

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bulu tangkis adalah olahraga populer di Indonesia yang membutuhkan kombinasi kekuatan, kecepatan, kelincahan, dan teknik yang mumpuni. Bulu tangkis merupakan salah satu cabang olahraga populer di Indonesia yang digemari oleh berbagai kalangan usia. Popularitas bulu tangkis tidak lepas dari prestasi atlet-atlet Indonesia di kancah internasional yang mengharumkan nama bangsa. Untuk mencapai prestasi yang gemilang, seorang pemain bulu tangkis harus menguasai teknik dasar dengan baik. Bulutangkis adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan dibidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net) Aksan (2012: 14). Sedangkan menurut Subardjah dalam Mardiko (2011: 1) permainan bulutangkis merupakan permainan individual yang dapat dimainkan dengan cara tunggal yaitu satu orang melawan satu orang atau ganda yaitu dua orang melawan dua orang dengan menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai obyek yang dipukul, lapangan permainan berbentuk persegi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Bulu tangkis dapat menjadi olahraga yang menghasilkan prestasi bagi anak-anak yang menekuni bulutangkis, sehingga meningkatkan minat para orangtua untuk membina anak-anak untuk masuk dalam club bulutangkis yang

ada di daerah sebagai salah satu cara untuk mengembangkan bakatnya dan menjadi atlet yang berprestasi untuk daerahnya masing-masing

Servis merupakan gerakan awal dalam permainan bulu tangkis untuk memulai pertandingan. Servis ada 2 macam yaitu servis pendek dan servis panjang. Servis pendek adalah servis yang jatuhnya bola didekat net sedangkan servis panjang adalah servis dengan bola yang dilambungkan jauh ke atas.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Handayani & 2 Koeswanti, (2021) berpendapat bahwa PBL membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka. PBL adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan masalah. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis, bekerja sama dalam kelompok, dan belajar menyelesaikan masalah dengan berpikir kritis. PBL juga memungkinkan siswa untuk menetapkan dan menggunakan sumber daya pembelajaran yang sesuai. PBL adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah untuk diselesaikan atau diselesaikan secara konseptual. Model ini dikenal sebagai model terbuka (*Open Problem Teaching*), Hotimah, (2020).

Masalah umum yang sering dijumpai meliputi posisi tubuh yang kurang tepat, cara memegang raket yang belum sesuai, serta kurangnya akurasi dalam melakukan servis. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kupang Tengah, ditemukan bahwa dari jumlah siswa 29 orang yang tuntas 10 orang sedangkan yang tidak tuntas 19 orang. Dari hasil tersebut jumlah rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 63 dan jumlah presentasi yang

tuntas 34% sedangkan yang tidak tuntas 65%. Hal ini menyebabkan keterampilan siswa dalam bermain bulutangkis tidak berkembang secara optimal. Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul, **“Meningkatkan Keterampilan Servis *Backhand* Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Model *Problem Based Learning* Di Kelas VII UPTD SMP Negeri 6 Kupang Tengah Satu Atap”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka penulis mengidentifikasi Masalah sebagai Berikut :

1. Kurangnya Keterampilan Teknik Dasar Siswa dalam melakukan servis *backhand*
2. Kurangnya efektivitas model pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak ada peningkatan yang signifikan dalam keterampilan mereka
3. Kurangnya akurasi atau power dalam melakukan servis *backhand*

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah yang akan diteliti dengan hanya berfokus kepada keterampilan servis *backhand*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dalam meningkatkan keterampilan servis *backhand* dalam permainan bulu tangkis pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kupang Tengah?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan keterampilan servis *backhand* dalam permainan bulu tangkis pada siswa kelas VII SMP Negeri 6 Kupang Tengah.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis dalam meningkatkan model pembelajaran berbasis masalah dan meningkatkan keterampilan servis *backhand* dalam permainan bulu tangkis.

1. Manfaat akademis teoritis

- a) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan suatu bahan referensi yang bermanfaat dalam proses pembelajaran atau pelatihan pada olahraga bulu tangkis khususnya servis *backhand*.
- b) Sebagai alat ukur untuk mengukur keterampilan dasar bulu tangkis.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan keterampilan servis *backhand* menggunakan model pembelajaran berbasis masalah