

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani dewasa ini memiliki banyak konsep dalam pelaksanaan pembelajaran. Mulai dari startegi, metode, model, gaya ataupun pendekatan. Namun bagaimanapun konsep tersebut semua mengarah kepada satu tujuan yakni terciptanya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan dalam aktifitas pendidikan jasmani tentunya. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang di terapkan di sekolah sesuai dengan kurikulum terbaru kementrian pendidikan dan kebudayaan Indonesia.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menekankan pada suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota kelompok 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 Juliantine (2012, hlm 7-8) menjelaskan bahwa:

Tujuan yang harus dikembangkan dalam diri siswa sebagai individu utuh yang sedang tumbuh dan berkembang, dimana tujuan pendidikan itu adalah pengembangan seluruh potensi yang dimiliki siswa baik yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, psikomotor maupun sosial dalam pengertian yang lebih luas

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018
PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN Karangsembung Kab. Cirebon

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

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, Kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan bola besar, permainan bola kecil, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor serta manipulatif, atletik, renang, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, bela diri serta aktivitas lainnya. Dalam kesempatan penelitian ini, peneliti berkesempatan untuk membahas mengenai permainan bulutangkis di sekolah menengah.

Permainan bulutangkis adalah salah satu olahraga permainan yang terkenal dan digemari oleh berbagai banyak orang, karena dapat dimainkan oleh berbagai kalangan tanpa dibatasi oleh kelompok umur, kelompok soal ekonomi maupun jenis kelamin. Hal ini serupa dengan yang diungkapkan oleh Subarjah dan Hidayat (2007, hlm 28) bahwa:

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang, olahraga ini bisa dimainkan di dalam ruangan ataupun di luar ruangan.

Karakteristik permainan bulutangkis pada dasarnya berusaha memukul dan menangkis *shuttlecock* agar jatuh di daerah lawan, serta menjaga agar tidak jatuh di lapangan sendiri yang dilakukan dengan menggunakan raket sebagai alat untuk memukul dan menangkis dan di pukul melewati net. Dalam permainan bulutangkis terdapat banyak ragam teknik gerakan di dalamnya. Seperti *forehand*,

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018
PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI
MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN
Karangsembung Kab. Cirebon

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

backhand, serve, drop shots hingga *smash*. Gerakan-gerakan tersebut dapat guru berikan kepada siswa dalam pembelajaran permainan bulutangkis. Termasuk materi *service* yang peneliti observasi di sekolah MTsN Karangsembung Kabupaten Cirebon. Dalam penemuan di lapangan, guru memberikan pembelajaran secara konvensional atau langsung, namun memberi dampak kurang baik pada siswa ketika melakukan gerakan servis panjang permainan bulutangkis. Adapun dampak tersebut ialah gerakan siswa yang tidak sesuai dengan prosedur aturan permainan bulutangkis. Siswa dalam penemuan lapangan terlihat melakukan gerakan servis panjang dengan posisi kedua tangan di depan badan, tangan kiri memegang *shuttlecock* dan tangan kanan memegang raket berada di depan kaki siswa.

Selanjutnya ketika siswa mencoba gerakan servis panjang yang benar dengan posisi tangan memegang raket di belakang yang terjadi adalah tolakan dari *shuttlecock* yang tidak sesuai target atau kotak lawan. Terkadang menyamping, mengenai net atau bahkan tidak mengenai *shuttlecock*.

Tentu saja hal ini merupakan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran permainan bulutangkis materi servis panjang. Setelah peneliti periksa permasalahan hal ini disebabkan transformasi ilmu yang diberikan dari guru kepada siswa kurang sepenuhnya didapat. Karena guru hanya menerangkan secara umum dan tidak detail, lalu konsentrasi siswa tidak terikat atau bebas. Penyebab tersebutlah menimbulkan siswa akhirnya melakukan gerakan servis panjang dengan caranya sendiri seperti yang dijelaskan di atas oleh peneliti.

Permasalahan ini menarik bagi saya untuk mengambil judul skripsi yang mengkaitkan dengan sistem pembelajaran yang berbeda dan memberikan dampak yang baik tentunya bagi materi servis panjang. Kita ketahui bersama bahwa banyak berbagai macam konsep, model, metode, gaya dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Berkaitan dengan hal itu

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018
PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI
MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN
Karangsembung Kab. Cirebon

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

peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran materi servis panjang. Pengertian *cooperative learning model* ini menurut Metzler (2000, hlm. 45) dijelaskan bahwa:

Cooperative learning is a set of related instructional strategies that share the common attributes given by the primary developer Robert Slavin (1983): team rewards, individual accountability, and equal opportunity for success for all students

Adapun maksud dari definisi di atas bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan cara kerja kelompok yang memberikan hubungan satu dengan yang lainnya. Hadiah, kerja sama setiap siswa dan kesempatan untuk berhasil akan didapat pada siswa. Hal ini tentu saja menjadi keuntungan bagi peneliti untuk menerapkan dalam pembelajaran servis panjang permainan bulutangkis. Dengan adanya sistem kelompok yang memiliki tugas untuk saling bekerja sama satu sama lain. Lalu waktu aktif berlatih kelompok sangat padat sekali dalam kelompok tersebut. Peneliti kira dapat memberikan dampak yang baik bagi pembelajaran servis panjang ini. Maka dari itu peneliti dalam kesempatan ini mengajukan judul skripsi sebagai guna untuk mengetahui perbedaan yang diberikan *commando model* dengan *cooperative learning model* terhadap peningkatan keterampilan servis panjang di MTsN Karangsembung Kabupaten Cirebon.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan observasi yang dilakukan, peneliti mengidentifikasi adanya beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di MTsN Karangsembung diantaranya:

1. Banyak gerakan yang dibuat siswa karena informasi materi yang diberikan guru kurang diterima oleh siswa sepenuhnya.

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018
PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL*
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI
MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN
Karangsembung Kab. Cirebon

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

2. Dalam pembelajaran konvensional yang dilakukan oleh guru, membuat siswa tidak sungguh-sungguh mengikuti pembelajaran. Karena siswa sekedar melaksanakan tugas yang diberikan.
3. Tingkat kesulitan dalam gerakan materi pembelajaran servis panjang bisa dilakukan secara bertahap oleh pembelajaran secara komando.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Apakah terdapat perbedaan hasil pembelajaran hasil belajar servis panjang antara *commando model* dengan *cooperative learning model* pada siswa kelas VII di MTsN Karangsembung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan suatu hasil yang ingin dicapai atau ditemukan oleh peneliti sendiri. Menurut Suharsimi Arikunto (1993, hlm. 43) mengemukakan bahwa “tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.” Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian adalah:

Mengetahui perbedaan pembelajaran hasil belajar servis panjang antara *commando model* dengan *cooperative learning model* pada siswa kelas VII di MTsN Karangsembung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibedakan menjadi 3 kategori yaitu manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, dan manfaat bagi sekolah.

1. Manfaat bagi siswa

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018
 PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL*
 TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI
 MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN
 Karangsembung Kab. Cirebon

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

- a. Memberikan pemahaman mengenai gerakan lob service permainan bulutangkis
 - b. Merangsang dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak.
 - c. Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani.
 - d. Mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Manfaat bagi guru
 - a. Menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Mengetahui peningkatan atau kelebihan yang dirasakan dengan penerapan *commando model* dan *cooperative learning model*.
 3. Manfaat bagi sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas sekolah dengan meningkatnya prestasi kemampuan belajar siswa.
 - b. Sebagai masukan yang positif dalam upaya proses belajar dan mengajar di masa yang akan datang.

F. Struktur Organisasi Penulisan

Penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dari penulisan setiap babnya adalah sebagai berikut:

1. Dalam BAB I pendahuluan berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan awal dari penyusunan skripsi ini. Bab ini tersusun atas latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Selanjutnya BAB II mengenai Kajian pustaka, Kerangka pemikiran, dan Hipotesis tentang model pembelajaran *commando model* dan *cooperative learning*, *servis panjang*. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018

PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR *SERVIS PANJANG* PERMAINAN BULUTANGKIS DI MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN Karangsembung Kab. Cirebon

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

3. Kemudian BAB III Metode penelitian, berupa tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponen seperti, lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang didapat.
4. Selanjutnya BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi tentang dua hal utama, yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis temuan. Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian dan tujuan penelitian) serta pembahasan atau analisis temuan (untuk mendiskusikan hasil temuan yang dikaitkan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam BAB II).
5. Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran. Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian mengenai model pembelajaran yang tepat digunakan dalam hasil belajar servis panjang permainan bulu tangkis.

MOHAMMAD MIRZA AULIYA, 2018

PERBANDINGAN PENGARUH *COMMANDO MODEL* DENGAN *COOPERATIVE LEARNING MODEL* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SERVIS PANJANG PERMAINAN BULUTANGKIS DI MTsN KARANGSEMBUNG : Studi Eksperimen pada Pembelajaran Bulutangkis di MTsN Karangsembung Kab. Cirebon

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