

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang menggunakan raket untuk memukul *shuttlecock*. *Shuttlecock* dipukul melewati atas net yang membatasi tengah-tengah lapangan. Permainan ini dapat dimainkan oleh satu melawan satu (*single*) atau dua lawan dua (*double*). Subarjah dan Hidayat (2007, hlm. 30) berpendapat bahwa : Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, *shuttlecock* sebagai obyek yang dipukul, dan berbagai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks.

Bulutangkis menurut Sidik, Ramadhan (2017:1) adalah “Suatu olahraga permainan net memakai raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berhadapan. Bulutangkis dimainkan dengan pemain di satu sisi bertujuan memukul bola permainan (kok atau *shuttlecock*) melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan”.

Agar seseorang dapat bermain bulu tangkis dengan baik, setiap individu harus mampu memukul kok dari atas maupun dari bawah di jenjang pendidikan materi pembelajaran bulutangkis merupakan pelajaran pendidikan jasmani sebagai olahraga pilihan. Dengan materi yang diberikan di setiap jenjang kelas tersebut diharapkan siswa harus memiliki keterampilan bermain bulutangkis dengan benar dan baik melalui kegiatan tersebut. Dalam pendidikan jasmani, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui macam-macam olahraga tetapi juga dapat memainkan dan menguasai teknik-teknik dalam permainan bulutangkis. Minat yang mendasari siswa terhadap permainan bulutangkis perlu diketahui karena

tidak semua siswa pernah mengikuti atau bermain bulutangkis akibat keterbatasan alat yang dimiliki di setiap sekolah.

Permainan bulutangkis memiliki berbagai macam gerak dasar namun Pada penelitian ini peneliti lebih fokuskan ke gerak dasar *forehand lob*. proses pembelajaran bulu tangkis pada gerak dasar *forehand lob* masih kurang, sebab di SMAN 1 Taebenu Kupang memiliki lapangan hanya cukup buat upacara dan fasilitas untuk bermain bulutangkis masih kurang memadai, di SMAN 1 Taebenu sendiri dalam pembelajaran penjas materi permainan bulu tangkis masih kurang dan butuhnya perbaikan sesuai dengan kekurangan yang ada di lapangan, sehingga peneliti melakukan perbaikan dari gerak dasar *forehand lob*, dengan menggunakan media *shuttle cock* gantung.

Berdasarkan Observasi pengambilan data awal, Siswa kelas XII IPS I SMA Negeri 1 Taebenu Tahun 2024, yang mengikuti materi pelajaran penjas khususnya permainan bulu tangkis adalah 25 siswa. Yang terdiri atas 16 siswa putra dan 9 siswi putri. Dilihat dari proses pembelajaran bulu tangkis dapat dikatakan proses pembelajaran dalam kategori kurang berhasil artinya Hasil dari nilai rata-rata siswa belum mencapai nilai yang sudah ditentukan disekolah (KKM=75). Pada saat melakukan observasi awal atau prasiklus hanya 8 peserta didik yang mencapai standar kriteria ketuntasan maksimal (KKM) belajar, dari 25 peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Taebenu. Hal ini disebabkan sebagian besar siswa takut, dan siswa juga belum memahami teknik dan gerak dasar pukulan *forhand lob* bulu tangkis, selain itu siswa juga kurang aktif melakukan latihan, sehingga menyebabkan kemampuan yang diperoleh rendah.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Gerak Dasar Bulu Tangkis Melalui Penggunaan Media *Shuttlecock* Gantung Di SMAN 1 Taebenu".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang belum mengetahui gerak dasar permainan bulu tangkis yang benar !
2. Penggunaan media *shuttlecock* gantung belum di terapkan dalam pembelajaran materi bulu tangkis !

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas. Penelitian ini dibatasi hanya mengenai Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Bulu Tangkis Melalui Penggunaan Media *Shuttlecock* Gantung Di SMAN 1 Taebenu.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan “Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Bulu Tangkis Melalui Penggunaan Media *Shuttlecock* Gantung Di SMAN 1 Taebenu.

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang di kemukakan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah : untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Bulu Tangkis Melalui Penggunaan Media *Shuttlecock* Gantung Di SMAN 1 Taebenu.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan manfaat kepada pihak - pihak yang terkait sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori bagi penelitalain dan dapat digunakan sebagai acuan.
  - b. Penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan teori pembelajaran bulu tangkis pada umumnya dan penggunaan Media *Shuttlecock* Gantung Di SMAN 1 Taebenu.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai pedoman dalam meningkatkan kualitas proses kegiatan belajar mengajar, khususnya materi bulu tangkis.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan tentang gaya mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta dapat memahami hal-hal yang perlu dilakukan untuk menyampaikan pembelajaran secara aktif dan menarik siswa dengan penggunaan media *shuttlecock* gantung dalam menyampaikan materi sehingatujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan maksimal.

### c. Bagi siswa

Proses pembelajaran permainan bulutangkis dengan menggunakan media *shuttlecock* gantung yang dapat memotifasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan diharapkan siswa mampu melakukan gerakan dasar dengan baik, khususnya siswa di SMA Negeri 1 Taebenu.

### d. Bagi peneliti

Memberikan bukti bahwa penggunaan media *shuttlecock* gantung dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar dalam permainan bulu tangkis padasiswa SMA Negeri 1 Taeben