

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Titik perhatian dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah peningkatan gerak manusia. Dalam mengikuti pendidikan jasmani bukan hanya suatu konsep yang didapatkan, tetapi juga gerak tubuh dan pikiran. Hal ini berarti mengikuti pembelajaran jasmani akan mempengaruhi ketiga ranah pendidikan yakni psikomotor, kognitif, dan afektif.

Menurut Depdiknas (26 : 12). Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar tahun 2006 tentang standar untuk satuan Pendidikan Dasar dijelaskan bahwa :

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Semua itu mengandung arti bahwa pendidikan jasmani (Penjas) adalah salah satu mata pelajaran yang berkepentingan dalam proses menumbuh kembangkan seluruh aspek dan potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajarannya dalam usulan penelitian ini adalah cabang olahraga bulutangkis. Pembelajaran bulutangkis merupakan suatu kegiatan yang memerlukan biaya lebih mahal dibandingkan dengan pembelajaran yang lain seperti sepak bola, bola voli dan lain-lain.

Sistem pendidikan yang diselenggarakan secara semesta, menyeluruh dan terpadu, diharapkan mampu melahirkan generasi bangsa yang berkualitas dan bermartabat serta mampu berkompetisi ditengah-tengah ketatnya persaingan antar

bangsa secara global. Lembaga pendidikan mempunyai fungsi untuk meletakkan dasar pengembangan aspek-aspek afektif dan psikomotor, di samping aspek kognitif sebagai unsur yang menuju kepada pembinaan akan menjadi pribadi-pribadi yang utuh, sehat dan segar baik jasmani, rohani, dan sosialnya.

Tujuan pengajaran adalah merupakan perubahan tingkah laku siswa yang mencakup domain kognitif, afektif maupun psikomotor yang terjadi setelah proses pembelajaran berlangsung.

Guru yang mengemban tugas mengajar wajib berusaha membimbing aktivitas siswa ke arah perubahan tingkah laku yang diharapkan. Dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan adalah yang belajar yaitu siswa, jadi siswalah yang harus aktif melakukan kegiatan yang diajarkan. Mengajar merupakan satu usaha yang sengaja dan terencana, guna menata lingkungan sehingga terjadi proses dalam mendidik siswa. Mengajar dianggap berhasil bila siswa secara sukarela ingin belajar. Guru sebagai pengelola lingkungan belajar siswa, harus bisa berperan sebagai pemberi kemudahan bagi siswa dalam mengembang potensi-potensi perilakunya ke arah tujuan pendidikan.

Dengan demikian, pendidikan jasmani memiliki kedudukan, peran dan fungsi yang sama dengan mata pelajaran lainnya dalam memanfaatkan potensi subyek didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Cholik Muthohir yang dikutip Hairi (2002:21) bahwa:

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan, kesegaran jasmani, kemampuan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Mencermati kutipan di atas, penulis memilih alternatif lain supaya siswa mau membuat alat bantu pembelajaran sederhana melalui modifikasi alat pemukul, dan mampu melakukan *lob service forehand* dengan baik yaitu dengan cara memakai alat

bantu yang dibuatnya sebagai sarana untuk bermain bulutangkis atau mensiasati proses belajar yang salah satunya menggunakan media atau alat bantu pelajaran yang digunakan sebagai sarana bermain. Bukti empiris di lapangan ternyata jauh dengan harapan yang ada, sebab sebagian besar mata pecaharian orangtua siswa adalah buruh tani dan buruh bangunan, karena secara geografis berada di daerah pegunungan yang sulit dari jangkauan kendaraan, walaupun berada di catatan daerah Kabupaten Cirebon. Dilihat dari perekonomian masyarakat yang sebagian besar kaum buruh, perhatian terhadap pendidikan pun kurang, indikatornya adalah :

- 1). Banyak anak-anak yang belum punya pakaian olahraga.
- 2). Seragam merah putih pun yang dipakai anak-anak sebagian sudah lusuh.
- 3). Apabila ada kegiatan-kegiatan yang memerlukan pembiayaan, anak-anak kurang berminat.
- 4). Bila mengadakan les dan menggunakan uang pribadi siswa untuk memphotocopy tugas/buku, membeli alat peraga keperluan pribadi siswa oleh guru kelas anak-anak tidak semuanya yang mengikuti kegiatan tersebut.

Inilah kendala-kendala yang dihadapi dalam peningkatan hasil pembelajaran di SDN 2 Gegesik Kulon. Dengan kondisi pembelajaran seperti itu, dapat disimpulkan bahwa daya simak siswa terhadap contoh yang diberikan guru sangat kurang. Mungkin untuk siswa yang berada di depan, akan mudah menyimak langsung contoh yang diberikan gurunya, namun sebaliknya untuk siswa yang berada di belakang akan sulit menyimak contoh yang telah dipraktikkan gurunya. Pada akhirnya, tujuan utama pembelajaran tidak tercapai dan tidak sesuai dengan hakikatnya. Seperti yang tercantum pada nilai-nilai berikut sebagai data awal.

Tabel 1.1 Data Awal Hasil Belajar Siswa

| No.               | Nama Siswa    | Aspek yang Dinilai |   |   |                 |   |   |                |   |   | Jml. Skor | Nilai | KKM = 65 |     |     |
|-------------------|---------------|--------------------|---|---|-----------------|---|---|----------------|---|---|-----------|-------|----------|-----|-----|
|                   |               | Sikap Tangan       |   |   | Sikap Perkenaan |   |   | Sikap Lanjutan |   |   |           |       | T        | TT  |     |
|                   |               | 1                  | 2 | 3 | 1               | 2 | 3 | 1              | 2 | 3 |           |       |          |     |     |
| 1.                | Ariawan       | √                  |   |   | √               |   |   |                | √ |   | 4         | 44,4  |          | √   |     |
| 2.                | Topik Akbar   |                    | √ |   | √               |   |   |                | √ |   | 5         | 55,5  |          | √   |     |
| 3.                | Aan Anggraeni | √                  |   |   | √               |   |   |                | √ |   | 4         | 44,4  |          | √   |     |
| 4.                | Akmad         |                    | √ |   | √               |   |   |                | √ |   | 5         | 55,5  |          | √   |     |
| 5.                | Aliana Izma   |                    |   | √ |                 | √ |   |                |   | √ | 8         | 88,8  | √        |     |     |
| 6.                | Aliana Izmi   |                    | √ |   | √               |   |   |                | √ |   | 5         | 55,5  |          | √   |     |
| 7.                | Andi Kusuma   | √                  |   |   | √               |   |   |                | √ |   | 4         | 44,4  |          | √   |     |
| 8.                | Arya Rizki    |                    | √ |   |                 | √ |   |                |   | √ | 7         | 77,7  | √        |     |     |
| 9.                | Ayuni         |                    | √ |   | √               |   |   |                | √ |   | 5         | 55,5  |          | √   |     |
| 10.               | Deta          | √                  |   |   | √               |   |   |                | √ |   | 4         | 44,4  |          | √   |     |
| 11.               | Oktaviani     |                    | √ |   | √               |   |   |                | √ |   | 5         | 55,5  |          | √   |     |
| 12.               | Elsa          | √                  |   |   | √               |   |   | √              |   |   | 3         | 33,3  |          | √   |     |
| 13.               | Ersa Fanniyah |                    |   | √ |                 | √ |   |                |   | √ | 8         | 88,8  | √        |     |     |
| 14.               | Fahzri Nahar  |                    | √ |   |                 | √ |   |                |   | √ | 7         | 77,7  | √        |     |     |
| 15.               | Fakri Maulana |                    | √ |   | √               |   |   |                | √ |   | 5         | 55,5  |          | √   |     |
| 16.               | Farah Diene   |                    | √ |   | √               |   |   |                | √ |   | 5         | 55,5  |          | √   |     |
| 17.               | Fariana       |                    | √ |   | √               |   |   |                | √ |   | 5         | 55,5  |          | √   |     |
| 18.               | Faris Maulana | √                  |   |   | √               |   |   | √              |   |   | 3         | 33,3  |          | √   |     |
| 19.               | Giska Puteri  |                    | √ |   | √               |   |   |                | √ |   | 5         | 55,5  |          | √   |     |
| 20.               | IlIn Handini  |                    |   | √ |                 | √ |   |                | √ |   | 7         | 77,7  | √        |     |     |
| <b>Persentase</b> |               |                    |   |   |                 |   |   |                |   |   |           |       |          | 25% | 75% |

Keterangan :  $\frac{\text{Jumlah Siswa yang Berkatagori Tertentu}}{\text{Jumlah Siswa Seluruhnya}} \times 100\%$

Kriteria pengamatan:

Sikap Tangan

- 1 = Tangan pemegang raket berada di atas pinggang, Tangan pemegang kok di atas dada dengan posisi badan tegak disertai kedua kaki kaku
- 2 = Tangan pemegang raket berada di bawah pinggang, Tangan pemegang kok di atas dada dengan posisi badan miring disertai kedua kaki kaku
- 3 = Tangan pemegang raket berada di bawah pinggang, Tangan pemegang kok lebih depan di depan dada dengan posisi badan miring disertai kedua kaki lentur

### Sikap Perkenaan

- 1= Tangan raket memukul kok, kok melewati net tetapi tidak sampai daerah servis lawan
- 2= Tangan raket memukul kok, kok melewati net sampai di daerah servis lawan, tetapi tidak melambung.
- 3= Ayunan raket dari bawah menuju kok yang dilepas dari tangan pemegang kok, kok melambung ke atas melewati net.

### Sikap Lanjutan

- 1= Tangan pemegang raket mengayun ke samping
- 2= Tangan pemegang raket mengayun dari atas ke bawah terus ke atas lagi.
- 3= Tangan pemegang raket mengayun ke atas depan lurus, dengan kok melambung ke atas depan menuju daerah servis lawan

Melihat kondisi lapangan, pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran mengenai *lob service forehand* bulutangkis, hal yang terjadi adalah sebagian besar guru membiarkan siswa bermain sendiri tanpa pengawasan dari gurunya. Atau terkadang juga terjadi proses yang monoton, pada saat pembelajaran *lob service forehand* bulutangkis guru meminta siswa untuk berbaris satu banjar, setelah itu guru mencontohkan dan siswa diberi kesempatan untuk menirukan secara individu. Dengan kondisi pembelajaran seperti itu, dapat disimpulkan bahwa daya simak siswa terhadap contoh yang diberikan guru sangat kurang. Mungkin untuk siswa yang berada di depan, akan mudah menyimak langsung contoh yang diberikan gurunya, namun sebaliknya untuk siswa yang berada di belakang akan sulit menyimak contoh yang telah dipraktikkan gurunya. Pada akhirnya, tujuan utama pembelajaran tidak tercapai dan tidak sesuai dengan hakikatnya. Melihat kondisi tersebut peneliti akhirnya terinspirasi untuk menghadirkan media pembelajaran yang dimodifikasi untuk tetap dapat melangsungkan proses kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam materi permainan bulutangkis yang diberikan di kelas V. Meskipun idealnya alat atau media merupakan prasyarat penting, namun bukan berarti materi gerak menjadi mutlak untuk tidak dapat dilakukan bila terdapat keterbatasan sarana maupun prasarana. Alat bantu pembelajaran tidak harus selalu mewah atau mahal dan

modern tetapi dapat menggunakan alat-alat bantu pembelajaran sederhana yang dapat dengan mudah ditemui di sekitar kita.

Pemberdayaan lingkungan sekolah, dan alat bantu pembelajaran yang sederhana, relevan untuk disajikan dalam penjas sehingga siswa mendapat pendidikan gerak yang lebih banyak dalam bentuk permainan. Dengan pemodifikasian diharapkan materi gerak dapat dilakukan oleh penyaji gerak agar pembelajaran mencerminkan perubahan, kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan ketinggian perkembangan anak didik ke arah yang lebih dengan selalu memperhatikan perbedaan karakteristik setiap anak didik yang erat hubungannya dengan karakteristik alat yang digunakan agar teknik dasar dalam permainan bulutangkis tetap nampak.

Perkembangan prestasi olahraga di Indonesia kini makin pesat, salah satunya cabang olahraga bulutangkis. Saat ini bulutangkis sangat populer di masyarakat. Perlu ada generasi baru agar prestasi olahraga ini tetap dapat dipertahankan dan ditingkatkan. Maka dari itu bulutangkis harus tetap disosialisasikan agar muncul peminat baru yang akhirnya menciptakan atlet berprestasi yang baru. Di Indonesia bulutangkis telah masuk pada kurikulum sekolah, mulai dari SD, SMP dan SMA. Oleh karena itu, ini merupakan salah satu jalan dan kesempatan untuk mengenalkan bulutangkis pada masyarakat khususnya anak SD.

Dikemukakan oleh Subardjah (2000 : 13):

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

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (1994 :222):

Bulutangkis yaitu sejenis olahraga yang harus dimainkan oleh sekurang-kurangnya dua orang yang berhadap-hadapan di dua bidang; boleh tiap bidang dua orang, jadi dimainkan oleh empat orang; memakai raket, bola (*cock, Ing*) dari

bulu ayam, itik, angsa berkepala karet, dan jala dipasang di dua tiang, nama asalnya *badminton*.

Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, setiap pemain harus dapat menguasai berbagai teknik dasar dengan baik. Secara umum teknik dasar permainan bulutangkis meliputi: teknik pegangan raket, teknik melangkah kaki, teknik memukul *shuttlecock* dan pemusatan pikiran (konsentrasi). Hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Tohar (1991 :60) bahwa, “Penguasaan teknik dasar ini mencakup cara memegang raket, gerakan pergelangan tangan, gerakan melangkah kaki, pemusatan pikiran atau konsentrasi.” Selanjutnya Djide (1993 :21) mengemukakan tentang teknik dasar permainan bulutangkis sebagai berikut:

Untuk menjadi pemain yang handal, setiap pemain harus dapat menguasai berbagai teknik dasar yang akan mendukung penampilannya dalam suatu pertandingan. Teknik yang paling mendasar adalah teknik memukul *shuttlecock* dengan berbagai bentuk dan variasinya, yang berujuan untuk mematikan lawan. Adapun teknik dasar pokok terdiri dari: 1.Pukulan servis: a.servis pendek, b.servis panjang. 2.Pukulan *lob*: a.*forehand lob*, b.*underhand lob*. 3.Pukulan *dropshoot*, dan 4.Pukulan *smash*: a.*smash* tanpa loncatan, b.*smash* dengan loncatan (*jumping smash*).

Melalui memodifikasi alat pemukul sebagian alat bantu pembelajaran permainan bulutangkis tentu saja penyaji materi gerak harus tetap memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a). Karakteristik anak didik.
- b). Tujuan yang hendak dicapai.
- c). Jumlah peserta didik.
- d). Alokasi waktu.
- e). Karakteristik alat yang sebenarnya.
- f). Ruang dan tempat.

Di samping harus memperhatikan beberapa karakteristik media di atas, peneliti mempunyai tujuan dari pemodifikasian alat pembelajaran tersebut yaitu untuk memperoleh kemudahan bagi siswa dalam melakukan materi ajar dan gerak dasar

yang terdapat dalam permainan bulutangkis tersebut, sehingga harapan untuk dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam permainan bulutangkis akan meningkat serta ada perubahan. Dengan demikian untuk menerapkan bagaimana konsep pembelajaran bulutangkis tetap berlangsung serta mendorong dan memotivasi siswa untuk memahami konsep bermain bulutangkis, peneliti merasa tertarik untuk mengembangkan lebih lanjut dan menuangkannya dalam judul penelitian: “Meningkatkan Gerak Dasar *Lob service forehand* Melalui Modifikasi Alat pemukul pada Permainan Bulutangkis”.

## **B. Rumusan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang penulis paparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1). Bagaimana merencanakan Gerak Dasar *lob service forehand* pada permainan bulutangkis dengan modifikasi alat pemukul ?
- 2). Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran Gerak Dasar *lob service forehand* melalui modifikasi alat pemukul?
- 3). Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran Gerak Dasar *lob service forehand* melalui modifikasi alat pemukul ?
- 4). Bagaimana peningkatkan Gerak Dasar *lob service forehand* dalam bermain bulutangkis melalui modifikasi alat pemukul ?

### **2. Pemecahan Masalah**

Berdasarkan pada permasalahan yang muncul, maka penulis mengajukan pemecahan masalah, penulis memilih alternatif lain supaya siswa mau membuat alat bantu pembelajaran sederhana dengan serpihan kayu menyerupai alat pemukul, dan mampu melakukan *lob service forehand* dengan baik yaitu dengan cara memakai alat bantu pelajaran yang digunakan sebagai sarana bermain bulutangkis.

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan atas masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :

- 1). Untuk mengetahui bagaimana merencanakan pembelajaran gerak dasar *lob service forehand* dalam bermain bulutangkis melalui modifikasi alat pemukul untuk meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis.
- 2). Untuk mengetahui bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *lob service forehand* melalui modifikasai alat pemukul untuk meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis.
- 3). Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *lob service forehand* melalui modifikasai alat pemukul untuk meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis.
- 4). Untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran gerak dasar *lob service forehand* melalui modifikasi alat pemukul untuk meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

#### 1. Manfaat bagi siswa

- a). Dapat memotivasi minat siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran gerak dasar *lob service forehand* melalui modifikasi alat pemukul dalam permainan bulutangkis.
- b). Dapat meningkatkan gerak dasar *lob service forehand* melalui modifikasi alat pemukul.

#### 2. Manfaat bagi guru

- a). Meningkatkan dan memperbaiki proses pembelajaran gerak dasar *lob service forehand* dengan menciptakan model pembelajaran modifikasi alat pemukul untuk meningkatkan gerak dasar *lob service forehand* pada permainan bulutangkis.

- b). Dapat mengembangkan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah dasar.
- c). Bagi sekolah-sekolah yang kurang lengkap sarana dan prasaran olahraganya, model pembelajaran ini lebih tepat, sebab perlengkapan yang digunakan dalam proses pembelajaran lebih mudah didapat dan tidak memerlukan biaya besar, akan tetapi hasil yang dicapai lebih maksimal.
- d). Memudahkan untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- e). Menambah wawasan tentang berbagai media pembelajaran.

### 3. Bagi lembaga

- a). Hasil–hasil yang didapat dari penelitian ini juga sangat bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program studi penjas sebagai lembaga yang memproduksi guru.
- b). Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang menyelidiki hal-hal yang relevan dengan masalah penelitian.
- c). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam rangka menunjang KTSP.
- d). Bagi kepala sekolah manfaatnya sebagai masukan dalam rangka mengefektifkan pembinaan, pengelolaan dan pemanfaatan sumber belajar dalam pelaksanaan pendidikan.
- e). Dapat bermanfaat bagi pengembangan guru pendidikan jasmani di SD se Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon.

### E. Batasan Istilah

Untuk mempermudah dan menghindari salah tafsir terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis perlu memberikan definisi dalam judul penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran mengandung arti bagaimana mengajarkan sesuatu kepada anak didik, tetapi ada juga suatu pengertian bagaimana anak didik mempelajarinya (Sukintaka, 1992 : 70).

- b. Keterampilan, menurut Poerwadarminta (1984:1088) “Kemampuan melakukan sesuatu dengan baik dan cermat”.
- c. *Service*, menurut Sumarno (1999 : 510).

Pukulan *service* merupakan pukulan yang mengawali atau sajian bola pertama sebagai permulaan permainan. *Service* merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena hanya pemain yang melakukan *service* yang dapat memperoleh nilai.
- d. Bulutangkis, menurut Grice (1999 : 1) ialah “Olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, alat pemukul dan bola dengan teknik pemukulan yang bervariasi dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan”.
- e. Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkan dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 1999/2000 : 1).
- f. Modifikasi adalah suatu perubahan bentuk dari yang telah ada sebelumnya (Badudu Zaib, 1994 : 904). Dalam penelitian yang dimaksud adalah perubahan atau penyederhanaan dalam memudahkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.