

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas jasmani termasuk bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani pada hakekatnya merupakan proses yang diarahkan guna mendorong, membimbing, mengembangkan, serta membina kemampuan jasmani, rohani dan perilakunya. Serta mempunyai jasmani dan rohani yang sehat melalui pendidikan jasmani.

Menurut Daner dan Pangrazi 1989 (dalam sulaeman 2011;03) mengungkapkan bahwa :

— Pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmanai didefinisikan sebagai pendidikan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran psikomotor, afektif dan kognitif.

Pendidikan jasmani merupakan program pendidikan yang secara keseluruhan memberikan kontribusi terutama melalui pengalaman gerak yang mana pendidikan jasmani itu sendiri berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, serta merupakan 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. Tujuan

pendidikan jasmani bukan aktivitas itu sendiri, tetapi untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Melalui aktivitas jasmani secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dalam aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas nasional dan lain sebagainya. Pendidikan jasmani semata-mata bukan pencapaian prestasi tetapi untuk mencapai tujuan pendidikan dalam cabang olahraga, tetapi tidak menutup kemungkinan untuk pencapaian prestasi bagi siswa yang memiliki kemampuan dan bakat dalam cabang olahraga tertentu.

Dalam tujuan pencapaian prestasi dan penyaluran bakat dalam cabang olahraga tertentu kini sudah banyak berbagai cabang olahraga yang sudah populer di Indonesia dan masyarakat, salah satunya yaitu Bulutangkis.

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sudah populer dan dikenal banyak orang secara luas, baik masyarakat Indonesia maupun Internasional. Dapat kita lihat dari banyaknya pertandingan yang diselenggarakan mulai dari pertandingan SEA Games, ASIAN Games bahkan multi event internasional seperti Olimpiade.

Pada saat ini permainan Bulutangkis sudah masyarakat dan banyak digemari oleh berbagai kalangan dan lapisan masyarakat yang tidak terbatas oleh usia, mulai dari anak-anak sampai dewasa bahkan orang tua sekalipun. Hal ini terlihat dari banyaknya lapangan Bulutangkis di setiap daerah bahkan setiap RT memiliki lapangan selain itu terlihat pula dari banyaknya klub-klub Bulutangkis dari setiap daerah baik itu dari institusi pemerintah maupun swasta yang

mendirikan pusat pembinaan olahraga mulai dari usia dini dalam ruang lingkup sekolah Bulutangkis. Subarjah & Hidayat (2007;30) mengemukakan bahwa:

Permianan Bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, satelkok sebagai objek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai dari keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks.

Pada permianan Bulutangkis ini permainannya dilakukan oleh satu orang lawan satu orang maupun dua orang lawan dua orang, yang mana masing-masing pemain berusaha memukul satelkok sampai melewati batas lapangan permainan dan mampu menjatuhkan satelkok dibidang pertahanan lawan. Hal ini sesuai dengan definisi Bulutangkis menurut Subarjah dan Hidayat (2007;1) bahwa :
“Pada hakekatnya permainan Bulutangkis adalah permainan yang saling berhadapan satu lawan satu orang maupun dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan satelkoks sebagai alat permainan”.

Permainan Bulutangkis tidak hanya mengendalikan fisik saja tetapi teknik, taktik, psikologi secara efektif, efisien dan simultan. Bulutangkis merupakan permainan yang sudah memasyarakat dan bertujuan untuk kepentingan meningkatkan kebugaran jasmani, kebutuhan rekreasi, peningkatan prestasi dan prestise.

Pendapat serupa di kemukakan oleh Tohar 1991 (Subarjah & Hidayat , 2007) bahwa :

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

Dari kedua pendapat di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan Bulutangkis dimainkan oleh satu lawan satu orang dan dua lawan dua orang yang mana pemainannya tidak hanya mengandalkan fisik saja tetapi harus menguasai taktik, teknik serta psikologi yang harus pula ditunjang dengan penguasaan berbagai keterampilan dasar dalam suatu permainan Bulutangkis .

Berdasarkan penelusuran terhadap sejumlah sumber seperti Varner, Davis, Edward dan Subarjah (Subarjah dan Hidayat 2007;31) secara umum keterampilan dasar Bulutangkis dikelompokkan kedalam empat bagian yaitu (1) Cara memegang raket, (2) Sikap siap (Stance atau ready), (3) gerak kaki (*foot work*), (4) gerak memukul atau (*stroke*). Disamping itu salah satu jenis keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain Bulutangkis, karena salah satu pokok pendukung prestasi. Keterampilan dasar dalam Bulutangkis meliputi beberapa keterampilan salah satunya yaitu keterampilan pukulan *dropshot*. Keterampilan pukulan *dropshot* merupakan pukulan yang meluncurkan satelkok tepat di depan net dan keterampilan ini memerlukan proses pembelajaran. Pukulan *dropshot* dapat dikategorikan pukulan yang relatif sulit karena pada saat impact tidak sejajar dengan sasaran, berbeda dengan pukulan netting, drive dll, yang mana perkenaan, arah dan jatuhnya

satelkok pada satu penglihatan atau satu titik fokus sehingga penulis tertarik pada teknik pukulan ini memerlukan waktu dalam proses pembelajarannya.

Dalam pendidikan jasmani memerlukan proses pembelajaran yang teratur dan memerlukan alat atau media untuk menunjang proses pembelajaran sehingga pembelajarannya lebih inovatif dan kreatif. Menurut Moedjiono, & Moh. Dimiyati (1991/1992: 2), “Media yakni bahan pembelajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada para siswa agar mereka dapat mencapai tujuan”.

Fungsi dan keberadaan media ini sangat diperlukan dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik, yaitu tujuan utama dalam pembelajaran menggunakan media adalah memberikan pengetahuan baru tentang pembelajaran Bulutangkis terhadap siswa dan mengembangkan potensi yang optimal bagi siswa melalui media.

Hal serupa di kemukakan oleh Sweden,1997 (dalam Daryanto 2011) yaitu:

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan betuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara, dan juga media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. “Media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan , dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu dan suatu pelantara penyampaian informasi dalam pembelajaran secara nyata dalam bentuk suara, gambar dan dapat dibaca.

Sehingga sangat mempermudah guru dalam proses penyampaian pembelajaran dan memberikan inovasi baru yang dapat menumbuhkan motivasi peserta didik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat bervariasi dan pemanfaatan medianya dapat menggunakan berbagai macam media. Ada beberapa cara pembelajaran melalui penggunaan media salah satunya yaitu melalui media audio visual. Seperti yang di kemukakan oleh Suleiman (1985: 12) menyatakan bahwa :

“Alat-alat *audiovisual* mempunyai persamaan istilah yaitu *Audiovisual education*, yang dalam bahasa indonesa berarti *Audiovisual pendidikan*. Disebutkan juga bahwa media berarti alat-alat pembantu panca indra, atau juga dengan istilah *Audiovisual Communication*, yang arti komunikasi melalui *Audiovisual*.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Hoban dan Zisman (1937: 9-10) dalam Sulaeman, menyatakan bahwa:

“Alat bantu visual umumnya diklasifikasikan mulai dari tingkatannya mulai dari yang paling mudah sampai dengan tingkat yang paling abstrak, diantaranya alat bantu visual yaitu gambar, model, objek atau alat-alat yang dipakai untuk menyajikan pengalaman yang lengkap melalui visualisasi kepada siswa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *audio visual* merupakan media yang berarti alat-alat pembantu panca indra atau alat komunikasi melalui *Audio dan visual* yang diklsifikasikan dalam tingkatan yang berbeda mulai dari yang paling mudah sampai dengan tingkat yang paling abstrak contohnya yaitu gambar, video, model, objek yang dapat dilihat sehingga dalam

proses pembelajaran Bulutangkis siswa dapat mendengar dan melihat kemudian siswa dapat mempraktekan secara langsung dengan apa yang siswa lihat dan siswa dengar.

Kemampuan siswa dalam menerima suatu informasi yang bisa dilihat dan di dengar sangat memberikan pengaruh yang cukup baik seperti yang di ungkapkan oleh Daryanto (2011;13) bahwa “Kemampuan daya serap manusia diklasifikasikan kedalam 5 bagian yaitu: (1) Penglihatan 82%, (2) Pendengaran 11%, (3) Penciuman 1%, (4) Pengecapan 2.5% dan (5) Perabaan 3.5%. pemahaman siswa dalam menggunakan Media *audio visual* 80% daya serap siswa lebih baik dari media yang lain karena tidak ada pemahaman yang lain dengan apa yang dilihat maka akan lebih lama tersimpan di memori. Maka jelas Bahwa penggunaan media *audio visual* memberikan pengaruh yang baik bagi siswa. Adapun kelebihan dan kekurangan media Penggunaan media memiliki keuntungan dan kerugian, keuntungannya yaitu membangkitkan motivasi, memperjelas informasi yang disampaikan guru, dan menambah variasi teknik penyajian pelajaran. Adapun kerugian dalam penggunaan media yaitu membutuhkan waktu, tenaga, dana, dan keterampilan khusus, perlu pemeliharaan dan perbaikan, perlu ruangan dan tempat yang aman dan layak.

Berdasarkan dari penjelasan diatas yang telah dipaparkan, maka penelitian ini diarahkan pada pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap peningkatan keterampilan *dropshot* dalam pembelajaran Bulutangkis di sekolah SMK N 2 Bandung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

“Apakah ada pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *audio visual* terhadap peningkatan keterampilan *dropshot* dalam pembelajaran Bulutangkis di sekolah SMKN 2 Bandung”

C. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian harus didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai. Tanpa tujuan tidak akan terarah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Ingin mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap peningkatan ketrampilan *dropshot* dalam pembelajaran Bulutangkis.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu kontribusi sebagai berikut :

1. Secara teoritis : Dapat memberikan masukan yang dapat disajikan sebagai referensi, pertimbangan dalam menyusun dan melaksanakan program pembinaan, pelatihan olahraga Bulutangkis, khususnya penerapan media *audio visual* dalam pembelajaran *dropshot*.
2. Secara praktis : Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dapat diketahui beberapa manfaat, diantaranya adalah dapat membandingkan antara siswa yang diberi penerapan media *audio visual* terhadap pukulan *dropshot* dalam permainan Bulutangkis

E. Batasan Penelitian

Dalam penelitian untuk lebih memfokuskan masalah yang diteliti maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan meliputi :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *audio visual*.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan pukulan *dropshot* dalam pembelajaran Bulutangkis.
3. Penelitiannya menggunakan penelitian Eksperimen
4. Populasi dan sampel adalah siswa SMKN 2 Bandung yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis sebanyak 20 orang.
5. Lokasi penelitian akan di laksanakan di sekolah SMK N 2 Bandung di jalan Ciliwung No 4 Bandung

F. Batasan Istilah

Penjelasan istilah ini dimaksudkan agar tidak terjadi salah pengertian yang dipakai dalam penelitian ini, maka batasan istilah sebagai berikut :

1. Keterampilan teknik dasar, Tohar (Subarjah dan Hidayat 2007;34)
 “Keterampilan dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain Bulutangkis”
2. Keterampilan bermain Bulutangkis, Subarjah dan Hidayat (2007;34)
 “keterampilan Bulutangkis adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan dengan dengan satu atau beberapa teknik dalam permainan Bulutangkis

3. Keterampilan pukulan Drop shot. Menurut Subarjah dan Hidayat (2007;68) *Dropshot* merupakan bentuk pukulan yang meluncurkan satelkok ke daerah lawan sedekat mungkin pada net dan jatuh tipis di atas net sehingga sulit di jangkau lawan.
4. Media pembelajaran menurut Moedjiono, & Moh. Dimiyati (1991/1992: 2) “Media yakni bahan pembelajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada para siswa agar mereka dapat mencapai tujuan”.

