

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi bangsa. Bangsa yang besar akan menginvestasikan bangsanya melalui pendidikan. Pendidikan yang akan membangun bangsa adalah pendidikan yang membangun bangsa secara fisik maupun mental. Menurut (Wibowo, 2015) pentingnya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam pola pendidikan di Indonesia telah dirumuskan oleh pemerintah dalam Undang-Undang 20 Tahun 2003. Dengan ditetapkan pendidikan jasmani dan olahraga sebagai mata pelajaran yang wajib dibeikan di sekolah, telah membuktikan akan pentingnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diajarkan mulai tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat.

Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas jasmani yang sangat bermanfaat untuk membangun keterampilan motorik, pemahaman, dan kebiasaan aktif yang sehat serta sportivitas dan kecerdasan emosional (Akbar, 2021). Namun, perkembangan teknologi yang semakin canggih, menyebabkan beberapa elemen kehidupan bergeser.

Tidak sedikit siswa yang asyik dengan *game* online, *smartphone*, dan beberapa teknologi canggih lainnya. Hal ini disebabkan oleh banyak faktor. Keadaan ini menjadi pekerjaan rumah (PR) bagi guru, terutama guru penjasokes.

Pendidikan jasmani dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling tepat untuk keluar dari situasi ini. Materi yang disampaikan guru melalui aktivitas gerak, akan memaksa siswa lepas dari gadget.

Menurut (Mashuri dkk., 2018) guru harus mampu mendesain materi pelajaran agar menarik perhatian siswa untuk mengalahkan ketertarikan siswa pada gadget. Anak usia sekolah menengah atas ini masih dalam proses penyempurnaan penalaran, maka dari itu guru hendaknya tidak menganggap bahwa mereka berpikir dengan cara yang sama dengan guru. Maka dari itu diperlukan bimbingan dan perhatian khusus, terutama dari guru pendidikan jasmani yang ditunjuk untuk membina siswa dalam mengajar kemampuan gerak dasar (Fadilah & Wibowo, 2018).

Penyusunan materi pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya berdasarkan karakteristik siswa. Ciri yang paling dominan terhadap siswa adalah bermain, maka guru juga dituntut untuk dapat membuat materi pembelajaran menjadi sebuah permainan, bermain mempunyai keterkaitan dengan pendidikan. Keterkaitan itu salah satunya adalah makna bermain dalam pendidikan, dimana dalam melakukan permainan bisa melatih anak untuk lebih kreatif dalam menentukan sesuatu atau tindakan, mengembangkan daya tangkap serta imajinasinya, dapat bekerja sama, melatih kejujuran dan meningkatkan jiwa sosial (Mashuri dkk., 2018).

Menurut (Pambudi & Pramudana, t.t.) pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan bertujuan untuk memenuhi keinginan gerak siswa yang

di dalamnya terdapat unsur belajar,terlebih dalam mengikuti aktivitas belajar banyak hal yang dirasakan oleh para siswa mulai dari perubahan situasi lingkungan,teman baru, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan,hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab yang akan dirasakan begitu mengikat atau dengan kata lain bermain sambil belajar.

Olahraga Bulutangkis adalah salah satu olahraga terpopuler di dunia, salah satunya di Negara Republik Indonesia. Banyak pemain nasional Indonesia yang merupakan atlet Top Dunia di cabang olahraga bulutangkis ini. Sementara di berbagai kalangan masyarakat dari anak-anak sampai dewasa banyak yang sangat menggemari olahraga bulutangkis ini, di seluruh Indonesia banyak pembinaan atlet muda bulutangkis yang disebut dengan PB (Persatuan Bulutangkis).

Salah Bulutangkis merupakan salah satu jenis olahraga yang di mainkan dengan menggunakan raket,shuttlecock dan lapangan yang di bagi menjadi dua bagian yang di batasi oleh net dengan ukuran yang telah di tentukan. Dalam memainkannya shuttlecock tidak boleh di pantulkan tetapi harus di mainkan di udara dengan menggunakan raket,karena shuttlecock tidak boleh menyentuh lantai,maka pemain di tuntutan untuk bertindak cepat dan segera memukul

Berdasarkan karakteristik siswa Smp tersebut, Maka pembelajaran pukulan Lob di Smp harus disesuaikan dengan kondisi siswa. Perlu diketahui oleh seorang guru bahwa siswa sekolah menengah pertama mempunyai karakter cepat emosional.untuk mengatasi hal tersebut, maka pembelajaran pukulan lob

hendaknya bisa diajarkan secara bervariasi dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan. Dalam suatu pembelajaran diperlukan strategi yang tepat agar tujuan atau kompetensi yang diharapkan dapat tercapai, ada beberapa factor yang mempengaruhi pemilihan strategi belajar yaitu: 1. Karakteristik peserta didik, 2. Kompetensi dasar yang diharapkan, 3. Bahan ajar, 4. Waktu yang tersedia, 5. Sarana/prasarana belajar

Peningkatan proses pembelajaran dan manajemen pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan disekolah tidak semulus apa yang diharapkan, hal ini dapat dilihat bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan penguasaan terhadap teknik dasar olahraga

demikian juga guru masih mengalami kesulitan dalam menanamkan semangat dan kedisiplinan serta konsep dan penguasaan teknik dasar olahraga pada peserta didik, sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar pukulan lob pada siswa kelas VIII SMP Pakar Citeureup

Berdasarkan dari latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan metode latihan *passing* dengan judul : “*Peningkatkan Hasil Pembelajaran bulutangkis materi pukulan lob melalui metode drill pada siswa kelas VIII*”

B. Batasan Masalah Dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka adanya pembatasan sebuah masalah. Hal ini bertujuan untuk memperjelas

yang akan diteliti. Maka masalah dalam penelitian ini di batasi hanya pada
**“Peningkatan Hasil Pembelajaran Bulutangkis Materi Pukulan Lob
 Metode Drill Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Pakar Citeureup”**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, mengacu pada judul penelitian yaitu : *“Peningkatan Hasil Pembelajaran Bulutangkis Materi Pukulan Lob Metode Drill Pada Siswa Kelas VIII Di SMP PAKAR Citeureup”*. Maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut : *“Apakah terdapat peningkatan pada kegiatan belajar pukulan lob pada siswa kelas VIII SMP PAKAR Citeureup?”*

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah, hasil penelitian ini bertujuan

1. Bagi siswa :

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa, siswa lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan dalam Pukulan Lob, menumbuhkan rasa kebersamaan diantara siswa.

2. Bagi guru :

Memberikan bahan evaluasi guru untuk mengetahui pendekatan mengajar reaksi yang tepat dalam pukulan lob dengan metode drill..

3. Bagi sekolah :

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi untuk mengembangkan proses pembelajaran penjasorkes guna meningkatkan ha
hasil belajar siswa

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk berbagai pihak baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil ini Memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman serta pengembangan wawasan tentang Meningkatkan Hasil Pembelajaran bulutangkis materi Pukulan lob melalui metode drill pada siswa kelas VIII di SMP Pakar Citeureup.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa dapat mengetahui kemampuan teknik dasar pukulan lob dalam permainan bulutungkas. Sehingga dari hasil pengukuran siswa dapat mengetahui seberapa kemampuan yang dimiliki.
- b. Peneliti dapat memberikan gambaran tentang pukulan lob pada permainan bulutangkis, sehingga peneliti dapat memberikan hasil belajar yang tepat dengan kebutuhan siswa.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian pada istilah yang ada dalam proposal ini,

maka perlu diberikan penjelasan pada istilah tersebut,yaitu sebagai berikut :

1. Upaya

Upaya meningkatkan motivasi belajar anak dalam kegiatan belajar di sekolah, ada beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh guru yaitu memberi angka. Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya penelitian ini (Rithaudin & Hartati, 2016).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri, adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar,sebagai berikut :

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi : faktor fisik dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada luar individu. Faktor eksternal meliputi : faktor keluarga,faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

3. Kemampuan

Kemampuan merupakan suatu kapasitas individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan (Chan & Indrayeni, 2018).

4. Pukulan lob

Pukulan melambung shuttle cock yang diarahkan tinggi kebelakang wilayah lawan. Pukulan lob ini bertujuan untuk mendesak posisi lawan, agar posisi lawan yang stabil berubah menjadi kacau sehingga serangan selanjutnya bisa menerobos pertahanan lawan (Arie Asnaldi, 2016).