

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Mulyanto Respati (2016, hlm.29) “Tujuan umum pendidikan jasmani selaras dengan tujuan umum pendidikan”. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan”.

Pendidikan merupakan suatu upaya transformasi untuk mengolah individu melalui serangkaian proses, baik itu latihan, pembiasaan, atau pembelajaran dengan tujuan untuk mendewasakan individu sehingga diharapkan memiliki keseimbangan antara sikap, kompetensi dan keterampilan yang diperlukan untuk menjalani kehidupan. Dalam pendidikan tidak bisa terlepas dari pelaksanaan proses pembelajaran.

Belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang mana sengaja guru ciptakan untuk membelajarkan peserta didik. Sebagai guru harus menyadari bahwa kondisi belajar mengajar ini merupakan suatu kegiatan yang mengantarkan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang kita harapkan. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan suatu kondisi kelas yang menyenangkan dan menggairahkan peserta didik dalam belajar. Dengan diciptakannya situasi yang menyenangkan dan menggairahkan merupakan suatu titik awal keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Gafur (dalam Juliantine,tanpa tahun, hlm. 2), “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak”.Pendidikan jasmani ini merupakan kegiatan yang harus dilakukan secara aktif oleh setiap orang. Hal ini dilakukan guna meningkatkan kemampuan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak. Dalam pendidikan jasmani ini tidak hanya olahraga seperti lari, bola voli, dan lain-lain tetapi di dalamnya terdapat rekreasi berupa permainan yang menyenangkan.

Olahraga merupakan salah satu bentuk kegiatan fisik dan banyak dilakukan oleh berbagai kalangan masyarakat, dari mulai anak-anak hingga orang dewasa, laki-laki ataupun perempuan. Salah satu alasan mereka melakukan olahraga adalah mereka mendapatkan kesegaran jasmani dari aktifitas olahraga tersebut yang berpengaruh terhadap kesehatan tubuh sehingga mereka bisa melakukan kegiatan-kegiatan lain dengan lebih baik. Selain itu olahraga juga dimaksudkan untuk pencapaian prestasi bagi mereka yang menggelutinya.

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, baik laki-laki ataupun perempuan. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya masyarakat yang bermain bulutangkis di ruang yang terbuka ataupun tertutup. Banyak sekali yang melatarbelakangi masyarakat bermain bulutangkis mulai dari olahraga rekreasi, olahraga pendidikan, untuk meningkatkan kesegaran jasmani, dan olahraga prestasi.

Dalam permainan bulutangkis kemampuan pemain ditentukan oleh penguasaan gerak dasar yang baik, oleh karena itu penguasaan teknik dasar mutlak diperlukan agar prestasi dapat ditingkatkan. Untuk dapat bermain bulutangkis, maka seorang pemain harus menguasai teknik permainan bulutangkis seperti: *grips*, *stand*, *footwork*, dan *strokes*. Tohar(1992, hlm. 34) “penguasaan pokok yang harus dipahami dan dikuasi oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis”. Penguasaan teknik dasar yang harus dikuasi adalah cara memegang raket, gerakan pergelangan tangan, gerakan melangkah kaki atau *footwork*, dan pemusatan pikiran atau konsentrasi. Semua teknik dasar berikut merupakan sesuatu yang penting dan harus dikuasai dalam permainan bulutangkis. Hal berikut merupakan sesuatu yang dasar dan wajib dipahami.

Dalam dunia bulutangkis banyak sekali atlet-atlet asal Indonesia yang menjadi atlet Nasional ataupun Internasional. Selain itu juga antusiasme daripada masyarakat Indonesia pun sangatlah tinggi, hampir disetiap daerah pasti selalu diadakan pertandingan bulutangkis baik tingkat RT, RW ataupun tingkat Pengcab. Jika dilihat dari hal tersebut maka diperlukannya kemahiran

dalam teknik-teknik pukulan. Pukulan *backhand* ini merupakan pukulan yang harus dikuasai betul oleh para pemain bulutangkis. Dan dalam pukulan *backhand* ini ada beberapa yang termasuk kategori pukulan yang dapat dilakukan dari arah *backhand* yaitu *backhand clear*, *backhand smash*, *backhand net kill*, *backhand drive*, *backhand net shot*, dan *backhand dropshot*.

Untuk meningkatkan keterampilan dalam permainan bulutangkis maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik pukulan *backhand*. Menjadi pemain profesional bulutangkis haruslah mahir dalam teknik-teknik pukulan *backhand* ini. Bagi para pemula pukulan *backhand* ini memerlukan beberapa waktu untuk bisa mahir karena bagi pemula pukulan *backhand* ini dirasa masih sulit. Maka dari itu diperlukan pelatihan yang lebih untuk para siswa dan siswi yang masih duduk di sekolah dasar sehingga mereka dapat berlatih sedini mungkin.

Dilihat lagi dari semua faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah perencanaan pembelajaran yang kurang memenuhi standar dimana kondisi lapangan yang tidak ada dan net yang kurang layak dipakai. Menyebabkan perencanaan pembelajaran hanya seadanya tanpa mempertimbangkan bagaimana pengaruh dari pembelajaran tersebut. Hal ini menyebabkan pembelajaran gerak dasar *backhand* dari harapan serta pengalamangerak dasar pukulan *backhand* tidak tersampai kepada anak.

Untuk lebih lengkapnya penulis menyajikan sebagai data awal pada siswa kelas V SDN RANJENG untuk mengetahui sampai dimana siswa dapat melakukan gerak dasar service pendek pukulan *backhand* dalam pembelajaran permainan bulutangkis, peneliti ini dilakukan pada hari 16 April 2017 di SDN RANJENG kabupaten sumedang. Hasil data tes awal penelitian sebagai berikut pada table 1.1 .

Tabel 1.1
Data Hasil Tes Awal Gerak Dasar Service Pendek Pukulan Backhand

No	Nama Siswa	L/P	Aspek yang dinilai									Hasil Tes	Ket	
			Sikap awal			Perkenaan Raket dengan <i>shuttlecock</i>			ketepatan pukulan Dan Sikap Akhir				T	TT
			1	2	3	1	2	3	1	2	3			
1	Aji Sobara	L	√			√			√			3		√
2	Arif Rahmad	L		√		√			√			4		√
3	Despa	L			√		√				√	8	√	
4	Esa Tri Tamara	P			√	√			√			5		√
5	Ade Sri Suryani	P			√	√			√			5		√
6	Ade Richma S.W	P	√			√			√			3		√
7	Cece Wahyudi	L		√		√			√			4		√
8	Diana Putri N	P		√			√		√			5		√
9	Jidan Alfarisy	L	√				√		√			4		√
10	Khayla Nazwa. S	P		√				√	√			6		√
11	Lisna Mustikawati	P			√			√				6		√
12	Mia rusmiati	P		√			√		√			5		√
13	M. Farizal	L		√		√			√			4		√
14	M. raihan	L		√		√			√			4		√
15	Nabila Pujawati	P		√			√					4		√
16	Novi Elsa F	P			√	√						4		√
17	Nuraini Indah W.P	P						√				3		√
18	Rafli Ramadani	L	√				√					3		√
19	Revan Iqbal M	L	√				√					3		√
20	Reza Sri Rahayu	P	√					√	√			5		√
21	Rini Suryani	P		√			√			√		6		√
22	Selvy Sandi R	P		√					√			3		√
23	Siti Ramila	P	√							√		3		√
24	Tesya Andini	P		√						√		4		√
25	Thariq Nitras J	L			√							3		√
26	Uci Rusmawati	P	√					√		√		6		√
27	Windi Komala	P			√			√		√		8	√	
28	Rival Diansyah	L		√			√			√		6		
29	Meyra Fatika. P	P		√			√					4		√
30	Satria Hafit Barkah	L								√		2		√
31	Al ayubi Attoriq	P	√				√				√	9	√	√
Jumlah												3	28	
Presentasi												9%%	90%	
Jumlah skor maksimal = 9														

Keterangan :

Berdasarkan nilai KKM yaitu 75.

- a. Nilai 1 apabila terdapat satu indikator.
- b. Nilai 2 apabila terdapat dua indikator.
- c. Nilai 3 apabila terdapat tiga indikator.

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Skor ideal : 9

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

Dari data diatas terdapat 3 orang siswa yang tuntas dan sisanya 28 orang yang dinyatakan belum tuntas. Dengan demikian berdasarkan data awal siswa kelas V SDN Ranjeng kecamatan cisitu kabupaten sumedang. Hasil belajar gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* ini siswa masih rendah.

Makadari itulah diperlukan suatu cara yang menarik bagaimana kegiatan pendidikan jasmani itu membuat anak tertarik mengikuti pembelajaran *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis melalui media dinding dan mampu meningkatkan hasil belajar terutama gerak dasar *service* pendek pada siswa kelas V SDN Ranjeng kecamatan cisitu kabupaten sumedang. Faktor yang terpenting dalam pembelajaran *service* untuk SD kelas atas adalah metode pembelajaran mengandung unsur teknik dasar *service* dan menarik bagi siswa sehingga siswa tidak mengalami kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga guru harus menerapkan pendekatan pembelajaran yang dikemas melalui permainan agar siswa merasa senang dan antusias dalam mengikuti kegiatan mengajar pembelajaran *service* pendek bulutangkis, dengan harapan pembelajaran *service* pendek bulutangkis dapat disenangi oleh siswa sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Salah satu cara menumbuhkan atau meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani adalah dengan metode bermain berdasarkan uraian diatas, maka penelitian bermaksud mengambil tema penelitian yang berkaitan dengan materi *service* bulutangkis, maka judul penelitian adalah meningkatkan gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan

bulutangkis melalui media dinding. Pada siswakeselas V SDN Ranjeng kecamatan cisitu kabupaten sumedang.

B. Rumusan dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang yang telah disinggung sebelumnya, penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis melalui media dinding, yang secara lebih jelas dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis melalui media dinding?
- b. Bagaimana proses pembelajaran gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis melalui media dinding?
- c. Bagaimana aktifitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis melalui media dinding?
- d. Bagaimana hasil pembelajaran gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis melalui media dinding?

2. Pemecahan Masalah

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang belum efektif dan erat kaitannya dengan semangat belajar, konsentrasi belajar yang sangat rendah, kurangnya kemandirian siswa dalam belajar, dan pembelajaran masih terpusat pada guru, sehingga kurangnya interaksi siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukannya suatu upaya perbaikan pola dan strategi pembelajaran yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Oleh karena itu upaya yang diterapkan menggunakan media dinding dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar pukulan *backhand*. Media dinding ini digunakan agar siswa lebih mudah dan efektif dalam mengikuti pembelajaran. Mengingat jika tidak menggunakan media dinding akan membuat kesulitan dalam melakukan pukulan *backhand*.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, maka langkah yang selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah tersebut. Pembelajaran gerak dasar pukulan *backhand* pada pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan media dinding dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan, pada tahap ini guru mempersiapkan RPP tentang gerak dasar pukulan *backhand* dan mempersiapkan perlengkapan yang akan di pergunakan dalam pembelajaran. Kemudian guru mengkondisikan siswa pada saat pembelajaran serta memberikan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Guru dapat menjelaskan pada siswa mengenai materi, tujuan, pokok-pokok kegiatan, dan hasil belajar yang diharapkan serta menjelaskan kepada siswa tentang langkah-langkah.
- b. Aktivitas siswa, pada tahap ini guru memberikan pembelajaran gerak dasar *service* pukulan *backhand* dengan menggunakan media dinding serta guru membimbing siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran tersebut dan memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Aktivitas siswa pada saat pembelajaran adalah mengikuti arahan dari guru agar terarah proses pembelajaran mengajar dengan baik. Siswa pada pembelajaran teknik pukulan *backhand* ini dengan media dinding dan melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan.
- d. Tahapan evaluasi, pada tahap ini guru mengevaluasi siswa dengan mengadakan tes, dimana setiap siswa melakukan tes pukulan *backhand* ke dinding yang telah ditentukan.

3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat tersebut, tujuan secara umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui upaya meningkatkan pembelajaran gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* melalui media dinding. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menjelaskan perencanaan pembelajaran gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis melalui media dinding.

2. Menjelaskan proses pembelajaran gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis melalui media dinding.
3. Menjelaskan aktifitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* melalui media dinding
4. Menjelaskan hasil pembelajaran gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis melalui media dinding.

4. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari hasil penelitian ini dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu:

1. Manfaat dari Segi Teori

- a. Sumbangan pemikiran bagi kepentingan progresif pendidikan pembelajaran bulutangkis, penelitian yang lebih luas, dan berguna pula untuk kegiatan yang bertujuan untuk pemanduan minat dan bakat.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang meneliti hal-hal yang ada relevansi atau korelasinya dengan masalah penelitian ini.
- c. Dapat meningkatkan hasil dari pembelajaran, meningkatkan minat dan bakat.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

- a. Pembelajaran penjas di SD bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan tentunya psikomotor melalui aktivitas fisik, pembelajaran dengan menggunakan permainan bulutangkis memungkinkan ketiga aspek tersebut tercapai.
- b. Pembelajaran penjas tidak hanya pelaksanaan pembelajaran tetapi mencakup perencanaan, pelaksanaan sampai dengan evaluasi, dengan dibuatnya perencanaan yang baik dan benar akan mempengaruhi kualitas pelaksanaan pembelajaran dan tentunya hasil belajar yang lebih maksimal.
- c. Untuk membiasakan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran, bertukar pendapat dan saling memberikan gagasan.

3. Manfaat dari Segi Praktik

- a. Pada permainan bulutangkis diperlukan beberapa gerak dasar diantaranya: gerak dasar *service* pendek pukulan *backhand*.
- b. Sebagai bahan dasar tolak ukur pencapaian tujuan mengajar di sekolah dasar dan meningkatkan proses, hasil pendidikan dan pembelajaran.
- c. Hasil dari pembelajaran penjas tidak hanya aktivitas fisik yang meningkat, yang terpenting adalah afektif siswa sehingga dengan terbentuknya sikap positif yang di dapatkan dalam pembelajaran penjas akan menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Manfaat dari Segi Aksi Sosial

- a. Pembelajaran penjas di SD pada umumnya hanya mementingkan tercapainya hasil belajar berupa aktivitas fisik, sedangkan pada kenyataannya yang terpenting dari pembelajaran adalah kualitas dari sikap yang ditimbulkan melalui pembelajaran, dengan pembelajaran yang mengakomodir untuk tercapainya kognitif, afektif dan psikomotor akan membentuk kualitas siswa dari berbagai aspek.
- b. Pembelajaran penjas di SD dengan cara yang menyenangkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- c. Pembelajaran dengan cara yang menyenangkan memungkinkan siswa untuk lebih kreatif, dengan kreativitas yang terbentuk melalui pembelajaran yang menyenangkan akan membentuk siswa yang juga kreatif di kehidupan bermasyarakat.

5. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN :

- A. Latar belakang masalah penelitian
- B. Rumusan dan pemecahan masalah
- C. Tujuan penelitian
- D. Manfaat penelitian
- E. Struktur organisasi skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA :

1. Hakikat pendidikan jasmani
2. Tujuan pendidikan jasmani

3. Manfaat pendidikan jasmani
4. Bulutangkis
5. Sejarah bulutangkis
6. Servis
7. Servis pendek
8. Gerak Dasar Servis Pendek Pukulan *Backhand* Dalam Permainan Bulutangkis Melalui Media Dinding
9. Teknik Bulutangkis
10. Metode Pembelajaran
11. Hubungan Pembelajaran dan Permainan
12. Fungsi Guru dalam Pembelajaran
13. Media Pembelajaran
14. Media Dinding dan kelebihan
15. Hipotesis tindakan

BAB III METODE PENELITIAN :

- A. Lokasi dan waktu penelitian
- B. Keadaan sekolah
- C. Keadaan guru
- D. Waktu Penilaian
- E. Metode dan desain penelitian
- F. Prosedur penelitian
- G. Instrumen penelitian

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

- B. Temuan Penelitian
 1. Paparan Data Awal
 2. Paparan Data Siklus 1
 3. Paparan Data Siklus II
 4. Paparan Data Siklus III

BAB V SIMPULAN, REKOMENDASI DAN IMPLIKASI

- A. Simpulan
- B. Rekomendasi
- C. Implikasi