	√			7	78	√	
23.	M. Faisal M.	L	√					√		√		6	67		√
24.	Dhiyahul A. A.	P		√				√			√	4	46		√
25.	Aldi . P. R.	L	√				√			√		7	78	√	
26.	Nurfadilah A. A.	P		√				√			√	4	45		√
27.	Yudha S. M.	L	√				√			√		7	78	√	
28.	Repurna R. W.	L		√			√			√		7	78	√	
Jumlah		28	7	16	5	1	6	22	2	16	10	143	1613	6	22
Presentase (%)													21,	78,	
Nilai Rata-rata													4	6	
													50,7		

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Skor Ideal = 9

Nilai =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100 \%$

Skor Ideal

Berdasarkan table 1.1 dari 28 siswa dengan KKM 75, terdapat 6 orang atau 21,4 % siswa yang tuntas dan sisanya 22 orang atau 78,6 % yang dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian berdasarkan data awal siswa kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Hasil belajar gerak dasar *footwork* pada permainan bulutangkis siswa masih rendah.

Permasalahan dalam proses pembelajaran pada materi gerak kaki atau *footwork* dalam permainan bulutangkis, hasil yang didapat masih rendah, maka diperlukan perbaikan dalam pembelajaran dan memberikan solusi yang dihadapi siswa, yaitu solusinya dengan metode latihan *Shuttle-run* yaitu lari bolak-balik untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak kaki atau *footwork* dalam permainan bulutangkis.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk menindak lanjuti dengan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas yang di rumuskan dalam sebuah judul “Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar *Footwork* Dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode Latihan *Shuttle-run* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka, perencanaan pembelajaran pada materi gerak kaki atau *footwork* dalam permainan bulutangkis. Berikut di uraikan beberapa permasalahan yang di antaranya adalah:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis melalui metode latihan *Shuttle-run* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.
2. Bagaimana pelaksanaan Kinerja Guru dalam pembelajaran gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis melalui metode latihan *Shuttle-run* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.
3. Bagaimana aktivitas siswa yang dilakukan melalui pembelajaran gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis melalui metode latihan *Shuttle-run* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.
4. Bagaimana hasil pembelajaran siswa melalui pembelajaran gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis melalui metode latihan *Shuttle-run* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun beberapa tujuan penelitian di uraikan sesuai dengan latar belakang masalah yang ada di atas di antaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis melalui metode latihan *Shuttle-run* pada siswa kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis melalui metode latihan *Shuttle-run* pada siswa kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis melalui metode latihan *Shuttle-*

*run* pada siswa kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.

4. Untuk mengetahui hasil pembelajaran gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis melalui metode latihan *Shuttle-run* pada siswa kelas V SD Negeri Sukamanah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian di atas, adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat bagi siswa atau peserta didik**

- a. Siswa akan lebih mudah dalam melaksanakan gerak dasar *footwork*, sehingga akan berdampak kepada peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Pembelajaran gerak dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis melalui metode latihan *Shuttle-run* pada siswa diharapkan dapat meningkatkan terhadap pembelajaran pendidikan dasar.

##### **2. Manfaat bagi Guru**

- a. Membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran
- b. Meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar siswa
- c. Menambah cara mengajar yang lebih menarik

##### **3. Manfaat bagi Sekolah**

- a. Masukan, proses, dan hasil pembelajaran disekolah.
- b. Membantu tercapainya kompetensi dasar dan program yang sudah dibuat sekolah.

#### **4. Manfaat bagi lembaga Universitas Pendidikan Indonesia**

- a. Mampu melahirkan calon peserta didik yang memiliki inovasi serta kreatifitas yang tinggi dalam menyelesaikan permasalahan di sekolah dasar.

#### **5. Manfaat bagi peneliti**

- a. Peneliti bisa memahami bagaimana permasalahan yang ada di sekolah dasar khususnya teknik dasar *footwork* dalam permainan bulutangkis.
- b. Dapat menambah wawasan tentang pembelajaran permainan bulutangkis.

#### **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi terdiri dari lima BAB, yaitu BAB I mengenai pendahuluan, BAB II mengenai tinjauan pustaka, BAB III mengenai metodologi penelitian, BAB IV mengenai hasil penelitian dan pembahasan, dan yang terakhir adalah BAB V mengenai kesimpulan dan saran. Struktur organisasi skripsi akan dipaparkan sebagai berikut.

##### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Penelitian**
- B. Rumusan Masalah Penelitian**
- C. Tujuan Penelitian**
- D. Manfaat Penelitian**
- E. Struktur Organisasi Skripsi**

##### **F. Batasan Istilah**

##### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

- A. Hakikat Belajar Pendidikan Jasmani**
- B. Permainan Bulutangkis**
- C. Metode Pembelajaran**

**D. Hasil Temuan Penelitian yang Relevan****E. Hipotesis Tindakan****BAB III METODE PENELITIAN****A. Lokasi dan Subjek Penelitian****B. Metode dan Desain Penelitian****C. Definisi Operasional****D. Instrumen Penelitian****E. Teknik Pengumpulan Data****F. Teknik analisis Data****BAB IV HASIL PENELITIAN****A. Hasil Penelitian****B. Pembahasan****BAB V PENUTUP****A. Simpulan****B. Saran****F. Batasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap pokok-pokok masalah yang diteliti, berikut ini akan dijelaskan secara operasional beberapa istilah yang dipandang perlu untuk diketahui kejelasannya sebagai berikut:

1. **Meningkatkan** adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri hasil belajar atau latihan (SISDIKNAS, 2003).
2. **Gerak Dasar** adalah Landasan dalam pengembangan keterampilan yang lebih kompleks UT, (2006, hlm. 3)
3. **Footwork** adalah merupakan dasar untuk bisa menghasilkan pukulan berkualitas, yaitu apabila di lakukan dalam posisi yang baik Hetti, (2010, hlm. 28)
4. **Shuttle-run** (lari bolak-balik) merupakan bentuk tes yang bertujuan untuk mengukur kelincahan, yaitu kemampuan untuk mengubah arah dengan cepat sambil melakukan gerakan Nurhasan,