

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki pengertian usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan Istilah yang tidak asing bagi setiap orang. Namun istilah ini mengandung yang berbeda pada setiap individu. Seseorang mungkin menerjemahkan pendidikan sebagai sebuah proses latihan. Orang lain mungkin menerjemahkannya sebagai sejumlah pengalaman yang memungkinkan seseorang mendapatkan pemahaman dan pengetahuan baru yang lebih baik. mungkin pula ada yang mengartikanya secara sederhana yaitu sebagai pertumbuhan dan perkembangan.

Seperti yang diungkapkan Ibrahim, R (2001, hlm. 7) mengenai beberapa keterampilan yang perlu dimiliki anak, secara umum pada fase anak Usia Sekolah Dasar antara lain meliputi.

1. Keterampilan menolong diri sendiri, misalnya dalam hal mandi, berpakaian, berdandan, makan dan minum, biasanya sudah tidak perlu ditolong lagi.
2. Keterampilan bantuan sosial, seperti anak telah mampu membantu tugas-tugas rumah tangga, menyapu, membereskan kamar tidur sendiri, mencuci dan sebagainya.
3. Keterampilan sekolah, seperti keterampilan menulis, mengarang, membaca, berhitung, menggambar, menyanyi, membuat prakarya dan sebagainya.
4. Keterampilan bermain, meliputi keterampilan dalam berbagai jenis permainan, seperti main bola, mengendarai sepeda, sepatu roda, bulutangkis dan lain-lain.

Menurut Paturisi (2012, hlm. 4) “pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Pendidikan Jasmani merupakan program pendidikan yang memberikan kontribusi terutama melalui pengalaman gerak

untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh dan dilakukan dengan cara-cara yang benar agar memiliki makna bagi anak.

Menurut Pangrazi dan Dauer (dalam Adang Suherman dan Agus Mahendra (2001, hlm. 6) bahwa “Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberi kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh”.

Tujuan umum dari pendidikan jasmani di sekolah dasar yaitu memacu pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang saling mendukung sehingga dapat membentuk dan mengembangkan kemampuan dasar, dan menanamkan jiwa, sikap dan nilai yang dapat membiasakan hidup yang sehat. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan anak didik untuk belajar dengan cara-cara yang benar melalui pengalaman gerak yang bermacam-macam, terhadap pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh dan juga mampu membuat anak bergerak kreatif mungkin tentunya akan menimbulkan hal-hal baru yang orang lain jarang memilikinya.

Permainan Bulutangkis merupakan salah satu materi yang terdapat di pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. Permainan Bulutangkis adalah salah satu bentuk dari cabang olahraga permainan yang menggunakan alat. Dalam permainan Bulutangkis terdapat beberapa gerak teknik dasar dalam permainan Bulutangkis diantaranya yaitu pegangan raket, sikap dan posisi, servis, pengembalian servis, *underhand*, *overhand*, *overhead lob*, *smash*, *dropshot*, *netting*, *backhand overhead*, *drive*. Salah satu gerak dasar yang penting dalam permainan Bulutangkis yaitu servis *forehand* dan *backhand*.

Latar belakang dan asal mula permainan Bulutangkis hingga saat ini belum diketahui secara pasti. Permainan ini menurut beberapa sumber telah ditemukan di beberapa Negara. Permainan seperti ini pernah dijumpai di Mesir dan Cina lebih dari 2000 tahun yang lalu. Di India dan Inggris permainan ini dimainkan dengan berbagai tujuan, mulai dari tujuan rekreasi sampai yaitu kompetisi pada pertengahan sampai akhir abad ke-19. Beberapa literatur memberikan keterangan bahwa permainan badminton pertama kali dimainkan oleh India dengan nama

poona. Pada tahun 1870-an permainan dibawa oleh perwira-perwira Inggris yang pernah bertugas dari India ke Inggris dan menyebar ke beberapa negara Eropa seperti Kanada dan Amerika Serikat (Subarjah, 2011, hlm. 2)

Dasar peraturan permainan *Badminton* pertama kali disusun oleh seorang kolonel tentara Inggris yang pernah bertugas di Karachi pada tahun 1877 bersama H.Q.Sely. Dengan adanya peraturan yang dilakukan ini, maka permainan *Badminton* makin banyak penggemarnya, karena permainan ini sangat menarik sebagai hiburan dan enak ditonton. Selanjutnya peraturan ini disempurnakan lagi pada tahun 1890. Setelah beberapa tahun diperkenalkan di Inggris permainan *Badminton* menyebar ke negara-negara Eropa, bahkan ke Amerika, Kanada dan Selandia Baru (Subarjah, 2011, hlm. 3)

Sejak diresmikannya persatuan Olahraga *Badminton* di Inggris, mulai berkembang dan dimainkan di beberapa daerah jajahan Inggris, termasuk Malaysia dan Singapura. Dari dua daerah jajahan inilah diperkirakan permainan *Badminton* masuk ke Indonesia. Ada yang menyusup melalui Medan dan beberapa daerah Sumatera, adapula yang dibawa dari Malaysia atau Singapura langsung ke Jakarta. Ini terjadi kira-kira pada tahun 1930. (Subarjah, 2011, hlm. 10)

Permainan Bulutangkis adalah permainan yang sangat terkenal di dunia dan sangat digemari oleh semua kalangan masyarakat. Olahraga ini dapat menarik minat bagi berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau diluar ruangan untuk tujuan rekreasi, dan juga sebagai ajang persaingan. Poole mengemukakan (2011, hlm. 7) bahwa “asal mula olahraga Bulutangkis, sampai kini masih diragukan. Permainan ini juga telah ada sekitar abad ke-12 di lapangan olahraga kerajaan Inggris.”

Permainan Bulutangkis cukup dikenal di masyarakat dapat dilihat dari banyaknya terselenggara kejuaraan-kejuaraan bulutangkis di masyarakat seperti pertandingan antar RT bahkan sampai ketingkat dunia seperti *Thomas* dan *Uber Cup* atau Olimpiade. Di Indonesia, olahraga Bulutangkis mengalami perkembangan pesat karena tak lepas dari kerja keras pelatih, atlet, dan pengurus, dalam pembinaan atlet Bulutangkis. Prestasi bulutangkis yang diraih bukanlah hal yang cepat dan mudah, semua itu melalui proses yang panjang, dan membutuhkan waktu yang lama.

Di Indonesia satu badan tingkat nasional didirikan sebagai wadah yang mengurus segala hal terkait dengan bulutangkis. Badan ini bernama Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI). Tujuan PBSI selain mengirimkan beberapa pemain yang telah berprestasi untuk bertanding ke kejuaraan level internasional (Subarjah, 2011, hlm. 11)

Bulutangkis atau *Badminton* merupakan salah satu olahraga dengan menggunakan raket yang dimainkan oleh dua orang apabila bermain secara perorangan (tunggal), serta empat orang atau dua pasangan apabila bermain secara ganda yang saling berlawanan. (Subarjah, 2011, hlm.12) Permainan Bulutangkis atau *Badminton* bertujuan memukul bola permainan (kok atau *shuttlecock*) melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama. Permainan *Badminton* atau Bulutangkis yang sekarang sering dimainkan terdiri dari lima partai yaitu tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, serta ganda campuran. Peralatan dan lapangan Bulutangkis.

Dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani untuk meningkatkan kemampuan keterampilan gerak itu terdapat di berbagai cabang olahraga. Salah satunya adalah cabang olahraga Bulutangkis. Bulutangkis saat ini populer dimasyarakat, kebanyakan orang mengetahui tentang permainan Bulutangkis, termasuk anak-anak usia Sekolah Dasar banyak menggemarinya. Maka dari itu bulutangkis merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak anak usia Sekolah dasar, karena diawali dengan kesenangan bermain Bulutangkis anak tidak sadar bahwa kemampuan dan keterampilan geraknya terlatih. Menurut Subardjah (2011, hlm. 1): mengemukakan bahwa:

Permainan Bulutangkis pada hakekatnya adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* sebagai alat permainan, bersifat perseorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka dengan dan lapangan permainan berupa lapangan yang datar yang terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan.

Pada kegiatan pembelajaran permainan Bulutangkis biasanya guru kurang memaksimalkan tentang materi yang akan di sampaikan dan penggunaan media yang kurang tepat, kreatif serta monoton sehingga pembelajaran yang kurang

maksimal mengakibatkan siswa tidak bisa menguasai materi, apabila sarana dan prasarana guru bisa memaksimalkan media yang ada dan memodifikasi semenarik mungkin maka pembelajaran akan lebih menarik dan minat siswa akan bertambah. Kemudian penyampaian materi yang terpusat selalu pada guru mengakibatkan siswa kebingungan dan kurang mengerti dengan apa yang telah di sampaikan oleh guru cenderung siswa banyak yang ngobrol siswa tidak aktif dalam pembelajaran dan tentunya hasil belajar siswa pun akan menurun karena tidak mampu belajar dari kesulitan-kesulitan yang siswa alami. Pada pembelajaran servis Bulutangkis pun siswa kebanyakan asal-asalan dalam melakukannya tanpa menggunakan teknik yang baik dan sesuai kebutuhan servis tersebut, guru hanya memberikan contoh yang kurang tepat dan hanya sesekali melakukannya tanpa mengajarkan cara melakukan servis yang baik dan benar itu bagaimana sedangkan karakter siswa itu berbeda-beda ada yang cepat tanggap dan ada yang lama, guru harus pintar-pintar mengendalikan situasi seperti itu apakah melakukan servis Bulutangkis di selingi dengan permainan atau bagaimana biar kegiatan pembelajaran tersebut lebih menarik. Servis juga ada *forehand* dan *backhand* manakah yang lebih mudah di lakukan oleh siswa dan mana yang sedikit agak sulit untuk di lakukan oleh siswa, dengan menggunakan permainan terget menggunakan kardus agar siswa lebih teliti dalam melakukan gerakan servis *forehand* dan *backhand* agar servis tersebut sesuai yang di inginkan dan masuk ke dalam target yang sudah di siapkan .

Menurut Subarjah (2011, hlm. 38) “Suatu hal yang harus diperhatikan dalam melakukan servis panjang adalah : dengan melakukan long servis, maka pemain tersebut siap untuk menerima serangan. Sebab dengan melakukan servis panjang maka posisi pemain dalam keadaan bertahan dan siap menerima serangan”. Cara melakukannya sebagai berikut :

- a. Berdiri dengan rileks kira-kira 50 cm dari garis servis pendek, kaki kanan di belakang , dan kaki kiri di depan disamping garis tengah.
- b. Raket dipegang dengan rileks di samping badan, *shuttlecock* di pegang di depan atas, posisi badan seorang dengan bahu yang memegang *shuttlecock* menghadap ke sasaran.
- c. Ayunkan raket kebelakang untuk mengambil ancang-ancang jauhkan *shuttlecock*, bersamaan dengan itu ayunkan raket ke depan memukul

shuttlecock dengan keras dan di sertai dengan lecutan pergelangan tangan.

- d. Pastikan bahwa *shuttlecock* di pukul di depan badan dan mengarah kedepan atas sehingga satelkok melambung tinggi kebelakang lapangan permainan lawan secara menyilang.
- e. Setelah melakukan perkenaan antara raket dengan *shuttlecock* biarkan lengan mengayun ke depan sebagai gerak lanjutan beberapa saat.
- f. Segera setelah itu berdiri dengan rileks dalam posisi *ready position* untuk menghadapi serangan lawan.

Dengan adanya permasalahan servis dalam Bulutangkis yang muncul, dapat di simpulkan permasalahan yang di temukan berkaitan dengan gerak dasar Bulutangkis terhadap pukulan servis *forehand* dan *backhand* yang belum benar dan maksimal dalam melakukannya. Maka perlu adanya penelitian yang berjudul “Pengaruh perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis”. Nantinya akan dilakukan perbedaan latihan antara servis *forehand* (panjang) dan servis *backhand* (pendek). Dimana pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan latihan melempar menggunakan *shuttlecock* dan ditarget ke dalam kardus yang setiap kardusnya berbeda posisi. Penelitian tersebut di harapkan akan mempengaruhi dan merangsang siswa agar dapat melakukan gerak dasar pukulan servis *forehand* dan *backhand* dengan melakukan permainan target yang menggunakan kardus agar dengan adanya target atau sasaran siswa mampu melakukan servis dengan terarah dan memiliki akurasi yang baik serta mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut.

B. Perumusan dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti akan melihat Pengaruh perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis. Selanjutnya masalah penelitian tersebut secara khusus dirumuskan dalam sub pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- a. Seberapa besar Pengaruh pembelajaran servis *forehand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis?

- b. Seberapa besar Pengaruh pembelajaran servis *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis?
- c. Apakah terdapat perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis?

2. Pemecahan masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di pembelajaran Bulutangkis SDN Cisalak IV kecamatan cisarua kabupaten Sumedang maka dalam penelitian ini yang akan dilakukan menggunakan eksperimen. Penelitian eksperimen ini diambil agar bisa membedakan seberapa besar pengaruh pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis.

Gerak dasar servis *forehand* dan *backhand* adalah kemampuan awal dalam melakukan pukulan melambung ke atas dan *backhand* mengarahkan sasaran ke sudut titik perpotongan antara servis depan dengan garis tengah dan garis servis dan garis tepi.

Perbedaan ini bisa menyimpulkan mana yang lebih tepat sasaran dan akurasi tinggi, dapat menarik aktivitas siswa serta meningkatkan siswa menjadi termotivasi untuk melakukan servis. Siswa akan menjadi aktif saat ingin melakukan servis ke dalam target dan meningkatkan daya olah pikir siswa saat melakukan servis. meningkatkan hasil belajar siswa dari semula. Melalui permainan ini siswa akan lebih memaknai pembelajaran dan pembelajaran menjadi mengasikkan.

Oleh karena itu penelitian eksperimen ini menggunakan Perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan dalam servis Bulutangkis mana yang lebih tepat, akurat bahkan bisa di jadikan servis terfavorit dalam permainan bulutangkis .

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian eksperimen ini adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran servis *forehand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis?

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran servis *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis?

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Bagi Siswa

- a. Membantu siswa untuk lebih berhasil dalam pembelajaran servis Bulutangkis.
- b. Pembelajaran Pengaruh perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis diharapkan dapat membuat siswa antusias terhadap pelajaran pendidikan jasmani, senang akan proses pembelajaran, sehingga akan muncul pembelajaran yang bermakna.

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di SD.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan kreatifitas belajar pendidikan jasmani
- c. Meningkatkan kualitas mengajar
- d. Pembelajaran melalui Pengaruh perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis bisa meningkatkan hasil belajar siswa.
- e. Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya sehingga guru yang merangkap jadi pelatih dapat mengkaji sendiri praktek pembelajaran, berbagai teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam Olahraga Bulutangkis terutama servis *forehand* dan *backhand*.

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 serta dapat

memaksimalkan media dalam sebuah pembelajaran yang tadinya monoton, kurang kreatif menjadi kreatif dan bermakna.

4. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih yang baik pada sekolah dalam rangka memperbaiki pembelajaran pada khususnya dan sekolah pada umumnya.

5. Manfaat Bagi peneliti

- a. Dapat menambah wawasan tentang pembelajaran bulutangkis.
- b. Dapat mengembangkan pembelajaran penjas melalui pengembangan metode pembelajaran.
- c. Mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran permainan bulutangkis menggunakan Pengaruh perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis.
- d. Menambah pengetahuan, mempunyai kemampuan penggunaan media pembelajaran, dan dapat digunakan rujukan bagi peneliti yang lain.

6. Manfaat Bagi Lembaga UPI

Sebagai sumbangan pemikiran yang dapat memperkaya khasanah karya ilmiah yang berkaitan dengan hasil belajar permainan bulutangkis dengan menggunakan Pengaruh perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis. Dapat dijadikan aset berharga seandainya siswa-siswinya dapat berprestasi

E. Struktur Organisasi Proposal

Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh perbedaan pembelajaran servis *forehand* dan *backhand* terhadap ketepatan servis dalam Bulutangkis”. Adapun struktur organisasi dalam penulisan proposal skripsi ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan dan Pemecahan Masalah
- C. Tujuan Penelitian

- D. Manfaat Penelitian
- E. Struktur Organisasi

BAB II KAJIAN KAJIAN TEORI

- A. Kajian Teoritis
 - 1. Pengertian Belajar
 - 2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani
 - 3. *Servis forehand* dan *backhand*
 - 4. Ketepatan (*Accuracy*)
- B. Kajian Penelitian Yang Relevan
- C. Asumsi
- D. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Metode dan Desain Penelitian
- B. Partisipan
 - 1. Lokasi Penelitian
 - 2. Waktu Penelitian
- C. Subjek Penelitian
 - 1. Populasi
 - 2. Sampel
- D. Instrument Penelitian
- E. Variabel dalam Penelitian
- F. Prosedur Penelitian
- G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

- A. Temuan Penelitian
 - 1. Pengaruh Pembelajaran servis *forehand*
 - a. Uji Normalitas Data
 - b. Uji Beda Rata-rata
 - 2. Pengaruh Pembelajaran Servis *Backhand*
 - a. Uji Normalitas Data
 - b. Uji Beda Rata-rata
 - 3. Pengaruh Pembelajaran Servis *Forehand* dan Servis *Backhand*
 - a. Analisis Data Nilai *Pretest* Servis Bulutangkis

1) Uji Normalitas Data

2) Uji Beda Rata-rata

b. Analisis Data Nilai *Posttest* Servis Bulutangkis

1) Uji Normalitas Data

2) Uji Beda Rata-rata

3) Gain Ternormalisasi

a) Uji Normalitas *Gain*

b) Uji Beda Rata-rata *Gain*

B. Pembahasan

1. Pengaruh Pembelajaran Servis *Forehand*

2. Pengaruh Pembelajaran Servis *Backhand*

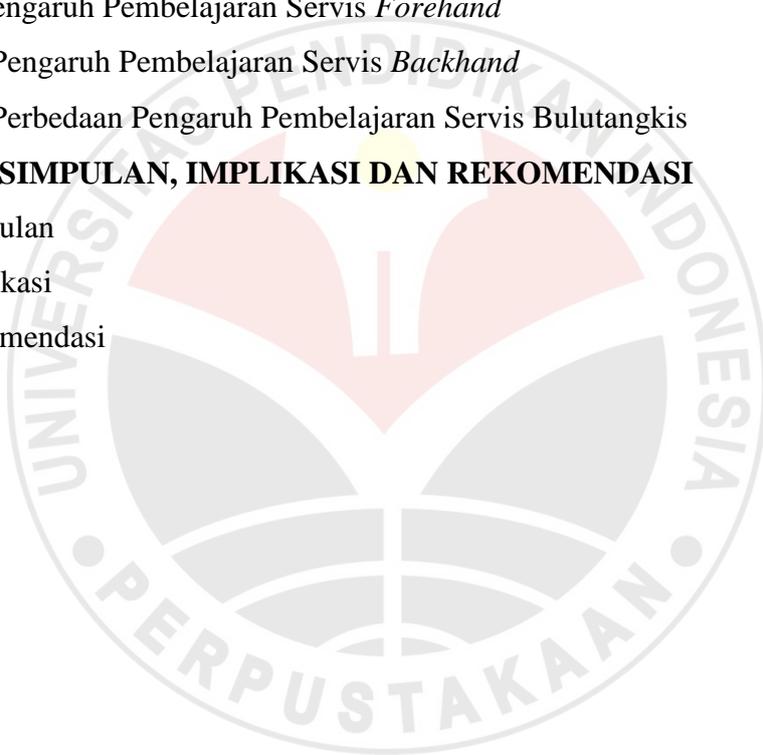
2. Perbedaan Pengaruh Pembelajaran Servis Bulutangkis

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

B. Implikasi

C. Rekomendasi





Gambar 1.1

Struktur Organisasi Skripsi