

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari Pendidikan, karena salah satu fungsi dari pendidikan adalah untuk meningkatkan taraf hidup dan kualitas manusia, baik sebagai makhluk individu ataupun kelompok, yang meliputi aspek jasmani, rohani, spiritual, material, dan kematangan berpikir. Hal ini berarti pula bahwa tujuan pendidikan pada dasarnya adalah untuk meningkatkan taraf hidup dan kualitas manusia. Menurut Undang-undang Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa:

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

Selain itu ada pendapat lain mengenai pengertian pendidikan yang disampaikan para ahli pendidikan, diantaranya Langeveld yang dikutip oleh Soelaiman (1985), dalam Somarya dan Nuryani (2009:25) menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa terhadap pihak lain yang belum dewasa agar mencapai kedewasaan.”

Berdasarkan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang yang sudah memiliki pengalaman dan ilmu kepada seseorang yang belum mempunyai ilmu, contohnya guru terhadap siswa. Dalam hidupnya manusia memang benar – benar sangat memerlukan pendidikan, pendidikan tersebut tidak hanya yang umum saja namun yang sifatnya motorik sangat diperlukan salah satunya, yaitu Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani menurut Wiliams (1999), dalam Abduljabar (2011:80) adalah “Sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang

diinginkan.” Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman menurut Abduljabar (2011:80) bahwa:

Manakala pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisik, melalui pemahaman isi kealamiah fitrah manusia ketika sisi keutuhan hidup adalah suatu fakta yang tidak dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika.

Pendidikan melalui fisik maksudnya adalah pendidikan melalui aktivitas fisik (aktivitas jasmani), tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa. Manakala tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran (mental) harus dibelajarkan dan dikembangkan, selain itu perlu pula berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerja sama dengan siswa lain (Abduljabar, 2011:81).

Dalam menempatkan posisi pendidikan jasmani, diyakini pula bahwa kontribusi pendidikan jasmani hanya akan bermakna ketika pengalaman-pengalaman gerak (aktivitas jasmani) dalam pendidikan jasmani berhubungan dengan proses kehidupan seseorang secara utuh di masyarakat. Dengan demikian, ketika pengalaman dalam pendidikan jasmani tidak memberikan kontribusi pada pengalaman kependidikan lainnya, maka pasti terdapat kekeliruan dalam pelaksanaan program pendidikan jasmaninya. Baley dan Field (2001), dalam Abduljabar (2011:82) “Menekankan bahwa pendidikan fisik yang dimaksud adalah aktivitas jasmani yang membutuhkan upaya sungguh-sungguh.” Lebih lanjut kedua ahli ini menyebutkan bahwa:

Pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, *neuromuscular*, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani.

Aktivitas jasmani yang dipilih disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan kapabilitas siswa. Aktivitas fisik yang dipilih ditekankan pada berbagai aktivitas jasmani yang wajar, aktivitas jasmani yang membutuhkan sedikit usaha sebagai aktivitas rekreasi dan atau aktivitas jasmani yang sangat membutuhkan upaya keras seperti untuk kegiatan olahraga kepelatihan atau prestasi.

Sejalan dengan apa yang telah dipaparkan di atas, Mahendra (2009:4) mengungkapkan mengenai hakikat dari pendidikan jasmani adalah :

Proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dapat menghasilkan perubahan pada tubuh seseorang dari segi fisik, mental serta emosionalnya.

Melalui pendidikan jasmani ini harus menyebabkan perbaikan dalam 'pikiran dan tubuh' yang mempengaruhi seluruh aspek kehidupan harian seseorang. Pendekatan holistik tubuh-j jiwa ini termasuk pula penekanan pada ketiga domain kependidikan, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Dengan meminjam ungkapan Gensemer (Freeman, 2001), penjas diistilahkan sebagai proses menciptakan "tubuh yang baik bagi tempat pikiran atau jiwa", artinya dalam tubuh yang baik diharapkan pula terdapat jiwa yang sehat, sejalan dengan pepatah Romawi Kuno yaitu *Men sana In Corporesano* (Mahendra, 2009:5).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu materi dari proses pembelajaran yang disampaikan pada anak, masih banyak lagi kegiatan pembelajaran yang bermanfaat buat keberlangsungan anak khususnya dan manusia umumnya. Itu semua tidak terlepas dari konsep belajar-mengajar pendidikan jasmani. Konsep dasar yang paling hakiki dari strategi belajar-mengajar pendidikan jasmani adalah

melalui pendidikan jasmani ditanamkan perasaan dan kesan memperoleh sukses, bukan kegagalan dalam melaksanakan tugas gerak. Jadi dalam proses belajar mengajarnya siswa merasa aman, merasa diakui dan berharga dalam kelompoknya. Semua kemampuan siswa diakui dan dihargai oleh gurunya, guru sangat hangat dan bersahabat sehingga siswa tidak merasa takut, tegang, atau resah dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.

Strategi belajar-mengajar merupakan suatu prosedur memilih, menetapkan, dan memadukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan suatu strategi merupakan kegiatan awal dari seluruh proses belajar-mengajar. Strategi mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan, bahkan sangat menentukan. Oleh sebab itu seorang guru jika ingin tercapai tujuan pengajarannya, maka seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun strategi belajar-mengajar (Juliantine, dkk 2012:1).

Dalam proses belajar – mengajar pendidikan jasmani, yang penting adalah memaksimalkan partisipasi siswa dan seorang guru harus dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun strategi belajar – mengajarnya, agar proses kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung dengan baik dan menyenangkan. Proses KBM sendiri merupakan proses dimana kegiatan belajar berlangsung, yang di dalamnya terdapat dari kedua belah pihak antara guru dengan siswa. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk berperan secara aktif, juga berinteraksi dengan guru, berinteraksi siswa dengan siswa, dan berinteraksi siswa dengan lingkungannya.

Dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 dalam SNP (2005:97) juga dijelaskan mengenai proses KBM namun lebih jelasnya dalam undang-undang ini yaitu proses pembelajaran yang menerangkan bahwa :

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses yang meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan di atas, maka yang dimaksud dengan pembelajaran yaitu bukan menekankan pada metode atau cara serta prosedur yang digunakan, bukan pula kuno atau modernnya model pembelajaran, tetapi upaya yang dilakukan dalam menyampaikan materi atau pengetahuan serta cara penguasaan yang baik dalam meramu materi tersebut, sehingga materi yang disampaikan kepada siswa dapat di cerna dengan baik intisarinnya.

Kebermaknaan umpan balik (*feedback*) dalam kegiatan pembelajaran penjas akan mampu terwujud apabila guru penjas telah benar-benar memahami pengertian (konsep) umpan balik (*feedback*), fungsi umpan balik, jenis-jenis umpan balik, dan siapa yang harus dengan cepat dan tepat diberikan umpan balik selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Dengan memahami konsep-konsep ini maka pemberian umpan balik akan tepat sasaran. Pemberian umpan balik tidak malah menghambat kegiatan belajar siswa melainkan semakin meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran penjas yang sedang dilaksanakan.

Umpan balik adalah perilaku guru untuk membantu setiap siswa yang mengalami kesulitan belajar secara individu dengan cara menanggapi hasil kerja siswa sehingga lebih menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Umpan balik yang dilakukan guru antara lain memberikan penjelasan terhadap kesalahan yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Umpan balik adalah koreksi terhadap jawaban-jawaban atas respon siswa dalam mengerjakan tes atau latihan. Umpan balik adalah suatu proses dengan hasil atau akibat dari suatu respon untuk mengontrolnya. Dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, Suherman (2009:143) mengemukakan, “Umpan balik yaitu guru mengobservasi siswa secara individu dan menilai bagaimana siswa melakukan aktivitas serta apa yang harus dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan siswa itu.”

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa umpan balik adalah informasi yang berkenaan dengan kemampuan siswa dan guru guna lebih meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh keduanya, baik dalam konteks

pembelajaran maupun dalam pelatihan olahraga. Informasi yang dimaksud berkaitan dengan apa yang sudah dilakukan, bagaimana hasilnya, dan apa yang harus dilakukan untuk memperbaikinya.

Umpan balik terdiri beberapa macam salah satunya yaitu *simple feedback*, Suherman (2009:145) menjelaskan tentang *Simple feedback* adalah:

Umpan balik yang hanya terfokus pada satu komponen keterampilan dalam satu saat, umpan balik ini merupakan yang paling mudah memberikannya kepada siswa dan siswa, karena *Simple feedback* sering berisikan satu atau dua buah kata kunci yang menggambarkan aktivitas penyempurnaan (*clue*) dan diulang-ulang sebagai *feedback* selama praktek belajar mengajar berlangsung.

Selain itu (Suherman, 2009:145) menjelaskan beberapa keuntungan penggunaan *simple feedback*:

1. Guru akan lebih mudah dan lebih akurat dalam memberi *feedback* karena terfokus hanya pada satu komponen saja selama KBM berlangsung;
2. Memudahkan siswa menerima dan melatih '*clue*' yang menjadi fokus pembelajarannya;
3. Siswa akan ingat terus apa yang dipelajarinya pada pertemuan tersebut.

Hal yang sangat penting dari beberapa keuntungan *simple feedback* di atas terdapat pada poin nomor tiga, karena dapat mempromosikan pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kepada pihak luar. Misalnya kemampuan siswa dalam mengingat materi keterampilan dasar lob bertahan, jika ada pihak luar atau orang tua yang bertanya mengenai materi yang telah dipelajari di sekolah, kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari pihak luar atau orang tua tersebut akan mempengaruhi pengakuan pihak luar atau orang tua siswa terhadap keberadaan pelajaran olahraga di sekolah yang sementara ini dirasakan masih relatif kurang.

Sesuai dengan uraian di atas, dalam kaitannya dengan kegiatan pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis, adapun permainan bulutangkis itu sendiri merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang banyak digemari masyarakat Indonesia. Hidayat (2010:8) menjelaskan bahwa:

Permainan bulutangkis bersifat individual yang dapat dimainkan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Menggunakan raket sebagai alat pemukul dan kok sebagai objek pemukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh garis dan net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Permainan bulutangkis telah tumbuh dan berkembang secara meluas ke berbagai belahan negara dan diyakini sebagai sebuah permainan olahraga yang menyenangkan. Sebelumnya mengenai 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 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 untuk rekreasi sampai tujuan kompetisi pada pertengahan sampai akhir abad ke-19 (Kumar, 2006) dalam Hidayat, (2010:9).

Beberapa literatur memberikan keterangan bahwa permainan bulutangkis pertama kali dimainkan di India dengan nama *Poona*. Pada tahun 1870-an permainan *poona* dibawa oleh perwira – perwira Inggris yang pernah bertugas dari India ke Inggris, dan menyebar ke beberapa negara Eropa seperti Kanada dan Amerika Serikat. Pada tahun 1873 seorang bangsawan Inggris yang bernama *Duke de Beaufort* memainkan permainan ini pada sebuah taman di *Gloucestershire* yang letaknya tidak jauh dari kota Bristol Inggris. Taman miliknya itu bernama *badminton*, sehingga sejak saat itu permainan *poona* kemudian lebih dikenal dengan nama *badminton* (Hidayat, 2010:9-10).

Dasar permainan *badminton* pertama kali disusun oleh seorang kolonel tentara Inggris yang pernah bertugas di Karachi pada tahun 1877 bernama H.Q.

Selby. Dengan adanya peraturan yang dibakukan 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 (Hidayat, 2010:10).

Pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis ataupun yang lainnya pemberian umpan balik (*feedback*) khususnya *simple feedback*, sangatlah penting karena proses kegiatan pembelajaran tidak akan bisa terlepas dari pemberian umpan balik, biasanya pemberian umpan balik apabila dalam proses pembelajaran sebanyak 50% anak tidak dapat menguasai proses pembelajaran itu yang sifatnya umum, tapi yang sifatnya khusus guru dapat langsung memberikan umpan balik pada siswa yang kurang memahami tugas gerak yang sedang dipelajari. Pada pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis biasanya guru cenderung menggunakan pendekatan taktis, yang terkesan hanya main – main biasa, itu memang cara yang efektif demi kelancaran kegiatan pembelajaran, apalagi kalau keadaan siswanya yang banyak, namun itu juga perlu pengawasan yang intensif dari seorang gurunya salah satunya dengan memberikan umpan balik terhadap siswanya. Dengan itu siswa akan mengetahui tugas gerak atau keterampilan yang benar sesuai dengan tujuan awal yang diinginkan atau diharapkan guru dari hasil proses pembelajaran aktivitas tersebut.

*Simple feedback* merupakan umpan balik yang sangat mudah untuk diberikan kepada siswa, karena *simple feedback* ini memfokuskan kepada satu komponen keterampilan dasar, apalagi diterapkan pada anak usia dini akan lebih mempermudah anak untuk mengingat kegiatan pembelajaran yang sedang atau telah dilakukan. *Simple feedback* juga akan lebih mempermudah kepada seorang guru pada saat memberikan umpan balik, karena guru dapat dan hanya mempelajari satu komponen gerakan keterampilan dasar yang sedang dipelajari sehingga dalam penyampaian pun akan lebih terorganisir dengan baik serta guru bisa lebih kreatif dalam pembelajaran.



Berdasarkan pemaparan yang diatas penulis melalui umpan balik (*feedback*) dikhususkan pada *Simple feedback* menginginkan informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar, antara siswa yang diberikan umpan balik (*feedback*) dan siswa yang tidak diberikan umpan balik (*feedback*). Apakah ada pengaruh ataukah tidak, maka penulis mengambil judul Pengaruh Pemberian *Simple Feedback* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Dasar Lob Bertahan dalam Pembelajaran Bulutangkis. Dengan ini diharapkan adanya informasi yang akurat, untuk keberlangsungan proses belajar mengajar dimasa yang akan datang, khususnya pada pembelajaran permainan bulutangkis.

## **B. Identifikasi dan Rumusan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, masalah penelitiannya dapat diidentifikasi dan diambil yaitu sebagai berikut : Apakah dengan adanya pemberian *simple feedback* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan dasar lob bertahan, dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis.

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah penulis ungkapkan, yang menjadi masalah penelitian sebagai suatu problematika penelitian yang perlu penyelesaian dapat dirumuskan yaitu, “Apakah ada pengaruh pemberian *simple feedback* terhadap hasil belajar keterampilan dasar lob bertahan dalam pembelajaran bulutangkis?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Penetapan tujuan dalam suatu kegiatan adalah penting sebagai awal untuk kegiatan selanjutnya. Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengidentifikasi apakah ada pengaruh pemberian *simple feedback* terhadap hasil belajar keterampilan dasar lob bertahan dalam pembelajaran bulutangkis.

#### D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian sudah tentu hasil penelitian tersebut ingin memberikan manfaat bagi kehidupan manusia, apabila penelitian ini terbukti berarti pada taraf signifikan yang telah ditentukan oleh penulis, maka yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi sebagai berikut :

##### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumbangan informasi dan sumbangan keilmuan yang berarti demi kelancaran dalam proses pengembangan pembelajaran khususnya dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

##### 2. Secara Praktis

- Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi para guru yang memberikan pengajaran dalam konteks pembelajaran penjas khususnya dalam pemberian umpan balik (*feedback*);

- Guru dapat lebih mengetahui bagaimana cara yang digunakan dalam proses pemberian umpan balik (*feedback*) kepada siswanya;

- Memberikan pengetahuan bagi siswa dan siswinya agar dapat lebih mengerti tugas menjadi seorang guru tersebut tidaklah mudah.