

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah usaha sadar manusia untuk menumbuh kembangkan sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Ada 2 buah konsep dalam kependidikan yaitu belajar dan pembelajaran. Konsep belajar berakar pada peserta didik dan konsep pembelajaran berakar pada pendidik.

Dalam proses belajar mengajar (PBM) pasti ada interaksi antara peserta didik dan pendidik. Peserta didik adalah seseorang atau sekelompok orang sebagai penerima pembelajaran, sedangkan pendidik adalah seseorang atau kelompok yang berprofesi sebagai pengajar atau pengolah proses kegiatan belajar mengajar.

Dalam pendidikan ada 3 jenis yaitu pendidikan secara informal, formal dan nonformal. Pendidikan informal adalah pendidikan yang didapatkan seseorang melalui keluarga ataupun lingkungannya sejak dilahirkan sehingga disini juga biasanya akan menentukan sikap dari anak tersebut tidak akan jauh dari apa yang ada di sekitarnya, Pendidikan formal adalah pendidikan yang dilalui atau didapatkan oleh seseorang seperti melalui sekolah sehingga mempunyai jenjang pendidikan yang jelas seperti sekolah dasar pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi, sedangkan non formal adalah pendidikan yang didapat diluar pendidikan formal seperti pendidikan pada anak usia dini maupun pendidikan diluar pendidikan formal lainnya seperti belajar pada TPA atau taman pendidikan Alquran yang biasanya dilakukan di masjid.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek perilaku hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan

terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani tidak terlepas dari kegiatan di sekolah, yaitu sebagai salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh siswa. Pendidikan jasmani di Sekolah Menengah atas adalah lanjutan dari pendidikan jasmani yang telah di kenalkan mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK), di Sekolah Dasar (SD) dan di Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai bagian dari pendidikan memiliki peran yang sama dengan pendidikan itu sendiri, Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. menurut piaget (dalam Juliantine dkk, 2012, hlm.7) mengemukakan bahwa “tujuan utama pendidikan yaitu untuk mengembangkan individu menjadi individu-individu yang kreatif, berdaya cipta, dan dapat menemukan atau *discover*”.

Pendidikan Jasmani merupakan alat pendidikan yang menggunakan kegiatan aktivitas fisik dan olahraga sebagai alat untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan aktivitas fisik dan keterampilan olahraga semata melainkan juga mengembangkan berbagai aspek diantaranya aspek kognitif dan afektif. Sejalan dengan itu didalam bukunya Abduljabar (2009, hlm. 8) menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia. Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain kependidikan, yaitu: Psikomotor, afektif, dan kognitif.” Faktor-faktor yang mempengaruhinya yaitu, faktor murid, guru, media, materi, metode, sarana prasarana dan strategi dalam mengajarnya.

Ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi aspek-aspek sebagai berikut : (1) Permainan dan olahraga meliputi : olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak,

keterampilan lokomotor dan non-lokomotor dan manipulative, atletik, kasti, rrounders, kipper, sepakbola bola basket, bol voli, tenis meja, tenis lapangan, beladiri, dan bulutangkis. (2) Aktivitas pengembangan meliputi : mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani,kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh lainnya . (3) Aktivitas senam meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, senam lantai, dan aktivitas lainnya. (1) Aktivitas ritmik meliputi : gerak bebas, senam pagi, dan aktivitas lainnya. (5) Aktivitas air meliputi : permainan di air, keselamatan air, ketrampilan bergerak di air, renang, serta aktivitas lainnya. (6) Pendidikan luar kelas : meliputi piknik, pengenalan lingkungan, berkemah, dan aktivitas lainnya. (7) Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, merawat lingkungan yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat. Aspek kesehatan mempunyai aspek tersendiri yang secara keseluruhan masuk dalam semua aspek. Oleh sebab itu acuan penilaian dalam pembelajaran pendidikan jasmani begitu luas.

Dalam pelaksanaannya disekolah pendidikan jasmani juga mempelajari olahraga salah satunya bulutangkis, bulutangkis di Indonesia termasuk olahraga yang merakyat karena olahraga ini cukup mudah dimainkan oleh berbagai kalangan masyarakat dari rakyat biasa sampai orang penting atau orang kaya, dari perempuan smpai laki-laki, dari anak berpendidikan maupun anak tak berpendidikan. Menurut hidayat dkk (2015 hl,.1.19) permainan bulutangkis sangat menarik dan relatif mudah dimainkan,karena selain raketnya relatif ringan juga untuk memainkannya dalam konteks rekreasi tidak memerlukan latihan yang terlalu lama . Permainan bulutangkis menurut Hidayat (2010, hlm. 1) :

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

Menurut hidayat, dkk. (2015 hl.,1.19) Bermain bulutangkis perlu adanya penguasaan teknik dasar dan stroke seperti servis, lob, smash, dan netting. Karena jelas dalam permainan bulutangkis itulah alat bermainnya, tetapi tidak harus berpatokan dengan alat-alat tersebut , karena semua alat dalam permainan bulutangkis dalam penerapannya di penjas bisa dimodifikasi.

Permainan bulutangkis sudah tercantum dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani disekolah sebagai salah satu olahraga permainan yang harus dipelajari oleh siswa disekolah yang berperan penting untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Permainan bulutangkis tidak hanya mengandalkan aspek fisik saja, tetapi juga aspek tehnik,taktik maupun mental yang harus selalu diasah melalui pembelajaran yang teratur. Pada praktiknya bukan hal yang mudah bagi siswa menguasai ketrampilan dasar bulutangkis khususnya servis panjang dan lob bertahan, sehingga siswa perlu penyesuaian-penyesuaian dalam hal cara melakukan agar dapat mudah dikuasai dan terbiasa oleh siswa. Menurut tohar (subarjah & hidayat, 2007:15) menegaskan bahwa:

Permainan bulutangkis tidak hanya mengandalkan fisik saja tetapi juga teknik, taktik, psikologi secara efektif, efisien dan simultan. Ketrampilan dasar merupakan salah satu jenis ketrampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap permainan dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis, karena merupakan salah satu pendukung pokok prestasi olahraga

Sesuai dengan pendapat diatas dapat diambil garis merah bahwa permainan bulutangkis dimainkan satu lawan satu pada permainan tunggal maupun dua lawan dua pada permainan ganda tidak hanya mengandalkan aspek fisik saja tetapi juga aspek lainnya seperti teknik, taktik, dan mental.

Berdasarkan yang saya ketahui sewaktu saya mengajar dan melalui bertanya atau mewawancarai guru dilapangan bahwa masih banyak siswa yang kesusahan dalam melakukan bermain bulutangkis khususnya teknik dasar, seperti servis panjang dan lob bertahan, karena terkadang guru hanya mengajarkan pada aspek fisiknya saja dengan kurangnya melihat atau mengajarkan teknik dasar permainan bulutangkis. Hal ini dikuatkan oleh hidayat (2004:3) yang menyatakan bahwa salah satu pokok

pendidikan jasmani adalah “terjadinya ketimpangan dalam penekanan dimensi kemanusiaan yang dikembangkan. Selama ini lebih ditekankan pada pengembangan dimensi psikomotorik, sementara dimensi kognitif dan afektif ditelantarkan”.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani biasanya guru menggunakan Model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru (*teacher center*) yang salah satunya adalah model pembelajaran langsung atau *direct instruction*. Menurut Roy Killen (dalam Juliantine, 2015, hlm. 36) yaitu;

Direct instruction merujuk pada berbagai teknik ekspositori (pemindahan pengetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan dalam model ini berpusat pada guru dimana guru menyampaikan isi akademik dalam format yang sangat terstruktur, mengarahkan kegiatan para siswa dan mempertahankan focus pencapaian akademik.

Model pembelajaran langsung ini berpusat pada guru, artinya guru berperan penting dan dominan dalam pelaksanaan pembelajaran, sebagai penyampai informasi, sebagai model peraga dalam pembelajaran atau sebagai seorang contoh dalam pembelajaran.

Menurut Juliantine dkk, (2015, hlm,70) model pembelajaran *peer teaching* adalah model belajar dengan menggunakan suatu pendekatan dimana seorang anak menjelaskan suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata teman sebaya, dimana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibanding teman yang lainnya. Dalam model *peer teaching* dikenal istilah *crossage teaching* (pembelajaran lintas usia) yang terjadi ketika seorang tutor memiliki perbedaan usia baik lebih tua maupun lebih muda dibanding dengan tutee-nya. Orang-orang yang terlibat dalam *peer teaching* saling memanfaatkan dan melibatkan pertukaran pengetahuan, gagasan dan pengalaman diantara peserta. Penggunaan model *peer teaching* dengan teman sebaya dapat memperdalam ilmu melalui teman yang lebih paham dari kita.

Maka dari itu, menurut penulis perlu adanya suatu upaya yang inovatif dan kreatif dalam mensiasati pembelajaran teknik dasar bulutangkis terutama servis panjang dan lob bertahan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran peer teaching, karena bisa mengajarkan teknik mengajar melalui model peer teaching atau melalui pembelajaran yang diajarkan teman sebaya. Maksud peneliti ingin menggunakan model ini terhadap keterampilan servis panjang dan lob bertahan karena model ini sangat berbeda dengan model yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran, dan peneliti ingin membandingkan dengan model yang biasa digunakan oleh guru mengenai hasilnya setelah dilakukan treatment kepada siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang akan ditelusuri dalam penelitian ini adalah “ apakah model pembelajaran peer teaching dan model pembelajaran konvensional memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil ketrampilan servis panjang dan lob bertahan dalam pembelajaran bulutangkis di SMAN 1 Parongpong kabupaten Bandung Barat?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang penulis rumuskan, maka tujuan penelitian ini, yaitu: untuk mengetahui pengaruh dan model pembelajaran *Peer teaching* terhadap keterampilan servis panjang dan lob bertahan pembelajaran bulutangkis di SMAN 1 Parongpong Kabupaten Bandung Barat.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini maka diharapkan mendapatkan manfaat yang baik, baik bagi penulis maupun pembaca. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan membuat teori-teori pembelajaran khususnya teori pembelajaran bulutangkis.

2. Secara praktis

a. Bagi Guru

Penelitian tindakan kelas ini untuk untuk melengkapi pembelajaran bulutangkis yang belum ada, sebagai alternatif pembelajaran dan variasi dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang variasi permainan dalam pembelajaran bulutangkis.

c. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dan pemahaman tentang karakter siswa dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis.

d. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan praktis untuk sekolah tersebut untuk melengkapi pembelajaran bulutangkis yang belum ada.

E. Batasan Penelitian

Untuk membatasi penelitian ini agar lebih spesifik, maka peneliti membatasi masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada pengaruh hasil keterampilan antara pembelajaran bulutangkis model pembelajaran peer teaching.
2. Media yang digunakan adalah raket dan shuttle kok.
3. Metode yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen.
4. Subyek penelitian ini adalah siswa 1 kelas di SMAN 1 parongpong.

F. Struktur Organisasi Penelitian.

BAB I. Latar Belakang Penelitian, dalam Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, batasan penelitian.

BAB II. Kajian Pustaka, Kerangka Pemikiran, dan Hipotesis Penelitian, dalam Bab ini mengemukakan konsep atau teori yang relevan dengan judul penelitian serta diuraikan mengenai kerangka pemikiran penelitian dan hipotesis penelitian.

BAB III. Metode Penelitian, dalam Bab ini mengemukakan mengenai metodologi penelitian yang dilakukan oleh penulis yang meliputi:, metode penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam Bab ini mengemukakan mengenai deskripsi dari hasil penelitian yang meliputi gambaran umum objek penelitian, gambaran variabel yang diamati, analisis data, dan pengujian hipotesis serta pembahasannya.

BAB V. Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi, dalam Bab ini mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan mengemukakan implikasi dan rekomendasi yang berhubungan dengan objek penelitian untuk dijadikan referensi bagi pihak yang berkepentingan.