

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan mempunyai peranan yang besar dalam membina kehidupan bermasyarakat menuju masa depan yang lebih baik. Hal ini disebabkan karena pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung dipersiapkan untuk menopang dan mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mensukseskan pembangunan yang sejalan dengan kebutuhan manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya untuk pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Belajar suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri sendiri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antar seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang tampak pada terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Olahraga merupakan bagian dari kehidupan yang tidak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Secara teori, jasmani dan rohani seseorang dapat menjadi sehat apabila berolahraga yang teratur, terukur, dan terprogram dengan baik. Kesehatan jasmani dan rohani ini sangatlah penting dalam menghadapi tantangan hidup sepanjang kehidupan manusia.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam pelaksanaan kurikulum saat ini dan merupakan mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Kalau dipandang bahwa pendidikan jasmani itu merupakan bagian integral dari pendidikan total, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani bertujuan dalam pengembangan aspek jasmaniah, psikomotorik, afektif, dan kognitif.

Pencapaian tujuan pendidikan jasmani melalui proses pembelajaran salah satunya dapat diterapkan melalui pemilihan materi (pokok bahasan). Beberapa kegiatan yang termasuk dalam kegiatan jasmani, yaitu : bermain, permainan, atletik, senam dan renang. Bentuk-bentuk itu dibagi dalam unsur-unsur kegiatan yang menjadi tujuan pembelajaran atau sebagai pemacu adanya sikap, kepribadian dan perilaku seperti halnya dengan melalui kegiatan permainan dan olahraga bulu tangkis. Tujuan dari pembelajaran bulutangkis berdasarkan Silabus kelas VIII kurikulum 2013 antara lain : 1) menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik dan 2) mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

*servis* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan bulutangkis. *servis* merupakan teknik dasar yang paling banyak dilakukan dalam permainan bulu tangkis, *servis* berfungsi memindahkan bola dari satu pemain ke pemain yang lain melewati net. *Servis* membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai permainan, dengan *servis* yang baik pemain dapat mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan.

*Servis* adalah istilah yang erat kaitannya dengan aktivitas mengoper dan memukul bola ke arah lawan. *Servis* adalah teknik mengoper atau memindahkan bola kearah lawan melewati net dalam pertandingan bulu tangkis. Penguasaan materi *servis* sangat perlu dikuasai oleh siswa agar pola permainan yang diinginkan bisa berhasil baik dalam menyerang atau bertahan. Secara umum ada 2 jenis passing dalam permainan bulu tangkis yaitu; servis panjang dan, servis pendek.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Oktober 2018 di SMP Nurcahaya Medan, rata-rata kemampuan *servis* setiap siswa belum sempurna. Dari data yang diperoleh 30 jumlah siswa terdapat 70% siswa belum mampu melakukan servis dengan baik dan benar. Dari pernyataan di atas, peneliti mencari tahu penyebabnya sehingga peneliti berinisiatif untuk berdiskusi dengan guru penjas SMP Nurcahaya Medan yaitu Pak Danil Tarigan tentang metode dan model pembelajaran yang diterapkan. Dari program tersebut bahwa guru penjas menerapkan gaya mengajar komando dalam pembelajaran *servis* belum mendapatkan hasil yang baik. Kesalahan yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran adalah kurangnya unsur koordinasi antar gerak, tidak ada perbaikan yang salah pada waktu melakukan *servis* mulai dari sikap badan, arah pandangan, perkenaan bola, pelaksanaan gerakan, *follow through*. Sewaktu pembelajaran berlangsung hal yang sering terjadi adalah akurasi yang belum terjaga, operan yang tidak tepat sasaran, operan yang kurang tepat sehingga menyebabkan poin untuk lawan, sehingga akan sulit menguasai permainan.

Dari fakta di atas, ternyata yang diduga peneliti sesuai dengan kenyataan, yaitu siswa belum menguasai sepenuhnya teknik *servis* yang baik. Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif, sehingga keterlibatan siswa saat proses pembelajaran berlangsung masih kurang aktif. Pemberian materi *servis* dilakukan dengan cara demonstrasi, kemudian dilanjutkan dengan proses menggali informasi secara klasikal. Belum tampak pemberian materi yang sistematis, sehingga siswa yang kurang berminat dengan permainan bulu tangkis cenderung pasif dan pemberian penguatan juga belum dilakukan secara optimal.

Metode yang digunakan terkesan kurang memfasilitasi siswa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk dapat belajar secara mandiri maupun secara kelompok. Metode yang digunakan juga belum melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti mengobservasi, mengasosiasi dan menggali informasi untuk menguasai keterampilan gerak sesuai dengan materi yang diberikan. Hal ini menyebabkan kesempatan siswa untuk mengembangkan potensi untuk menguasai materi *servis* masih rendah.

Pembelajaran *servis* yang baik dapat menghasilkan unsur koordinasi antar gerak yang benar, dimulai dari sikap badan, arah pandangan, cara pegangan raket, perkenaan bola dan pelaksanaan gerakan. *servis* yang baik dan benar dapat dihasilkan melalui penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas dan keaktifan siswa saat proses pembelajaran berlangsung dalam hal mengamati, bertanya, menalar, mencoba dan menyajikan. Melalui penerapan model pembelajaran tersebut diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil belajar

*servis*. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, peneliti menetapkan salah satu alternative yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut, yaitu dengan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui model pembelajaran yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai untuk pembelajaran servis yaitu model pembelajaran *Visual Auditory Kinestetik* (VAK).

Model pembelajaran *visual auditory kinestetik* (VAK) adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut untuk menjadikan si belajar merasa nyaman. Model pembelajaran VAK merupakan anak dari model pembelajaran *Quantum* yang berprinsip untuk menjadikan situasi belajar menjadi lebih nyaman dan menjanjikan kesuksesan bagi pembelajarnya di masa depan.

*Visual auditory kinestetik* atau VAK merupakan tiga modalitas yang dimiliki oleh setiap manusia. Ketiga modalitas tersebut kemudian dikenal sebagai gaya belajar. Gaya belajar merupakan kombinasi dari bagaimana seseorang dapat menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi (DePorter, 1999: 112).

Pembelajaran dengan model ini mementingkan pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan bagi siswa. Pengalaman belajar secara langsung dengan cara belajar dengan mengingat (*Visual*), belajar dengan mendengar (*Auditory*), dan belajar dengan gerak dan emosi (*Kinesthetic*) (DePorter dkk., 1999).

Model pembelajaran VAK merupakan suatu model pembelajaran yang menganggap pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut

(*Visual, Auditory, Kinesthetic*), dan dapat diartikan bahwa pembelajaran dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar langsung dengan bebas menggunakan modalitas yang dimilikinya untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif.

Pemanfaatan dan pengembangan potensi siswa dalam pembelajaran ini harus memerhatikan kebutuhan dan gaya belajar siswa. Bagi siswa visual, akan mudah belajar dengan bantuan media dua dimensi seperti menggunakan grafik, gambar, *chart*, model, dan sebagainya. Siswa auditori, akan lebih mudah belajar melalui pendengaran atau sesuatu yang diucapkan atau dengan media audio. Sementara siswa dengan tipe kinestetik, akan mudah belajar sambil melakukan kegiatan tertentu, misalnya eksperimen, bongkar pasang, membuat model, memanipulasi benda, dan sebagainya yang berhubungan dengan sistem gerak.

Kelebihan model pembelajaran Visual, Auditory, Kinestetik yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih efektif, karena mengkombinasikan ketiga gaya belajar.
2. Mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh pribadi masing-masing.
3. Memunculkan suasana belajar yang lebih baik, menarik dan efektif.
4. Memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

5. Mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi, dan diskusi aktif.
6. Mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa
7. Siswa yang memiliki kemampuan bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar karena model ini mampu melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti berasumsi melalui model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK), diharapkan siswa dapat memahami dan melakukan gerakan *Servis* dalam permainan Bulutangkis dengan benar sesuai rangkaian dan penerapan model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK).

#### Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Nama Guru : Armando Simarmata S.Pd  
 Sekolah : SMP swasta Nurcahaya Medan  
 Kelas/semester : VIII 1  
 Materi : *Servis panjang* bulu tangkis

Beri tanda Ceklis ( √ ) pada kolom penilaian yang disediakan !

Tahap/Fase	Deskriptor	Penilaian	
		Ceklis (√)	Skor
1. Membuka pelajaran	1. guru memimpin doa bersama siswa. 2. guru melakukan apersepsi 3. ada usaha untuk memotivasi siswa 4. pemberian acuan yang jelas		
3. Penyajian materi	1. menjelaskan materi dengan jelas, sistematis dan mudah dipahami 2. penjelasan materi tidak membosankan, 3. kreatif dan variatif, sehingga		

Tahap/Fase	Deskriptor	Penilaian	
		Ceklis (√)	Skor
	menarik perhatian siswa 4. penggunaan media dalam pembelajaran.		
3. Pengelolaan Kelas melalui Model VAK	1. mengelompokkan peserta didik menjadi bebrapa kelompok 2. mengarahkan peserta didik untuk kolaborasi mengeksplor konsep melalui media, 3. mendemonstrasikan alat peraga untuk menggali konsep secara kelompok 4. memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi		
4. Pemanfaatan alat/ bahan ajar	1. ketersediaan alat/ bahan ajar 2. kesesuaian alat/bahan ajar 3. kualitas alat/ bahan ajar 4. keterampilan guru menggunakan alat/ bahan ajar		
5. Pemberian umpan balik	1. mendengarkan semua kesulitan siswa 2. guru dan siswa saling bertanya jawab 3. memberikan kesempatan yang sama bagi semua siswa 4. bekerja sama memecahkan masalah yang kurang dimengerti		
6. Pengaturan waktu	1. ketepatan memulai pelajaran 2. ketepatan menyajikan materi 3. ketepatan mengadakan evaluasi 4. ketepatan mengakhiri pelajaran		
7. Menutup Pelajaran	1. menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 2. menginformasikan materi yang akan dipelajari selanjutnya. 3. mengarahkan siswa melakukan pendinginan. 4. memimpin doa sebagai penutup pembelajaran.		
<b>Jumlah Skor</b>			

Keterangan :  $\text{Jumlah Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$

Keterangan :

Skor 4 : Nilai 90 – 100 Sangat Baik

Skor 3 : Nilai 80 – 89 Baik

Skor 2 : Nilai 70 – 79 Cukup

Skor 1 : Nilai 0 – 69 Kurang

### Lembar Observasi Partisipasi Siswa Siklus I

Sekolah : SMA CR Van Duynhoven

Kelas/semester : X – IS – 3

Materi : *Passing Sepak Bola*

Beri tanda ceklis (√) pada kolom penilaian yang disediakan !

Tahap/Fase	Deskriptor	Penilaian	
		√	Skor
1. Minat dan perhatian terhadap materi	1. mencermati materi yang disampaikan guru 2. antusias dalam mengikuti pelajaran 3. timbulnya rasa ingin tahu 4. cepat merespon materi yang disampaikan.		
2. Keaktifan dalam menggali informasi	1. terlibat secara aktif dalam kelompok 2. berkolaborasi mengeksplor konsep melalui media 3. merespon konsep kedalam aktivitas gerak 4. terlibat secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui aktivitas fisik		

Tahap/Fase	Deskriptor	Penilaian	
		√	Skor
3. Keaktifan dalam memanfaatkan alat/sumber belajar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. dapat menggunakan alat/bahan ajar dengan baik</li> <li>2. ketepatan melakukan gerakan dengan alat/bahan ajar</li> <li>3. dapat menyesuaikan dengan alat/bahan ajar</li> <li>4. Keterampilan siswa menggunakan alat/bahan ajar</li> </ol>		
4. Keaktifan dalam mengasosiasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. meberikan respon terhadap pemecahan masalah</li> <li>2. adanya interaksi dari setiap anggota dalam kelompok</li> <li>3. antusias dalam mengevaluasi kebenaran gerak</li> <li>4. kesungguhan dalam melakukan pengayaan gerak secara kolaboratif</li> </ol>		
5. Keaktifan dalam mengkomunikasikan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. kontribusi anggota kelompok untuk melakukan pengayaan gerak,</li> <li>2. tidak merasa lekas puas dengan materi yang telah dikuasai.</li> <li>3. kolaborasi setiap anggota kelompok dalam menetapkan pemecahan masalah</li> <li>4. kesungguhan dalam memenuhi penarikan kesimpulan melalui aktivitas gerak.</li> </ol>		
<b>Jumlah Skor</b>			

Keterangan : 
$$\text{JumlahNilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan

Skor 4 : Nilai 90 – 100 Sangat Tinggi

Skor 3 : Nilai 80 – 89 Tinggi

Skor 2 : Nilai 70 – 79 Cukup

Skor 1 : Nilai 0 – 69 Rendah

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) 70% siswa belum mampu melakukan teknik dasar *servis* dengan benar
- 2) Aktivitas siswa pada saat pembelajaran *servis* menggunakan gaya komando masih rendah
- 3) Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, seperti proses mengamati, mendengar, mengasosiasi dan menggali informasi.
- 4) Metode yang diterapkan guru dalam pembelajaran *passing* belum mampu memotivasi dan menggali potensi yang dimiliki siswa secara mandiri maupun kelompok.
- 5) Rendahnya nilai belajar siswa terutama dalam pembelajaran *servis* kelas VIII SMP Nurcahaya Medan Tahun Ajaran 2018/2019

## C. Pembatasan Masalah

Untuk mengarahkan peneliti ini sehingga terfokus dan spesifik masalah dibatasi dengan proses pembelajaran bulutangkis, khususnya mengenai teknik dasar *servis* pada siswa kelas VIII SMP Swasta Nurcahaya Medan T.A 2018/2019. Yang menjadi pembatasan masalah : peningkatan hasil belajar servis dan penerapan model pembelajaran Visual Auditory Kinesthetic (VAK) .

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti

adalah :”Apakah melalui model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) dapat meningkatkan hasil belajar *servis* bulu tangkis pada siswa kelas VIII SMP Swasta Nurcahaya Medan Tahun Ajaran 2018/2019”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah ntuk meningkatkan hasil belajar *servis* bulu tangkis melalui menggunakan model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK) pada siswa/siswi kelas VIII SMP Swasta Nurcahaya Medan Tahun Ajaran 2018/2019”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan hasil belajar dan menambah wawasan pada siswa untuk belajar kreatif, aktif dan efektif dalam pembelajaran *servis* dengan menggunakan model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic* (VAK),
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru penjas dalam memilih pendekatan dan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yag diberikan.
3. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran tentang kualitas hasil belajar siswa yang ditimbulkan oleh model pembelajaran *Visual Auditory Kinesthetic*, dan
4. Sebagai referensi ilmiah bagi mahasiswa lainnya, yang akan melanjutkan penelitian dengan tofik yang sama.