

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah rangkaian gerakan tubuh yang terencana dan teratur untuk meningkatkan gerak. Olahraga merupakan salah satu jenis kegiatan aktif untuk lebih mengembangkan tubuh seseorang secara sungguh-sungguh dan mendalam.

Olahraga yang dilakukan dengan benar membantu pertumbuhan fisik, meningkatkan keseimbangan fisik dan mental, menumbuhkan kepribadian dan membantu mereka beradaptasi dengan masyarakat.

Dengan menggerakkan tubuh sesuai dengan fungsinya, olahraga sendiri juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik dan dapat meningkatkan prestasi individu maupun tim. (Fattahudin et al., 2020)

Menurut Teguh Sutanto yang dikutip oleh Utoro (2019) Bulutangkis adalah salah satu jenis olahraga yang dimainkan oleh dua pemain atau dua pasangan pemain di atas lapangan berbentuk persegi yang dibatasi oleh net yang terletak di tengah lapangan yang membelah lapangan, yang membagi lapangan menjadi dua bagian yang sama. (Utoro, 2019)

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kebugaran, di mana dalam pendidikan jasmani siswa diajarkan konsep belajar dan bermain. Proses pembelajaran jasmani memiliki materi

beberapa pembelajaran olahraga dan kesehatan siswa yang membutuhkan siswa untuk memahami berbagai jenis olahraga di antaranya adalah permainan bulutangkis.(Sutiyawan et al., 2015)

Menurut Williams dalam Giri Wiarto berpendapat bahwa pendidikan jasmani membantu pendidikan melalui olahraga berdampak pada semua aspek perkembangan fisik seseorang termasuk pertumbuhan sosial dan mental.(Wiarto, 2015)

Pendidikan jasmani adalah dengan proses tujuan meningkatkan prestasi manusia melalui aktifitas fisik yang mencakup dengan pemilikan dan penghalusan kemahiran motorik, pengembangan dan pemeliharaan kecerdasan untuk menjaga kesehatan dan keadaan baik, memperoleh pengetahuan dan membangun sikap positif terhadap aktifitas fisik. Olahraga merupakan aktivitas fisik yang dilakukan untuk menciptakan dan kesehatan pada tubuh, aktifitas itu sendiri mengarah tujuan yang menarik dan menyenangkan kata olahraga berasal dari kata bahasa Indonesia asli dan berarti olahraga merapikan dan menyempurnakan tubuh atau fisik dilihat olahraga dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan tujuannya: olahraga untuk pendidikan, olahraga untuk prestasi dan olahraga untuk rekreasi. Pendidikan olahraga digunakan disekolah ,cabang olahraga memantau prestasi olahraga di klub olahraga utama, sementara olahraga rekreasi dilakukan hanya untuk melepaskan penat.

Menurut Sutarmi & Suarjana metode *problem solving* adalah suatu pendekatan pemberian pemahaman dengan cara menggiatkan siswa untuk melihat suatu masalah kemudian menyelidiki masalah sebagai suatu untuk penyelesaian suatu masalah. Metode *problem solving* yaitu satu dasar hipotesis yang menjadi kejadian sebagai isu terbaik dalam pembelajaran. (Sutarmi & Suarjana, 2017)

Pada kegiatan disekolah manapun dituntut untuk bisa menghasilkan siswa yang bisa meningkatkan belajar mereka terutama didalam kelas maupun diluar kelas. Saat pelajaran sekolah banyak sekali kendala salah satu faktornya yaitu kendala kurangnya komunikasi antara murid dan guru contohnya guru penjas mencontohkan praktek olahraga tapi para siswa tidak memperhatikan dan masalah itu mengakibatkan nilai siswa menjadi rendah. (Mukholid, 2007)

Masalah karena nilai KKM nya rendah 60,00 dan sedangkan nilai KKM aslinya 73,00 dari murid yang berjumlah 34 siswa. Begitupun sistem belajar yang kurang terutama pendekatan kepada siswa akibatnya belajar pun tidak cocok dengan struktur pendidikan dan siswa hanya dituntut untuk bisa memahami tidak mempelajari apa yang guru sampaikan dan kurangnya komunikasi ke siswa jadi permasalahan disekolah.

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya adalah hubungan atau interaksi timbal balik antara guru siswa dan para siswa dalam suatu pembelajaran. Guru bukan hanya sekedar penyampaian materi

pembelajaran. Berdasarkan temuan yang dibuat oleh penulis saat memperhatikan guru saat praktek ngajar olahraga materi bulutangkis siswa kelas VIII-1 saat melakukan *smash* pukulan *shuttlecock* kurang keras atau kurang kencang sehingga tidak menggepur daerah pertahanan lawan atau masuk kedalam point dan faktor itu dikarenakan siswa tersebut kurang tepat saat melakukan *smash*.

Dalam pengamatan penulis di SMPN 234 Jakarta , pukulan *smash* selalu *shuttlecock* nya tidak keras atau kurang kencang dan faktor itu dikarenakan siswa tersebut kurang tepat pada saat melakukan *smash*. Maka dapat disimpulkan siswa – siswi akan lebih efektif bila Metode Pembelajaran *Problem Solving* ini sudah tepat dilakukan dengan baik.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti perlu mengkaji lebih mendalam mengenai upaya meningkatkan hasil belajar bulutangkis, maka dengan ini penulis merumuskan judul penelitian ini “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Smash* Bulutangkis Melalui Metode Pembelajaran *Problem Solving* Pada Siswa Kelas VIII-1 SMP N 234 Jakarta.

Kegiatan yang direalisasikan melalui pembelajaran *Problem Solving* memberikan hasil sebagai berikut : 1) siswa mulai memahami konsep dasar pukulan *smash* permainan bulutangkis, pemahaman ini dapat dilihat dari cara siswa melakukan dan mempelajari gerakan pukulan *smash* permainan bulutangkis dengan baik, 2) siswa dapat melakukan tahapan – tahapan pukulan *smash* bulutangkis dengan baik, 3) motivasi dan percaya

diri siswa meningkat pada saat melakukan pukulan *smash* bulutangkis. Hasil penelitian ini adanya peningkatan hasil belajar *smash* bulutangkis melalui pembelajaran *problem solving*, peningkatan terjadi disetiap pembelajaran *problem solving*, peningkatan terjadi disetiap pembelajaran yang dimulai dengan observasi awal, siklus I, dan diakhiri pada siklus II. Terjadi peningkatan pada aspek psikomotor, siswa telah memahami konsep gerak *smash* bulutangkis. Pada aspek kognitif, pemahaman siswa bertambah seiring dengan proses mengikuti pelajaran, terlihat dari semangat dan antusias siswa mengikuti pembelajaran, kepercayaan diri siswa dalam berinteraksi dengan peneliti dan guru, nilai kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab dan toleransi antar siswa yang mereka tunjukan.

B. Batasan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang timbul sebagai berikut:

- a. Penelitian hanya membahas tentang kegiatan belajar upaya meningkatkan hasil belajar *smash* bulutangkis melalui metode pembelajaran *problem solving* pada siswa kelas VIII-1 SMP N 234 Jakarta
- b. Penelitian menggunakan siswa-siswi kelas VIII-1
- c. Metode penelitian yang digunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas)

C. Rumusan Masalah

Dalam suatu penelitian tentunya mempunyai suatu permasalahan yang perlu diteliti dan dianalisis untuk memecahkan suatu permasalahan, berdasarkan uraian dari latar belakang masalah dan batasan masalah diatas, rumusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Apakah metode pembelajaran *problem solving* dapat meningkatkan hasil belajar *smash* bulutangkis pada siswa kelas VIII-1 SMP N 234 Jakarta?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah : “untuk mengetahui bagaimaa kegiatan belajar pukulan *smash* melalui metode *problem solving* pada kelas VIII-1 SMPN 234 Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Guru mampu menyediakan siswa dengan pembelajaran dan memastikan bahwa mereka mampu menyerap dan menerapkannya secara efektif. selain itu, guru dapat mengamati kemampuan siswa

2. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa, siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan dalam *smash*, menumbuhkan rasa kebersamaan diantara siswa.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan presentasi sekolah terutama pada bidang olahraga bulutangkis dan meningkatkan kinerja sekolah.

F. Definisi Operasional

Menurut peneliti, pada saat dilapangan siswa saat melakukan jump smash selalu shuttlecock nya tidak menggempur pertahanan lawan dan faktor itu dikarenakan siswa tersebut kaki nya kurang tepat/ pukulan nya kurang kencang saat melakukan *smash*.

Adapun istilah istilah tersebut:

1. Belajar

Belajar adalah aktivitas moral yang dilakukann oleh seseorang untuk mencapai perubahan tingkah laku yang positif dan bertahan lama melalui latihan atau pengalaman yang melibatkan ciri-ciri kepribadian fisik dan psikis. setiap orang megalami perubahan ini.(Setiawan, 2017).

2. *Smash*

Menurut Subarkah & Marani, pukulan smash adalah pukulan diatas kepala yang mengandalkan lecutan pergelangan tangan dan kekuatan lengan untuk meluncur tajam menukik.(Subarkah & Marani, 2020).

3. Bulutangkis

Menurut Agus Mukholid (2007:165) bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk kedalam kelompok olahraga yang terdiri dari permainan bola kecil untuk individu yang sangat populer di Indonesia. Bulutangkis dalam penelitian ini adalah bulutangkis yang biasa dimainkan oleh dua orang.(Mukholid, 2007).

4. Metode *Problem Solving*

Menurut Siregar menyatakan “pada Metode Pemecahan Masalah, materi pelajaran tidak terbatas pada buku saja tetapi juga bersumber dari peristiwa-peristiwa tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku.(Siregar, 2020).

Menurut Sudirman yang dikutip oleh Siregar, metode problem solving dapat pula diartikan sebagai cara penyajian bahan pelajaran dengan menjadikan masalah sebagai titik tolak pembahasan untuk di analisis dan disintesis dalam usaha untuk mencari pemecahan atau jawabannya oleh peserta didik. (Siregar, 2020)

5. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi yaitu metode pembelajaran yang berpusat pada murid (student centered), berupa rangkaian tahap-tahap kegiatan yang diperagakan sedemikian sehingga murid dapat menguasai dalam pembelajaran berperan aktif (Mukhlis.M 2020)

Metode demonstrasi menurut Hurrahman adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. (Supardanayasa, 2021)

6. Metode Audio Visual

Metode Audio Visual merupakan metode yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi yang mencakup unsur gerak karena dapat memperlihatkan sebuah tayangan dan yang menjadi model dalam penyampaian informasi tersebut adalah orang yang mempunyai keterampilan sesuai dengan gerak yang diinformasikan (Wijanarko, B. 2018)

Penerapan media audio visual dalam pembelajaran merupakan salah satu metode mengajar yang efektif, karena media audio visual dapat menggabungkan beberapa komponen mulai dari gambar, video dan suara menjadi satu kesatuan. Media audio visual juga mampu meningkatkan minat dan memperkuat pemahaman siswa pada suatu materi. (Ardyanto, 2018)

7. *Discovery Learning*

Discovery learning disebut juga pembelajaran penemuan merupakan pembelajaran berbasis inquiri, dengan mengerti, pengertian, dan keterkaitan lewat suatu tahapan supaya peserta didik mampu mendapatkan kesimpulan. (Bagaskara & Setiyawan, 2022)

G. Anggapan Dasar

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:140) Dalam menentukan penelitian di perlukan anggapan sebuah dasar. Hal ini dimaksud sebuah titik tolak dalam penelitian itu sendiri. Hal ini berguna untuk mengetahui kebeanaran dalam sebuah penelitian yang dimaksud dalam terkonsep dalam kebenarannya yang mendasari proses yang dilakukan itu sendiri. (Arikunto, 2010).

Menurut Suharsimi Arikunto (2014:104) Dalam hal ini peneliti harus dapat memberikan sederet asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahan. (Arikunto & Jabar, 2014).

Problem solving sebagai metode pembelajaran adalah model yang merumuskan suatu pemecahan masalah dalam kegiatan belajar untuk memperkuat daya nalar yang digunakan oleh siswa agar mendapatkan pemahaman yang lebih mendasar dari materi yang disampaikan. Seperti yang diungkapkan Pepkin (dalam Shoimin, 2017,hlm.135)

