

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dapat kita artikan sebagai suatu usaha sadar serta konsep yang terpadu dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan melaksanakan fungsi-fungsi tertentu dalam rangka membantu anak didik agar menjadi manusia terdidik dan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu. Hal ini dilandasi menurut pendapat para ahli mengenai pengertian pendidikan yang dikemukakan oleh Rini dalam Jurnal pendidikan sekolah (2006, hlm 1) mengatakan bahwa:

Pendidikan adalah segala daya upaya dan semua usaha untuk membuat masyarakat dapat mengembangkan potensi manusia agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Di samping itu pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur.

Dari pembahasan di atas, pendidikan berkaitan erat dengan hal ingin dicapai dalam program pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan nasional berkaitan dengan filsafat negara yang dianut. Pendidikan secara umum merupakan suatu proses pembinaan yang berlangsung seumur hidup, disebutkan dalam Undang-Undang sistem nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa:

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana yang dilakukan pendidik dan peserta didik melalui jenjang pendidikan yang di tempuh untuk mencapai perubahan karakter perilaku

Lura Lurawan, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang relatif menetap atau permanen untuk menggapai perubahan, baik dirinya, lingkungannya, maupun Bangsa dan Negara ke arah yang lebih baik.

Sekolah merupakan salah satu tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, kegiatan pendidikan di sekolah diharapkan lebih dari sekedar belajar. Kegiatan pembelajaran atau pengajaran merupakan bagian kegiatan yang paling pokok di dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.

Dalam hal lain sekolah sebagai berlangsungnya tempat dalam proses transformasi melalui berbagai macam interaksi yang bersifat edukasi. Oleh karena itu, dalam kegiatan pembelajaran banyak dikombinasikan dan disusun berdasarkan materi, media atau fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah sesuai dengan kurikulum terbaru kementerian pendidikan dan kebudayaan Indonesia. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menekankan pada suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pada hakikatnya kita ketahui bersama pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan progresif dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Tujuan pendidikan jasmani di sekolah selalu mencakup tiga aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Widodo dan Widayanti dalam jurnal *aktivitas belajar* (2013, hlm 32) menjelaskan bahwa:

Pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa, artinya siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran lebih berorientasi pada aktivitas siswa untuk memperoleh hasil belajar berupa

Lura Lurawan, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara proposional.

Pada pembahasan di atas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa pendidikan jasmani hakikatnya adalah pendidikan yang berjalan melalui aktifitas jasmani atau aktifitas gerak. Pendidikan jasmani diajarkan di sekolah untuk senada satu tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Sehubungan dengan pembahasan di atas, bahwa proses pembelajaran yang benar adalah terjadinya peningkatan yang signifikan dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan. Contoh kecil seperti gerakan menendang bola, bola yang tidak tepat pada target yang dituju, harus memiliki peningkatan yang baik setelah mengalami proses pembelajaran. Contoh jika siswa memiliki tanggung jawab kurang, maka dengan permainan pendidikan jasmani siswa dapat menjadi tanggung jawab. Dari contoh tersebut, peneliti memiliki kasus yang menarik dalam proses pembelajaran badminton.

Dalam kesempatan ini sering kali peneliti menemukan kasus di lapang bahwa secara umum siswa kurang bisa dalam melakukan gerakan *backhand drive* permainan badminton. Jika gerakan *forehand drive* siswa lebih menguasai. Analisis peneliti bahwa gerakan *forehand drive* lebih mudah gerakanya dari pada gerakan *backhand drive*. Maka dari itu, peneliti mencoba mencari jalan keluar dari permasalahan ini.

Masalah ini menarik peneliti untuk dibawa, dianalisis dan diteliti dalam penelitian. Salah satu cara yang menarik peneliti untuk menjawab permasalahan yang dialami peserta didik dalam hasil belajar dasar permainan badminton adalah dengan penerapan media *audio visual*. Dengan dugaan sementara bahwa semakin banyak anak melihat contoh gerakan dalam video maka disitulah terjadi proses peningkatan gerakan dasar yang baik dan memberikan pengalaman pada peserta didik tentunya. Pengalaman disini berarti peserta didik merasakan bagaimana cara mempraktekan gerakan gerakan yang ada dalam video tersebut. Karena dalam hakekat permainan badminton itu sendiri menurut para ahli menyatakan bahwa

Lura Lurawan, 2019

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI
PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON**

“badminton sebagai tenis lapangan yang dimainkan dengan shuttlecock atau bukan bola”. Permainan badminton atau bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang tumbuh dan berkembang pesat mampu mengharumkan bangsa dan negara Indonesia menurut Depdikbud (1978/1979, hlm 129) menyatakan bulutangkis adalah “cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan, dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan di atas lapangan yang di batasi dengan garis-garis dalam ukuran yang panjang dan lebar yang sudah ditentukan.”

Dari penjelasan para ahli di atas, peneliti bisa membayangkan penerapan audio visual dalam permainan badminton dapat memberikan keluasaan dan kebebasan gerak siswa dalam mencoba dan terus mencoba yang pada akhirnya akan menerap dalam memory dan menjadi gerakan yang baik tentunya.

Sehubungan dengan hal itu, peneliti mengangkat permasalahan ini dalam penelitian dengan judul skripsi “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan *Backhand Drive* Melalui Penggunaan Alat Bantu *Audio Visual* Pada Pembelajaran Badminton Siswa”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil temuan di lapangan dan identifikasi masalah yang dikaitkan dengan teori penerapan solusi dari masalah. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Apakah penerapan penggunaan alat bantu *audio visual* dalam pembelajaran badminton dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *backhand drive* siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan *audio visual* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar keterampilan *backhand drive* siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Lura Lurawan, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

- 1) Dapat memberikan wawasan keilmuan yang berarti tentang penelitian terutama pengembangan pendidikan jasmani khususnya permainan badminton di lingkungan sekolah.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi bagi para guru pendidikan jasmani di sekolah dalam upaya meningkatkan keterampilan permainan badminton

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan nyata untuk meningkatkan keterampilan bermain badminton kepada peserta didik di lingkungan pendidikan, khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani.
- 2) Penelitian ini diharapkan sebagai perbandingan dalam penelitian berikutnya, sehingga ilmu pengetahuan semakin berkembang.
- 3) Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterampilan bermain pada permainan badminton dengan menggunakan audio visual.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penelitian skripsi ini, penulisan memaparkan urutan dalam penyusunannya. Adapun urutan dari masing-masing bab akan penulis jelaskan sebagai berikut:

- 1) Pada Bab I tentang pendahuluan akan memaparkan mengenai: Latar Belakang, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Struktur Organisasi
 - 2) Bab II tentang kajian teoretis akan dipaparkan mengenai: badminton, media pembelajaran, *audio visual*, hasil belajar, keterampilan gerak *backhand drive*.
 - 3) Bab III tentang metode penelitian akan dipaparkan secara rinci mengenai komponen yang terdapat dalam metode penelitian diantaranya: Lokasi dan
- Lura Lurawan, 2019

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI PENGGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON

Subjek Populasi/Sample Penelitian, Desain Penelitian, Definisi Oprasional serta Variable dan Instrumen Penelitian

- 4) Bab IV tentang hasil penelitian dan pembahasan akan dipaparkan pengolahan data dan pembahasan atau analisis temuan
- 5) Pada Bab V tentang Kesimpulan dan Saran akan dipaparkan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian.

Lura Lurawan, 2019

***UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BACKHAND DRIVE MELALUI
PENGUNAAN ALAT BANTU AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN BADMINTON***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu