

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan fase dari program pendidikan keseluruhan melalui pengalaman gerak memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Adapun materi pokok pendidikan jasmani itu sendiri di klasifikasikan menjadi enam aspek, yaitu: (1) Teknik/ keterampilan dasar permainan dan olahraga, (2) Aktifitas pengembangan, (3) Uji diri/ senam, (4) Aktifitas ritmik, (5) Aquatik (aktifitas air), (6) Pendidikan luar kelas (*out door*).

Materi Pendidikan Jasmani pada Sekolah Dasar (SD), untuk aspek keterampilan olahraga termasuk diantaranya mempraktikkan keterampilan permainan bulutangkis berdasarkan konsep gerak yang benar serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Terdapat beberapa gerak yang harus dikuasai agar dapat bermain bulutangkis, menurut Hetti (2010, hlm. 26-42) mengemukakan bahwa “terdapat beberapa gerak teknik dasar dalam permainan bulutangkis diantaranya yaitu pegangan raket, *footwork*, sikap dan posisi, *hitting position*, servis, pengembalian servis, *underhand*, *overhand*, *Round the head clear/lob/drop/smash*, *smash*, *dropshot*, *netting*, *return smash*, *backhand overhead*, *drive*, variasi *stroke*/teknik permainan.”

Salahsatu dari gerak teknik dasar tersebut yang hendak diberikan pada siswa dalam penelitian ini ialah kemampuan gerak dasar *overhead lob* bulutangkis. Alasan pemilihan kemampuan gerak dasar ini sebab *overhead lob* merupakan kemampuan pukulan yang seringkali dilakukan pada saat *rally-rally* dan juga menjadi penentu poin dalam permainannya. Menurut Subardjah (2011, hlm. 48) berpendapat bahwa “pukulan *overhead lob* yaitu pukulan dari atas kepala yang hasil pukulannya melambung tinggi dan diarahkan kebagian belakang lapangan permainan.”

Namun, pada kenyataannya terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran gerak dasar *overhead lob* yang di lakukan di sekolah dasar,

diantaranya yaitu tidak semua siswa mempunyai raket, terbatasnya kok yang tersedia di sekolah, kurangnya kekreativitasan guru dalam metode pembelajaran yang menciptakan suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan dan terlebih lagi dalam permainan bulutangkis saat melakukan pukulan *overheadlob* siswa masih kesulitan, khususnya siswa perempuan. Sehingga perkenaan pada *shuttlecock* kurang tepat, misalnya tangan kurang diluruskan pada saat memukul, bahkan masih ada siswa saat melakukan *overhead lob*, *shuttlecock* menyangkut di net dan bahkan keluar lapangan. kesalahan posisi lengan dalam pukulan *overhead lob* berpengaruh terhadap kekuatan pukulan *overhead lob* tersebut.

Untuk memperbaiki permasalahan yang ditemukan diperlukan adanya kegiatan dalam pembelajaran yang memicu siswa untuk melakukan gerakan dasar *overhead lob* dengan meluruskan lenganya. Yaitu dapat dilakukan dengan cara latihan *shadow* ataupun melempar *shuttlecock* secara berulang-ulang. Selain itu guru dapat membuat variasi pembelajaran agar lebih menarik motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran gerak dasar *overhead lob*.

Berdasarkan ulasan tersebut, maka inilah yang mendasari penulis untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “*Pengaruh metode pembelajaran Shadow dan Lempar Shuttlecock Terhadap kemampuan gerak dasar Overhead Lob Bulutangkis*”.

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang penelitian ini, penulis merumuskan permasalahan diantaranya sebagai berikut.

- a. Seberapa besar pengaruh metode pembelajaran *shadow* terhadap kemampuan gerak dasar *overhead lob* siswa pada permainan bulutangkis?
- b. Seberapa besar pengaruh pembelajaran lempar *shuttlecock* terhadap kemampuan gerak dasar *overhead lob* siswa pada permainan bulutangkis?
- c. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran *shadow* dan pembelajaran lempar *shuttlecock* pada permainan bulutangkis?

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, tujuan penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan metode pembelajaran *shadow* terhadap kemampuan gerak dasar *overhead lob* bulutangkis.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan pembelajaran lempar *shuttlecock* terhadap kemampuan gerak dasar *overhead lob* bulutangkis.
3. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran *shadow* dan lempar *shuttlecock* terhadap kemampuan gerak dasar *overhead lob* siswa pada permainan bulutangkis.

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis paparkan, maka dari itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat. Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

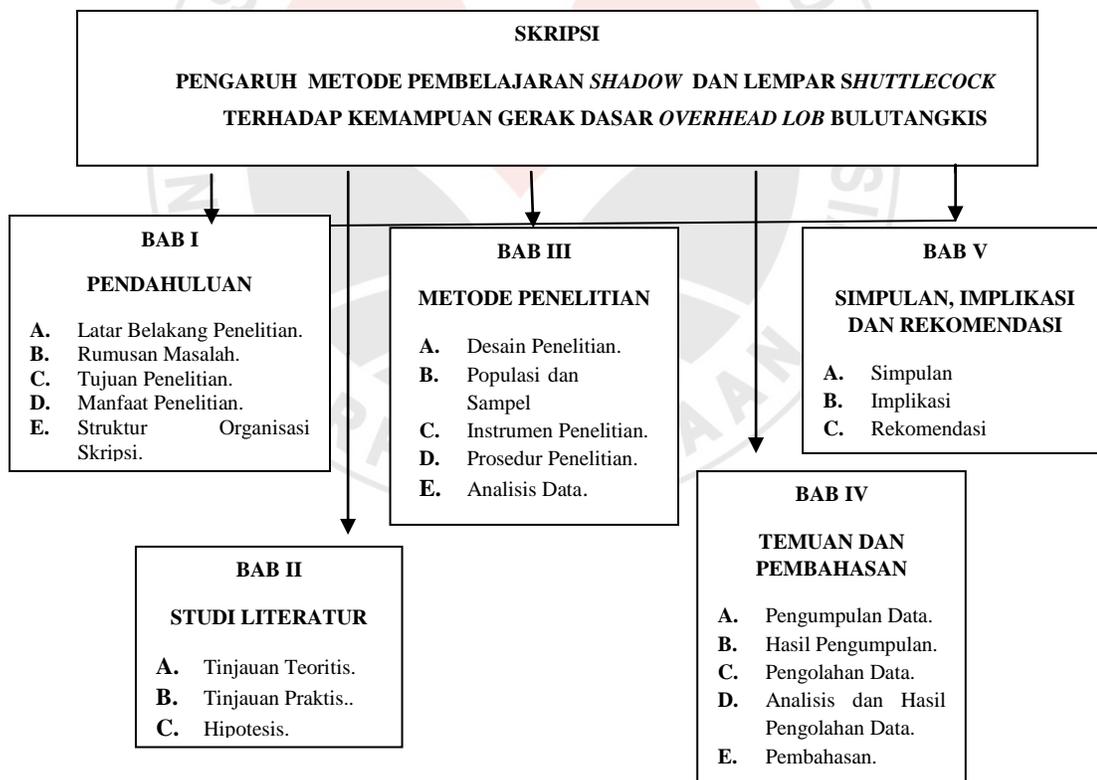
1. Bagi Peneliti
Peneliti dapat mengetahui pengaruh metode pembelajaran *shadow* terhadap kemampuan gerak dasar *overheadlob* bulutangkis.
2. Bagi Subjek Penelitian
Siswa dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan membiasakan siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran, saling bekerjasama dengan teman dan yang terakhir dapat merasakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan.
3. Bagi Guru Penjas SD
Dapat menambah pengetahuan guru tentang strategi pembelajaran yang inovatif lalu guru dapat mengetahui cara mengajar yang kreatif dan menyenangkan dan dapat meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran sekaligus ketercapaian ketuntasan belajar siswa.

4. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian bisa mempunyai siswa yang mampu melakukan gerak dasar *overheadlob* bulutangkis yang baik dibandingkan sekolah lainnya.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Pada skripsi ini, penulis menjelaskan tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran *Shadow* Dan Lempar *Shuttlecock* Terhadap Kemampuan Gerak Dasar *Overhead Lob* Bulutangkis” yang terdiri dari lima bab. Lima Bab tersebut yaitu Bab I (Pendahuluan), Bab II (Kajian Pustaka), Bab III (Metode Penelitian), Bab IV (Hasil Penelitian), Bab V (Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi). Untuk lebih jelasnya berikut penulis memaparkan dalam bentuk gambar struktur organisasi skripsi yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1

Struktur Organisasi Skripsi

