

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini khususnya dibidang keolahragaan, olahraga telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Oleh karena itu, perlu dilakukan beberapa upaya pembinaan dan pengembangan dibidang olahraga khususnya bulu tangkis. Menurut Hermawan (2016), menyatakan bahwa “bulu tangkis yaitu suatu aktivitas permainan yang menggunakan sebuah raket dan *shuttlecock* yang dipukul melewati sebuah net. Permainan ini berlaku untuk putra dan putri dengan bentuk tunggal (*single*), ganda (*double*), dan ganda campuran (*mixed double*) (h. 19).

Pendidikan jasmani memiliki kelengkapan sebagai pendidikan yang utuh melibatkan tiga domain penting tujuan pendidikan, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan disekolah. Karena kesegaran jasmani merupakan bagian yang sangat penting dalam menjalani aktivitas sehari-hari, baik dalam kegiatan belajar, dan lain sebagainya.

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 intelektualnya. 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.

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.

Melakukan *servis backhand* dalam permainan bulutangkis bukan hanya sekedar melakukan *servis*. Semua itu ada cara dan melatihnya, perlu diketahui 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.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan informasi yang diperoleh dari guru pengajar, pada saat proses pembelajaran bulutangkis mengenai *servis backhand* dan *smash* di SMP Negeri 04 Sungai Raya terdapat beberapa hal yang menjadikan suatu proses pembelajaran tersebut ada sebuah masalah dalam pelaksanaannya, maka dari itu berdasarkan diskusi bersama pengajar di temukan beberapa masalah antara lain, pertama sebagian besar peserta didik belum mengetahui teknik dasar yang benar dalam *servis backhand* dan *smash*. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mendukung kegiatan

pembelajaran bulutangkis agar sesuai dengan tujuan awal yaitu, dapat mempraktikkan gerakan pukulan *service backhand*, dan mempraktikkan gerakan dasar pukulan *smash*. Kedua, *servis backhand dan smash* yang dilakukan peserta didik tidak tepat. Maka dari itu presentase ketuntasan nilai hasil kemampuan peserta didik tidak mencapai maksimal, pada kompetensi dasar nilai KKM dapat dilakukan jika tiga aspek kompetensi yang penting dalam perkembangan peserta didik dapat diterapkan dengan baik, yang pertama kemampuan kognitif yaitu bertujuan untuk mengukur penguasaan konsep dasar keilmuan (*content objectives*) berupa materi-materi esensial, kemudian afektif, ini berkaitan dengan sikap dan nilai yang berorientasi kepada penguasaan dan kecakapan dalam merespon sesuatu, dan yang terakhir tetapi tidak kalah penting yaitu psikomotor, berkaitan dengan keterampilan (*skill*) setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Media *Audio Visual* adalah sebagai alat penunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan teknik *servis backhand* dan *smash* bulutangkis.

Dari hasil pra-riset di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Sungai Raya 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 media mengajar yang telah dilakukan pada siswa Kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, tidak membuat siswa memiliki kemampuan yang sama dalam melakukan teknik-teknik dasar bermain bulutangkis khususnya dalam melakukan *servis backhand* dan *smash* bulu tangkis.

Melihat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis perlu juga didampingi dengan media mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan teknik keterampilan *servis* dan *smash* bulutangkis para siswa, dan didalam penelitian ini peneliti memilih media pembelajaran *audio visual*. Media mengajar pada dasarnya merupakan seperangkat yang dibuat untuk mendukung kegiatan mengajar. Penggunaan media mengajar sangat tergantung pada kebutuhan tujuan pembelajaran agar pesan yang ingin disampaikan dapat tercapai dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah terdapat media belajar yang sangat populer dan menarik yang digunakan oleh guru bersamaan dengan pelaksanaan proses belajar-mengajar.

Berdasarkan pada uraian latar belakang yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan *Servis Backhand* Dan *Smash* Permainan Bulu Tangkis Melalui Media Pembelajaran Audio Visual Siswa Kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang didapat diatas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah media pembelajaran *audio visual* ini dapat meningkatkan kemampuan *servis backhand* dan *smash* permainan bulu tangkis peserta didik di kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini tentunya tidak akan lepas dari masalah penelitian, maka tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: “Untuk mengetahui peningkatan kemampuan *servis backhand* dan *smash*, dapat mempraktikkan gerakan dasar memegang raket, dapat mempraktikkan gerakan dasar pukulan *service backhand* dan *smash*, dan dapat mengenai bola pada saat melakukan *servis backhand* dan *smash* bulutangkis peserta didik di kelas VIII B Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.”

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Institusi Pendidikan, penelitian ini dapat menjadi salah satu informasi yang berguna bagi rekan mahasiswa Program Studi Penjaskes sebagai sumber referensi untuk melakukan penelitian sejenis tentang permasalahan serupa.
2. Bagi Peneliti, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang peran media dan alat peraga pembelajaran serta pengaruhnya terhadap kemampuan siswa dalam *servis backhand* dan *smash* permainan bulutangkis.
3. Bagi Sekolah, informasi yang dihasilkan melalui penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah. Upaya ini dilakukan agar siswa memiliki prestasi belajar dan prestasi olahraga yang maksimal.

4. Bagi Guru mata pelajaran pendidikan jasmani, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan serta prestasi olahraga siswa disekolah.
5. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dan latihan bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani khususnya pada proses pembelajaran olahraga bulutangkis.