

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, sampai kapan dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan keterbelakangan. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti yang luhur dan moral yang baik.

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain).

Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial.

Aktifitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan psikologis, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Agar standart kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum

maka guru pendidikan jasmani harus mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan kematangan anak didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran di sekolah, kreativitas seorang guru sangat dibutuhkan, sehingga proses pembelajarannya dapat memberi pengalaman belajar yang baik secara lengkap kepada anak didik. Untuk menumbuhkan sikap aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif dari siswa tidaklah mudah, fakta yang terjadi adalah guru dianggap sumber belajar yang paling benar.

Proses pembelajaran yang terjadi memposisikan siswa sebagai pendengar ceramah guru. Akibatnya proses belajar mengajar cenderung membosankan dan menjadikan siswa malas belajar. Sikap anak didik yang pasif tersebut ternyata tidak hanya terjadi pada mata pelajaran tertentu saja tetapi pada hampir semua mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani. Ditinjau dari sarana dan prasarana di SMA Negeri 1 Perbaungan memiliki beberapa sarana olahraga diantaranya : 1 Lapangan bulu tangkis, 1 lapangan bola voli, bola basket, bola voli, bola kaki, gawang, dan peralatan permainan bulu tangkis seperti raket, sutelcock, net dll. Yang kondisinya cukup baik bila digunakan saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah SMA Negeri 1 Perbaungan tersebut. Dilihat dari sarana dan prasarana di sekolah tersebut, sebenarnya banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa, terutama pada permainan bulu tangkis sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah SD, SMP, SMA sederajat seperti di sekolah lainnya yang ada, untuk itu pelajaran bulu tangkis harus di pelajari dengan baik dan intensif untuk dapat menguasainya.

Seperti yang telah dikemukakan, bahwa bulu tangkis salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah, demikian halnya di SMA N 1 perbaungan bulu tangkis merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa. Namun dalam pelaksanaannya belum dapat dilaksanakan sepenuhnya sesuai dengan tuntunan yang ada. Hal ini dapat terlihat ketika siswa melakukan beberapa pukulan diantaranya pukulan *smash* gerakan dan hasil pukulan *smash* yang dilakukan dengan gerakan dan perlakuan yang diharapkan, sehingga hasil pukulan *smash* tidak maksimal.

Berdasarkan observasi dan wawancara langsung yang penulis lakukan, guru pendidikan jasmani Kelas XII SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Ajaran 2015/2016, mengenai hasil belajar siswa dalam pelajaran Bulu Tangkis terutama materi Pukulan *Smash forehand*, ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Nilai rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan adalah 60. Dari 32 orang siswa kelas XII A 1 ternyata 25 (78,13%) orang siswa memiliki nilai dibawah KKM dan 7 (21,87%) orang siswa memiliki nilai diatas KKM. , ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah, banyak siswa yang belum bisa melakukan pukulan *smash* pada *fase* awalan sebanyak 9 siswa dan *fase* pelaksanaan sebanyak 10 siswa dan *fase follow through* sebanyak 6 siswa, Dari hasil observasi peneliti ternyata masih banyak menemukan siswa yang tidak mampu melakukan gerakan yang benar dalam pelajaran pukulan *Smash* pada Bulu Tangkis.

Dalam menerapkan proses pembelajaran guru di sekolah tersebut lebih cenderung tidak kreatif dalam memberikan gaya mengajar yang lebih efisien untuk mempertajam daya nalar siswa dalam menyerap apa yang diajarkan oleh

guru kepada siswa seperti dengan menggunakan umpan balik maka umpan balik yang dilakukan dapat diberikan pada siswa, dan guru memberikan informasi tentang hasil latihan yang dilakukan oleh siswa. Sementara disana guru hanya menggunakan Metode komando dalam melaksanakan pembelajaran Pukulan *smash* pada permainan Bulu Tangkis tersebut, Sehingga hanya guru saja yang aktif, sementara siswa menjalankan perintah dengan tidak ada keseriusan (bermain-main).

Untuk itulah penulis ingin mencoba memberikan pengajaran dengan pemberian umpan balik (*Feed Back*) untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *smash* dalam permainan bulu tangkis, dalam melakukan penelitian tindakan kelas dengan upaya untuk meningkatkan hasil siswa mengenai judul penelitian **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Smash* dalam permainan bulu tangkis melalui penguatan umpan balik pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2015/2016”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Kurangnya minat belajar siswa/siswi pada pelajaran bulu tangkis khususnya *smash forehand* Kelas XII SMA Negeri 1 perbaungan T.A.2015/2016.
2. Keterbatasan sarana dan prasarana di SMA Negeri 1 Perbaungan T.A.2015/2016.

3. Kurangnya kreatifitas guru dalam melakukan variasi mengajar penjas di Kelas XII SMA Negeri Perbaunagan T.A.2015/2016.
4. Rendahnya pengetahuan siswa tentang *smash forehand* bulu tangkis di SMA N 1 Perbaunagan T.A>2015/2016.

#### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk Memudahkan kita memahami ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini maka penulis membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permasalahan ini dibatasi hanya pada, “Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Smash* Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Penguatan Umpan Balik pada siswa SMA Negeri 1 Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2015/2016?”

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas Apakah melalui Penguatan Umpan Balik Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Smash* Dalam Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Ajaran 2015/2016?

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

Berdasarkan Rumusan masalah maka tujuan yang diharapkan dengan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar Pukulan *Smash*

Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Penguatan Umpan Balik Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Perbaungan Tahun Ajaran 2015/2016

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

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai pemilihan media mengajar yang relevan dalam upaya meningkatkan hasil belajar pukulan *smash* siswa.
2. Memperkaya wawasan peneliti maupun pembaca lainnya tentang pukulan *smash* melalui Umpan Balik dalam mencapai tujuan belajar.
3. Untuk lebih meningkatkan hasil belajar pukulan Smash pada siswa.
4. Sebagai masukan kepada sekolah khususnya guru bahwasanya dalam Peningkatan Hasil belajar Pukulan *Smash* Dalam Permainan Bulu Tangkis dapat Melalui Penguatan Umpan Balik
5. Sebagai referensi dan masukan bagi civitas akademis fakultas ilmu keolahragaan UNIMED dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis