

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembinaan pendidikan jasmani diarahkan guna membentuk jasmani yang sehat, kuat, terampil dan disiplin mental yang baik dihasilkan manusia yang produktif. Semakin maju kebudayaan suatu bangsa, maka semakin maju pula manusia menggunakan intelektualnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini betapa pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di segala bidang. Sering manusia di hadapkan pada permasalahan yang senantiasa berupaya untuk mengatasi dan memecahkannya. Demikian halnya dengan ilmu pengetahuan yang membidangi tentang gerak yang ditimbulkan oleh tubuh, yaitu ilmu pengetahuan tentang olahraga. Setapak demi setapak manusia mampu menciptakan metode latihan yang cocok dengan cabang olahraga yang di inginkan.

Hakekat olahraga merupakan kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan melawan diri sendiri dan dengan orang lain atau konfrontasi dengan unsur-unsur alam. Kegiatan olahraga meliputi gaya pertandingan, maka kegiatan ini harus dilaksanakan dengan semangat atau jiwa sportif. Olahraga juga dapat membuat tubuh seorang menjadi sehat jasmani dan rohani yang akhirnya akan membentuk manusia yang berkualitas, peranan olahraga dalam kehidupan manusia, juga dalam usaha ikut serta memajukan manusia Indonesia berkualitas, maka pemerintah Indonesia mengadakan pembinaan dan pengembangan di bidang olahraga, seperti mengadakan pertandingan-pertandingan olahraga yang biasanya diikuti oleh para olahragawan.

Pertandingan-pertandingan olahraga yang biasanya diikuti oleh para olahragawan.

Olahraga merupakan salah satu bidang yang harus diperhatikan saat ini dalam pembangunan, karena olahraga bisa meningkatkan dan mengharumkan nama bangsa dipentas regional dan internasional. Undang-undang RI No 3 tahun 2005 pasal 1 ayat 13 tentang sistem olahraga

nasional menjelaskan bahwa “olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan”.

Proses pembelajaran di Indonesia dikembangkan menjadi pembelajaran yang kita kenal dengan istilah “PAKEM” yang merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan atau ada yang menyebut dengan istilah “PAIKEM” yaitu Pembelajaran Aktif, Inofatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. Untuk dapat menghasilkan sistem pembelajaran aktif, inofatif, kreatif, efektif, maupun yang menyenangkan.

Pembina pendidikan jasmani diarahkan guna membentuk jasmani yang sehat, kuat, tampil dan disiplin mental yang baik agar dari padanya dihasilkan manusia yang produktif. Semakin maju kebudayaan suatu bangsa, maka semakin maju pula manusia menggunakan inteletualnya. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman yang modern ini betapa pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi disegala bidang. Sering manusia dihadapkan pada berbagai permasalahan yang senantiasa berupaya untuk mengatasi memecahkannya. Demikian halnya dengan ilmu pengetahuan yang membidangi tentang gerak yang ditimbulkan oleh tubuh, yaitu ilmu pengetahuan dalam bidang olahraga. Setapak demi setapak manusia mampu menciptakan metode pembelajaran yang cocok dengan olahraga yang diinginkan.

Kegiatan olahraga mempunyai tujuan untuk membina dan meningkatkan kesegaran jasmani dan rohani secara optimal. Sementara tujuan kegiatan olahraga itu sendiri sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, seperti tercantum dalam undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003: “pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi negara demokratis serta tanggung jawab”.

Searah dengan tujuan undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 di atas, pendidikan jasmani sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kedempatan kepada peserta didik terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis.

Pendidikan jasmani tidak dipisahkan dari olahraga karena merupakan bagian dan saling mempengaruhi satu sama lain. Olahraga cukup mendominasi dalam kurikulum pendidikan jasmani pada semua tingkatan persekolahan. Adapun jenis-jenis olahraga adalah: Sepak Bola, Sepak Takraw, Bulutangkis, Bola Basket, Futsal, Atletik, Senam dan olahraga lainnya yang bersifat permainan baik permainan bola besar maupun permainan bola kecil, dan salah satu dari olahraga yang telah disebutkan adalah bulutangkis.

Olahraga yang dimainkan dengan kok dan raket, kemungkinan berkembang di Mesir kuno sekitar 2000 tahun lalu tetapi juga disebut-sebut di India dan Republik Rakyat Tiongkok.

Di Tiongkok, terdapat permainan yang disebut Jianzi, yang melibatkan penggunaan kok tetapi tanpa raket. Alih-alih, koknya dimanipulasi dengan kaki. Objektif permainan ini adalah untuk menjaga kok agar tidak menyentuh tanah selama mungkin tanpa menggunakan tangan.

Di Inggris sejak zaman pertengahan permainan anak-anak yang disebut Battledores dan *Shuttlecock* sangat populer. Anak-anak pada waktu itu biasanya akan memakai dayung/tongkat (*Battledores*) dan bersiasat bersama untuk menjaga kok tetap di udara dan mencegahnya dari menyentuh tanah. Ini cukup populer untuk menjadi nuansa harian di jalan-jalan London pada tahun 1854 ketika majalah Punch mempublikasikan kartun untuk ini.

Penduduk Inggris membawa permainan ini ke Jepang, Republik Rakyat Tiongkok, dan Siam (sekarang Thailand) selagi mereka mengkolonisasi Asia. Ini kemudian dengan segera menjadi permainan anak-anak di wilayah setempat mereka.

Olahraga kompetitif bulutangkis diciptakan oleh petugas Tentara Britania di Pune, India pada abad ke-19 saat mereka menambahkan jaring dan memainkannya secara bersaing. Oleh sebab kota Pune dikenal sebelumnya sebagai Poona, permainan tersebut juga dikenali sebagai Poona pada masa itu. Para tentara membawa permainan itu kembali ke Inggris pada 1850-an.

Olahraga ini mendapatkan namanya yang sekarang pada 1860 dalam sebuah pamflet oleh Isaac Spratt, seorang penyalur mainan Inggris, berjudul "*Badminton Battledore - a new game*" ("*Battledore* bulu tangkis - sebuah permainan baru"). Ini melukiskan permainan tersebut dimainkan di Gedung *Badminton (Badminton House)*, *estat Duke of Beaufort's di Gloucestershire*, Inggris. Rancangan peraturan yang pertama ditulis oleh Klub *Badminton Bath* pada 1877. Asosiasi bulu tangkis Inggris dibentuk pada 1893 dan kejuaraan internasional pertamanya berunjuk-gigi pertama kali pada 1899 dengan Kejuaraan All England. Bulutangkis menjadi sebuah olahraga populer di dunia, terutama di wilayah Asia Timur dan Tenggara, yang saat ini mendominasi olah raga ini, dan di negara-negara Skandinavia.

Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk kedalam olahraga permainan. Bulutangkis dapat dimainkan didalam maupun diluar ruangan, diatas lapangn yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bukutangkis dibagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang tergantung di tiang net yang ditanam di pinggir lapangan. (Toni Grice 2007:2)

Servis dilakukan dari satu sisi lapangan (kiri atau kanan) menyilang menyeberangi jaring ke area lawan. Bila kok jatuh di luar area tersebut maka kok dinyatakan "keluar" dan poin untuk penerima servis.

Posisi kiri atau kanan tempat servis dilakukan ditentukan dari jumlah poin yang telah dikumpulkan oleh pemain yang akan melakukan servis.

Posisi kanan untuk jumlah poin genap dan posisi kiri untuk jumlah poin ganjil. Servis dari posisi kanan juga dilakukan saat jumlah poin masih nol.

Pada set pertama pemain/pasangan yang melakukan servis untuk pertama kali ditentukan dengan undian, sedangkan untuk set berikutnya dilakukan oleh pemenang dari set sebelumnya.

Melakukan servis *backhand* atau *forehand* dalam permainan bulutangkis bukan hanya sekedar melakukan servis. Semua itu ada cara dan melatihnya, perlu kita ketahui dalam permainan bulutangkis servis merupakan modal awal untuk meraih point. Jika kita melakukannya dengan benar maka lawan akan sulit mengembalikannya dan pasti akan merubah point tapi sebaliknya kalau melakukan dengan asal-asalan maka lawan akan dengan mudah mengembalikannya.

Pada umumnya servis ini arah dan jatuhnya kok sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan. Kok juga sedapat mungkin melayang relatif dekat diatas jaring net. Oleh karena itu jenis servis *backhand* ini sering dilakukan oleh pemain ganda.

1. Sikap berdiri adalah kaki kanan didepan kaki kiri dengan ujung kaki kanan mengarah kesasaran yang diinginkan. Kedua kaki terbuka selebar pinggul, lutut dibengkokkan sehingga dengan sikap seperti ini, titik berat badan berada diantara kedua kaki. Jangan lupa, sikap badan tetap rileks dan penuh konsentrasi.
2. Ayunan raket relatif pendek sehingga kok hanya didorong dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang kekaki depan. Dengan irama gerak berkelanjutan dan harmonis. Hindari menggunakan tenaga pergelangan tangan yang berlebihan karena akan mempengaruhi arah dan akurasi pukulan.
3. Sebelum melakukan servis perhatikan posisi dan sikap berdiri lawan sehingga dapat mengarahkan kok ke sasaran yang tepat dan sesuai dengan perkiraan.
4. Biasakan berlatih dengan jumlah kok yang banyak dengan berulang-ulang tanpa mengenal rasa bosan sampai dapat menguasai gerakan dan ketrampilan servis ini dengan utuh baik dan sempurna.

Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang dan meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dan juga untuk menarik siswa dalam proses pembelajaran yang awalnya tidak diminati oleh siswa atau bermalas-malasan pada saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

Media *Audio Visual* adalah sebagai alat penunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan pembelajaran teknik servis *backhand* bulutangkis pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri 01 Sungai Ambawang bahwa KKM pada kompetensi dasar tersebut adalah 75 sedangkan nilai diperoleh siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan materi servis *backhand* masih dibawah nilai KKM. Penelitian ini dikatakan tuntas apabila jumlah siswa yang tuntas berjumlah 75%.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya, peneliti melihat adanya kemauan atau minat-minat siswa Kelas VIII B dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Salah satunya kemauan siswa mengikuti pembelajaran olahraga bulutangkis, disini siswa dapat dengan aktif dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis yang diajarkan oleh guru bersangkutan. Dari hasil pra-riset di Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya, dalam kegiatan pembelajaran olahraga bulutangkis peneliti mengamati siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru yang bersangkutan. Namun pada kenyataannya dari metode mengajar yang telah dilakukan pada siswa Kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya, tidak membuat siswa memiliki kemampuan yang sama dalam melakukan teknik-teknik dasar bermain bulutangkis khususnya dalam melakukan servis.

Melihat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis perlu juga didampingi dengan metode mengajar yang diharapkan dapat

meningkatkan keterampilan servis bulutangkis para siswa, dan didalam penelitian ini peneliti memilih metode dengan media pembelajaran yaitu media *audio visual*. Metode mengajar pada dasarnya merupakan seperangkat yang dibuat untuk mendukung kegiatan mengajar. Penggunaan gaya mengajar sangat tergantung pada kebutuhan tujuan pembelajaran dan kemampuan guru untuk membuat keputusan dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah terdapat metode mengajar yang sangat populer yang digunakan oleh guru bersamaan dengan pelaksanaan model-model pembelajaran.

Berdasarkan pada uraian latar belakang yang telah disajikan oleh peneliti bermaksud untuk mengangkat sebuah judul Penelitian Tindakan Kelas yaitu : “Peningkatan Keterampilan Servis *Backhand* Permainan Bulutangkis Dengan Media Pembelajaran Siswa Kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi masalah umum dalam penelitian adalah: Bagaimana Peningkatan Keterampilan Servis *Backhand* Permainan Bulutangkis Dengan Media Pembelajaran Siswa Kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya?. Kemudian diuraikan ke dalam sub-sub masalah yaitu:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran servis *backhand* bulutangkis siswa kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran servis *backhand* bulutangkis siswa kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya?
3. Bagaimanakah meningkatkan hasil pembelajaran servis *backhand* bulutangkis siswa kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian di atas, maka tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Mendeskripsikan Tentang Peningkatan Keterampilan Servis *Backhand* Permainan Bulutangkis Dengan Media Pembelajaran Siswa Kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya Melalui Metode Media *Audio Visual*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran keterampilan servis *backhand* bulutangkis siswa kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran servis *backhand* bulutangkis siswa kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran pada saat melakukan servis *backhand* bulutangkis siswa kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat menjadi salah satu informasi yang berguna bagi rekan mahasiswa Program Studi Penjaskesrek sebagai sumber referensi untuk melakukan penelitian sejenis tentang permasalahan serupa.
2. Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut:

 - a. Peneliti, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang peran media dan alat peraga

pembelajaran serta pengaruhnya terhadap kemampuan servis *backhand* dalam permainan bulutangkis.

- b. Sekolah, informasi yang dihasilkan melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah. Upaya ini dilakukan agar siswa memiliki prestasi belajar dan prestasi olahraga yang maksimal.
- c. Guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan serta prestasi olahraga siswa di sekolah.
- d. Siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan latihan bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya pada olahraga bulutangkis.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memperjelas batasan penelitian ini perlu ditetapkan ruang lingkup masalah yang diselidiki untuk dirumuskan hal-hal sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah gejala yang timbul menjadi fokus perhatian peneliti. Suharsimi Arikunto (2006: 116) menyatakan “Variabel penelitian adalah objek penelitian yang bervariasi atau apa yang mejadi titik perhatian suatu penelitian”. Sugiyono (2010: 60) menyatakan “Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Dari beberapa pengertian tersebut dapat di simpulkan bahwa variabel penelitian adalah gejala atau peristiwa yang menjadi objek. Variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel Tindakan

Variabel tindakan dapat di katakan suatu sifat yang di ambil dari suatu nilai yang berbeda. Menurut Hadari Nawawi (2010:56) mengatakan variabel tindakan adalah : “Sejumlah gejala atau fakta yang menentukan atau yang mempengaruhi ada atau munculnya gejala atau faktor unsur lain, yang pada giliranya gejala atau faktor atau unsur yang kedua tersebut disebut variabel tindakan”. Sedangkan menurut Sugiyono (2003:39) variabel bebas adalah “Merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Terikat)”. Adapun aspek-aspek tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan media yang menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (penglihatan), jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya.

Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang dan meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien dan juga untuk menarik siswa dalam proses pembelajaran yang awalnya tidak diminati oleh siswa atau bermalas-malasan pada saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

b. Variabel Masalah

Variabel masalah yang berfungsi menghubungkan variabel satu dengan variabel lain. Hadari Nawawi (2004:57) mengemukakan variabel masalah: “sejumlah gejala atau faktor-faktor atau unsur yang ada atau muncul dipengaruhi atau ditentukan oleh adanya variabel tindakan”. Sedangkan menurut Sugiyono (2003:40) variabel terikat merupakan “Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas”. Adapun aspek-aspek dalam penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan, cara memegang raket, perkenaan bola, langkah kaki. Servis *backhand* adalah pukulan yang mengawali suatu permainan atau pertandingan bulutangkis dari depan badan setinggi dada kita dengan

arah kok didepan raket. Servis *backhand* adalah pukulan servis yang mudah diajarkan dalam memukul *shuttlecock*. Adapun variabel masalah dalam penelitian ini adalah hasil keterampilan servis *backhand* Bulutangkis.

Aspek-aspek dalam servis *backhand*:

1. Sikap Awal
2. Pelaksanaan
3. Sikap Akhir

2. Definisi Operasional

Agar terdapat kesesuaian penafsiran serta memperjelas istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penjelasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Servis *Backhand* Bulutangkis

Pada umumnya servis ini arah dan jatuhnya kok sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan. Kok juga sedapat mungkin melayang relatif dekat diatas jaring net. Oleh karena itu jenis servis *backhand* ini sering dilakukan oleh pemain ganda.

1. Sikap berdiri adalah kaki kanan didepan kaki kiri dengan ujung kaki kanan mengarah kesasaran yang diinginkan. Kedua kaki terbuka selebar pinggul, lutut dibengkokkan sehingga dengan sikap seperti ini, titik berat badan berada diantara kedua kaki. Jangan lupa, sikap badan tetap rileks dan penuh konsentrasi.
2. Ayunan raket relatif pendek sehingga kok hanya didorong dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang kekaki depan. Dengan irama gerak kontinue dan harmonis. Hindari menggunakan tenaga pergelangan tangan yang berlebihan karena akan mempengaruhi arah dan akurasi pukulan.
3. Sebelum melakukan servis perhatikan posisi dan sikap berdiri lawan sehingga dapat mengarahkan kok ke sasaran yang tepat dan sesuai dengan perkiraan.

4. Biasakan berlatih dengan jumlah kok yang banyak dengan berulang-ulang tanpa mengenal rasa bosan sampai dapat menguasai gerakan dan ketrampilan servis ini dengan utuh baik dan sempurna.

b. *Media Audio Visual*

Audio Visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar.

Media Audio Visual merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau bisa disebut media pandang-dengar (Hamdani, 2011 : 249). Sedangkan menurut (Sri Anitah, 2012 : 51) media audio visual adalah media yang menunjukkan unsur auditif (pendengaran) maupun visual (pengelihatan), jadi dapat dipandang maupun didengar suaranya.

Dari pendapat diatas penulis simpulkan bahwa media *Audio Visual* adalah media kombinasi antara *audio* dan *visual* yang dikombinasikan dengan kaset *audio* mempunyai unsur suara dan gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya.