

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Pendidikan Jasmani adalah kelompok mata pelajaran yang wajib diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktivitas fisik, dengan aktivitas fisik ini diharapkan anak didik memiliki suatu kebugaran jasmani yang baik dalam taraf usia tumbuh kembang siswa untuk memaksimalkan proses tumbuh kembang secara alamiah, juga mampu menunjang kemampuan organ tubuh untuk menangkap berbagai stimulus dan meningkatkan konsentrasi dalam proses pembelajaran dan aktivitas sehari-hari.

Pengajaran pendidikan jasmani bukan, hanya sebagai kesempatan siswa untuk memperoleh kegiatan penyela diantara kesibukan belajar sekedar untuk mengamankan siswa supaya tertib. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh mencakup aspek fisik, intelektual, sosial dan moral.

Ini sejalan dengan visi dan misi SMP N 5 Tambun Selatan yaitu : Unggul Berkarakter dan Berkarya Berlandaskan Iman dan Taqwa Menuju Sekolah Sehat Berwawasan Lingkungan, untuk mewujudkan hal tersebut terutama sekolah sehat mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan lewat pembelajaran ikut mewujudkan visi misi tersebut diatas.

SMPN 5 Tambun Selatan dalam mewujudkan program-program pembelajaran terutama Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menggunakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dilaksanakan di semua satuan pendidikan sejak tahun ajaran 2014/2015. Pada awalnya memunculkan banyak kritik dan protes karena dianggap menimbulkan masalah. Kurikulum 2013 dinilai terlalu terburuburu dan kurang memperhatikan kesiapan guru. Implementasi Kurikulum 2013 masih menghadapi satu kendala besar yang harus ditangani yaitu persoalan kesiapan guru sebagai kunci keberhasilan implementasi (Alawiyah, 2014). Namun, munculnya berbagai permasalahan dalam implementasi Kurikulum 2013 tersebut tidak menyurutkan semangat sekolah untuk tetap melaksanakannya. Perubahan yang menonjol dalam Kurikulum 2013 adalah Standar Kompetensi Lulusan (SKL), standar isi, standar proses, dan standar penilaian. Orientasi Kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Metode pendidikan yang diterapkan tidak lagi berupa pengajaran demi kelulusan ujian, namun pendidikan menyeluruh yang memperhatikan kemampuan sosial, watak, budi pekerti, kecintaan budaya bangsa dan sebagainya

Melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan olahraga dan kesehatan diharapkan bisa merangsang perkembangan sikap, mental, sosial, emosi yang seimbang serta hasil belajar gerak siswa. Begitu pentingnya peranan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah maka harus diajarkan secara baik dan benar.

Tujuan pendidikan dapat dicapai salah satunya dengan mengajarkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau olahraga di sekolah mencakup berbagai macam cabang olahraga seperti atletik, permainan, olahraga air dan olahraga bela diri. Olahraga permainan yang dilakukan dalam proses pendidikan salah satunya adalah olahraga bulutangkis.

Permainan bulutangkis identik dengan berbagai kemampuan dan keterampilan gerak kompleks. Dalam permainan bulutangkis terdapat pula teknik dasar di antaranya *servis*, *footwork*, *smash*, pukulan lob, pukulan *backhand* dan lain sebagainya. Di antara beberapa teknik dasar servis merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai untuk memulai atau menciptakan suatu permainan dan mendapatkan poin atau nilai dalam permainan bulutangkis.

Gerak dasar servis juga terbagi dalam beberapa teknik yaitu servis pendek *backhand*, servis *flick*, servis panjang *forehand* dan salah satu yang harus dikuasai adalah servis pendek *backhand* karena saat ini baik dalam permainan bulutangkis ganda atau tunggal banyak yang mempergunakan teknik dasar servis *backhand* pendek. Servis *backhand* ini merupakan gerak dasar yang sedikit lebih sulit dibandingkan servis *forehand* panjang karena

dalam pelaksanaannya servis *backhand* ini membutuhkan gerakan yang tepat untuk mengarahkan *shuttlecock* menyeberang tipis di atas net dan jatuh tipis masuk dekat garis servis lawan.

Oleh karena itu jenis servis *backhand* pendek ini perlu untuk dikuasai dan dipelajari. Dilihat dari hasil pengamatan pada saat mengajar sebagai guru di SMP Negeri 5 Tambun Selatan, salah satu masalah yang dihadapi para siswa SMP Negeri 5 tambun Selatan dalam belajar pendidikan jasmani dan kesehatan khususnya pada permainan bulutangkis adalah rendahnya hasil belajar servis *backhand* pendek, dari 10 rombongan kelas VII, kelas VII.2 adalah kelas yang paling rendah mendapat nilai hasil belajar servis *backhand* pendek, berdasarkan hasil observasi awal dari 40 siswa yang 8 siswa atau 20% yang mendapatkan hasil belajar sampai tuntas. Atas dasar inilah penulis berupaya menemukan suatu cara atau metode untuk meningkatkan hasil belajar sehingga ketuntasan hasil belajar untuk materi servis *backhand* pendek bisa meningkat, salah satu metodenya adalah dengan media *audio visual*.

Media *audio visual* merupakan suatu media yang digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menampilkan video pembelajaran baik di contohkan oleh seorang guru ataupun pemain profesional didalam video pembelajaran, media audio visual dapat meningkatkan minat peserta didik dikarenakan melalui tampilan video yang menarik, dapat mengulang gerakan yang kurang difahami dengan memutar ulang video atau dengan penjedaan selain itu juga dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dikarenakan cara penyampaian yang mudah dipahami.

Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian mengenai permasalahan tersebut. Penerapan media *audio visual* berupa video di harapkan dapat meningkatkan minat atau daya tarik pada peserta didik. Selain itu video dapat diulang-ulang. Sehingga guru dapat mengefektifkan waktu yang ada, dan diharapkan dapat meningkatkan teknik servis pendek bulutangkis pegangan *backhand*.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka penulis bermaksud meneliti penerapan Media *Audio Visual* untuk meningkatkan Keterampilan servis *Backhand* Pendek Bulutangkis pada Siswa SMP Kelas VII.2, Maka berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul :

“Upaya Meningkatkan Keterampilan servis *Backhand* Pendek Bulutangkis Melalui Media *Audio Visual* Siswa Kelas VII SMPN 5 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi ”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat ditarik permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah rendahnya hasil belajar Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dan teknik permainan disebabkan siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes tidak mempunyai minat dan motivasi ?
2. Apakah rendahnya penguasaan teknik-teknik dasar permainan bulutangkis disebabkan siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis tidak aktif ?

3. Apakah rendahnya penguasaan teknik-teknik dasar permainan bulutangkis disebabkan siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis kurang bisa kooperatif ?
4. Apakah penggunaan pembelajaran lewat media *Audio Visual* dapat meningkatkan penguasaan teknik-teknik dasar permainan bulutangkis bagi siswa ?

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas ternyata permasalahan yang timbul begitu luas, sehingga perlu dibatasi agar mudah dipahami, berdasarkan tujuan penelitian ini. Adapun bahasan dalam penelitian ini adalah : Upaya Meningkatkan Keterampilan servis *Backhand* Pendek Bulutangkis Melalui Media *Audio Visual* Siswa Kelas VII SMPN 5 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah Media *Audio Visual* dapat meningkatkan Keterampilan servis *Backhand* Pendek Bulutangkis Siswa Kelas VII SMPN 5 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi?”

D. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian mempunyai tujuan atau sasaran yang ingin dicapai dan tujuan itu pada dasarnya berasal dari rumusan masalah yang diajukan,

dengan kata lain bahwa tujuan penelitian merupakan pernyataan mengenai ruang lingkup dari kegiatan yang dilakukan, untuk itu tujuan penelitian adalah: “Untuk mengetahui berapa besar peningkatan Keterampilan servis *Backhand* Pendek Bulutangkis Melalui Media *Audio Visual* Siswa Kelas VII SMPN 5 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.”

E. Manfaat Penelitian

Apabila permasalahan dalam penelitian ini dapat dipecahkan, maka ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh antara lain :

1. Untuk mengetahui Sebagai bahan acuan bagi guru Penjasorkes Upaya Meningkatkan Keterampilan servis *Backhand* Pendek Bulutangkis Melalui Media *Audio Visual* Siswa Kelas VII SMPN 5 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.
2. Merupakan tambahan pengetahuan, khususnya bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya, umumnya bagi masyarakat olahraga pada umumnya.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kerancuan dalam melakukan penelitian, maka setiap variabel diberikan batasan definisi operasional sebagai berikut :

1. Upaya menurut KBBI Online (Online 2023) artinya usaha; ikhtiar (untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar, dan sebagainya); daya upaya. Dalam penelitian ini upaya adalah daya yang ada

dari suatu kegiatan dengan menggunakan Media *Audio Visual* terhadap hasil belajar dalam melakukan *Backhand* pendek Bulutangkis.

2. Media menurut Juliantie dkk, 2012 dalam (Permana, Akhmad, and M 2021) adalah segala sesuatu yang memuat pesan atau bahan ajar untuk ditransmisikan melalui suatu alat tertentu). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
3. Media *audio-visual* Menurut Media audio visual itu sendiri merupakan media yang menyajikan suatu informasi dalam bentuk suara dan visual seperti yang dituliskan saiduturohmah (2017) dalam (Rhaditya, Amudin, and Iqbal 2022) yaitu alat audio visual itu mempunyai persamaan istilah *audio visual education* yang dalam bahasa Indonesia berarti *audio visual pendidikan* disebutkan juga bahwa media berarti alat-alat bantu panca indra, atau juga istilah audio visual". Sejalan dengan pendapat yang berkesinambungan saiduturohmah (2017) dalam (Rhaditya, Amudin, and Iqbal 2022) "alat bantu visual umumnya diklasifikasikan mulai dari tingkatan mulai dari yang paling mudah dan sampai dengan tingkat yang paling abstrak, di antaranya alat bantu visual yaitu gambar, model, objek atau alat-alat yang dipakai untuk menyajikan pengalaman yang lengkap melalui visualisasi kepada siswa.
4. Permainan bulutangkis menurut (Bayu Mahardika 2021) Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bisa dimainkan oleh siapa saja baik pemula maupun profesional, permainan bulutangkis dibagi menjadi 5

nomor yang dipertandingkan yaitu tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri dan campuran. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang merebutkan poin untuk mencapai kemenangan, poin didapat dengan cara menjatuhkan *shuttlecock* ke daerah lawan. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul

5. Servis menurut menurut (Wardana 2017) servis merupakan pola penyajian pertama yang dilakukan oleh seorang pemain kepada lawannya. Akan tetapi ada yang menyebutkan lain dari pernyataan tersebut, bahwa servis merupakan awal dari penyerangan yang dilakukan oleh pemain kepada lawannya. Menurut Nurhasan, (2015) dalam (Wardana 2017) menyatakan bahwa “pukulan servis merupakan pukulan awal menerbangkan kok ke bidang lapangan lawan secara diagonal, dan bertujuan sebagai awal permainan. Dalam aturan permainan bulutangkis, servis merupakan modal awal untuk memenangkan pertandingan dengan kata lain, seorang pemain tidak bisa mendapatkan angka apabila tidak bisa melakukan servis dengan baik
6. Servis *Backhand* pendek Menurut (Pradipta, Nugraha, and Kasih 2019) Dalam olahraga bulutangkis pukulan servis pendek *backhand* tidak kalah pentingnya dengan pukulan-pukulan servis yang lain dan pukulan *smash* terutama didalam saat bermain. Jadi oleh karena itu seorang yang menguasai pukulan servis dengan baik maka akan memberikan kesempatan yang baik pula untuk mencetak angka dan memenangkan

permainan. Alhusin, (2007) dalam (Pradipta, Nugraha, and Kasih 2019) mengemukakan bahwa "Dalam aturan permainan bulutangkis, servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan". Alhusin, (2007) dalam (Pradipta, Nugraha, and Kasih 2019) mengemukakan bahwa "*backhand* servis pendek memerlukan keterampilan dan latihan ekstra agar kita dapat menguasainya dengan baik. Secara umum, pada jenis servis ini arah dan jatuhnya bola/shuttlecock hendaknya sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan, dan bola/shuttlecock sedapat mungkin melayang relatif dekat diatas jaring (net).

G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Anggapan dasar atau asumsi menurut (Arikunto 2018) menjelaskan: Anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk berpijak bagi peneliti didalam melaksanakan penelitiannya.

Untuk dapat melakukan servis *backhand* pendek dengan akurat dan baik, diperlukan keterampilan yang baik dan dukungan dari media yang dapat membantu meningkatkan keterampilan yang baik pula. Media yang paling diperlukan untuk meningkatkan keterampilan servis *backhand* pendek adalah media *audio visual*.

Dari uraian di atas tersebut dapat ditarik pemikiran bahwa dengan menggunakan media *audio visual* akan berpengaruh terhadap meningkatkan keterampilan servis *backhand* pendek. Sehingga jelas, jika

siswa melihat media *audio visual* dengan baik, maka akan dapat meningkatkan keterampilan servis pendek *backhand* bulu tangkis siswa kelas VII SMPN 5 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.

2. Hipotesis

Dalam suatu penelitian, hipotesis sangat diperlukan untuk diajukan, karena hipotesa adalah suatu pernyataan sementara yang kebenarannya masih sangat perlu diuji untuk memecahkan masalah atau menerangkan suatu gejala.

Menurut (Arikunto 2018) hipotesis adalah : Secara keseluruhan hipotesis berarti di bawah kebenaran, kebenaran yang masih berada di bawah (belum tentu benar) dan dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti. Hipotesa yang dikemukakan bertolak dari anggapan dasar yang bersumber dari tinjauan pustaka, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Media *Audio Visual* Dapat Meningkatkan Keterampilan servis *Backhand* Pendek Bulutangkis Siswa Kelas VII SMPN 5 Tambun Selatan Kabupaten Bekasi.