

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan orang dewasa (pendidik) dalam penyelenggaraan kegiatan pengembangan diri peserta didik agar menjadi manusia yang paripurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Salah satu komponen pendidikan adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan sebagai pendidikan untuk mengembangkan gerak dasar siswa, Tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani belum dapat berjalan secara maksimal. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pembelajaran jasmani yang efektif perlu dikuasai oleh para guru yang hendak memberikan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik permainan olaraga, internalisasi nilai (sportifitas, kerjasama dll) menjadi pembiasaan pola hidup sehat. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang lebih menyenangkan, kreatif, inovatif, trampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif (Arsyad, 2002:79)

Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan media peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pelajaran lebih bermakna (Sadiman 2008: 7)

Video pembelajaran adalah media untuk mentransfer pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Lebih interaktif dan lebih spesifik dari sebuah buku atau kuliah, tutoria berusaha untuk mengajar dengan contoh dan memberikan informasi untuk menyelesaikan tugas guru.

Salah satu permainan olahraga yang merupakan perwujudkan dari aktifitas jasmanai adalah permainan bulutangkis. bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan oleh dua orang yang saling berlawanan (tunggal) atau empat orang yang saling berlawanan (ganda). Teknik dasar dalam permainan bulutangkis yaitu:

1) Gerakan memegang reket

Gerakan memegang raket merupakan teknik dasar yang perlu dikuasai karena hal ini akan menentukan keberhasilan memukul kok dalam permainan bulu tangkis. berikut ada empat teknik memegang raket atau grip yang dapat digunakan sesuai kebutuhan dan kenyamanan pemain bulu tangkis yaitu:

a. *American Grip*

American grip merupakan teknik memegang reket yang umum digunakan oleh pemain bulutangkis ketika memukul bola-bola atas. Teknik ini dapat membuat pemain memukul bola ke kanan maupun kiri dan paling efektif untuk melakukan smash. Cara melakukan *American Grip* yaitu dengan memegang bagian ujung atau handle raket. Posisikan ibu jari dan telunjuk menempel di bagian handle reket.

b. *Forehand Grip*

Forehand grip merupakan teknik memegang reket yang tepat untuk melakukan pukulan kok secara mudah, khususnya pada sebelah kanan tubuh. Cara melakukan *forehand grip*, yaitu dengan memegang reket pada posisi miring. Pastikan posisi ibu jari dan telunjuk tidak berubah-ubah.

c. *Backhand Grip*

Backhand grip merupakan teknik memegang reket yang dilakukan dari sisi berlawanan dengan pemain. Pegangan backhand diterapkan untuk taktik bertahan dan juga dapat meng-cover kok yang datang di area pinggang ke bawah. Cara melakukan *backhand grip* yaitu pegang reket dalam posisi miring. Lalu, posisikan ibu jari ada di bagian belakang handle atau pegang reket. Sementara jari-jari lain bisa diposisikan di bagian depan

d. Combination Grip

Combintion Grip merupakan Teknik memegang reket dengan mengombinasikan semua teknik ini, pemain akan muda melakukan perubahan handle dan menyesuaikan pengunaan raket sesuai arah datang kok dari lawan. Cara melakukan *combination grip* yaitu pegang reket dengan posisi miring letakan jari telunjuk pada bagian depan menghadap ujung raket.

2) Gerakan memukul bola dengan raket (servis dan smash)

Teknik dasar bulutangkis yang perlu dikuasai adalah teknik memukul agar dapat mengembalikan kok dari lawan, beberapa teknik memukul adalah sebagai berikut:

a. Teknik pukulan servis

Pukulan servis adalah hal yang paling dasar dalam teknik memukul karena dapat meningkatkan potensi perolehan poin dalam permainan bulutangkis berikut beberapa jenis servis :

- a) Servis panjang: servis panjang dilakukan dengan mengayunka raket dari bawah bersamaan dengan dilepasnya kok dari tangan. Servis panjang dilakukan dengan pukulan *Forehand*.
- b) Servis pendek: servis pendek dilakukan dengan mengarahkan kok ke area depan pemain lawan. Saat melukan servis pendek diupayakan untuk tidak melepaskan kok terlalu tinggi agar tidak dapat dibaca oleh lawan.

b. Teknik pukulan smash

Smash adalah pukulan serangan yang dilakukan dengan tepat dan keras. Posisi kok meluncur tajam menukik ke arah bawah lawan dengan tujuan mematikan pertahanan lawan dan meraih poin

Permainan bulutangkis digemari oleh banyak kalangan, karena selain sudah populer juga merupakan jenis olahraga permainan yang mudah dan dapat dimainkan oleh siapa saja baik orang tua maupun anak-anak. Permainan bulutangkis dimainkan diatas sebidang lapangan permainan yang berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m dengan dibatasi oleh jaring (net) setinggi 1,55 m dari lantai yang membagi bidang permainan yang sama luasnya. Pengertian bulutangkis menurut Kurniawan (2011: 28) adalah sebagai berikut: Bulutangkis atau *badminton* adalah suatu olahraga reket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan. Bulutangkis bertujuan untuk memukul bola yaitu *shuttlecock* melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama

Berdasarkan hasil observasi selama PPL di SD GMIT NO.07 Oebufu diperoleh informasi bahwa nilai kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) untuk mata pelajaran penjasorkes adalah 75 dengan hasil pembelajaran penjasorkes materi permainan bulutangkis dari 32 siswa hanya 37,5% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM yaitu 12 siswa dengan memperoleh nilai 78 dan 6 siswa memperoleh nilai 75, sedangkan 62,5% sisahnya terdapat 20 siswa mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) yaitu terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai 60, 6 siswa memperoleh nilai rata-rata 55, 4 siswa memperoleh nilai 50, dan 5 orang siswa memperoleh nilai 45. Hal ini menunjukan bahwa banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) yang disebabkan karena banyak siswa belum dapat memahami permainan bulutangkis dengan benar sehingga hasil belajar siswa belum memuaskan. Disisi lain ada beberapa hal yang menunjukan nilai yang dibawah Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) yaitu siswa

kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, dan sarana prasarana yaitu: kurangnya peralatan seperti raket, cock, net dan lapangan

Berdasarkan masalah diatas, permasalahan yang timbul karena banyak siswa memperoleh nilai yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan kurangnya sarana prasarana yang ada disekolah

Sarana tersebut sebagian besar tidak dimiliki oleh siswa di SD GMIT NO.07 Oebufu sehingga siswa SD GMIT NO.07 Oebufu menjadi kurang berminat. Untuk diadakan penelitian guna untuk meningkatkan kemampuan bermain bulu tangkis pada anak SD GMIT NO.07 Oebufu sebagai tempat penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut: 1) sekolah tersebut mengijinkan tempatnya untuk digunakan untuk kegiatan penelitian, 2) sekolah bersedia memberikan data yang penulis perlukan, 3) masalah ini belum pernah diteliti di SD GMIT NO.07 Oebufu, 4) kondisi sekolah dan kelas beserta materi pelajaran telah dipahami dan telah diketahui penulis sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti mencoba menggunakan media audio visual (Video) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas v di SD GMIT NO.07 Oebufu. Sehingga siswapun akan lebih tertarik untuk bermain bulutangkis.

B. Identifikasi Masalah

Dari judul dan latar belakang di atas maka penulis mengidentifikasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Belum diketahui model pembelajaran
2. Belum diketahui hasil belajar siswa melalui video pembelajaran permainan bulutangkis

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penulis membatasi masalah yang akan di teliti yaitu mengetahui hasil belajar siswa melalui pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran teknik dasar bulutangkis pada siswa kelas V di SD GMIT NO.07 Oebufu

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah dan batasan masalah maka penulis merumuskan masalah penelitian yaitu Bagaimana pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran teknik dasar bulutangkis pada siswa kelas V di SD GMIT NO.07 Oebufo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran teknik dasar bulutangkis pada siswa kelas V di SD GMIT NO.07 Oebufo

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

- a. Harapan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu Sebagai bahan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.
- b. Penelitian ini harapkan memberikan kontribusi menjadi salah satu referensi perpustakaan UKAW.
- c. Sebagai referensi guru maupun pelatih untuk meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran bulutangkis.

2. Manfaat Praktis

Bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran bulutangkis di pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran teknik dasar bulutangkis pada siswa kelas V di SD GMIT NO.07 Oebufo