

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, kreatifitas dan keterampilannya.

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap orang dalam kehidupannya. Pertumbuhan dan perkembangan seseorang yang bersifat kualitatif juga merupakan hasil dari proses pendidikan, baik disadari maupun tidak disadari. Pendidikan pada dasarnya merupakan rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang berisi jasmani itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah mengherankan apa bila banyak yang meyakini dan mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Pendidikan jasmani dilakukan dengan sarana jasmani yakni aktivitas jasmani yang pada umumnya (meskipun tidak selalu) dilakukan dengan tempo

yang cukup tinggi dan terutama gerakan-gerakan besar ketangkasan dan keterampilan yang tidak perlu terlalu cepat, terlalu halus, dan sempurna atau berkualitas tinggi, agar diperoleh manfaat bagi anak-anak didik. Meskipun sarana pendidikan tersebut fisik, manfaat bagi anak-anak didik mencakup bidang-bidang non-fisikal seperti intelektual, sosial, estetik dalam kawasan-kawasan kognitif maupun afektif.

Dengan perkataan lain pendidikan jasmani berusaha untuk mengembangkan pribadi secara keseluruhan dengan sarana jasmani yang merupakan saham, khususnya yang tidak diperoleh dari usaha-usaha pendidikan yang lain karena hasil pendidikan dari pengalaman jasmani tidak terbatas pada perkembangan tubuh atau fisik. Pendidikan jasmani berkewajiban meningkatkan jiwa dan raga yang mempengaruhi semua aspek kehidupan sehari-hari seseorang atau keseluruhan pribadi seseorang. Pendidikan jasmani menggunakan pendekatan keseluruhan yang mencakup semua kawasan baik organik, motorik, kognitif, maupun afektif, karena manusia dipandang seutuhnya.

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diadakan dari mulai taman kanak-kanak sampai dengan disekolah menengah keatas. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan dalam proses belajar mengajar. Tinggi rendahnya hasil belajar pendidikan jasmani tergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi oleh siswa. Dalam pembelajaran penjas guru menguasai materi yang diajarkan dan cara penyampaiannya. Cara penyampaian pelajaran dengan satu arah akan membingungkan siswa, karena siswa akan

menjadi pasif (bersifat manerima saja) tentang apa yang dipelajarinya, materi abstrak tidak bermakna, sehingga proses belajar penjas membosankan.

Berdasarkan pengamatan saat pengalaman di lapangan (PPL), pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang paling ditunggu-tunggu oleh siswa. Hal ini dikarenakan siswa merasa jenuh dan pikirannya sudah terlalu tegang akibat melakukan proses belajar mengajar di kelas. Dalam hal ini siswa termotivasi mengikuti pelajaran penjas tentunya disebabkan oleh beberapa banyak faktor diantaranya: yang pastinya pendidikan jasmani merupakan masuk dalam kurikulum kelas VIII SMP sebagai syarat untuk naik kelas yang tercantum dalam nilai rapor. Ada yang ingin menjaga kesehatan badan, ada juga yang menyalurkan hobinya sehingga ingin menjadi seorang atlet, ada yang ingin mendapat nilai plus. Seseorang melakukan aktivitas karena didorong oleh adanya faktor-faktor, kebutuhan biologis, insting dan mungkin unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia.

SMP Swasta Tunas Karya merupakan salah satu Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama di Batang Kuis. Sekolah tersebut terletak di kecamatan Batang Kuis. Fasilitas olahraga SMP Swasta Tunas Karya terbilang cukup terpenuhi. Sekolah ini memiliki beberapa lapangan olahraga seperti lapangan bola Basket, Voli, Futsal, dan Badminton serta beberapa fasilitas olahraga lainnya yang bisa dipakai untuk pembelajaran penjas disekolah tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh guru olahraga pada tanggal 6 s.d 8 september 2012, Budi Septiady Nugroho, S.Pd mengatakan bahwa hasil belajar servis pendek masih kurang baik sehingga

keterampilan bermain bulutangkis dan nilai siswa menjadi menurun. Sebagian siswa masih belum mampu melakukan teknik-teknik dasar servis, ketika melakukan servis siswa sering melakukan kesalahan terutama pada saat melakukan sikap awal, perkenaan raket dengan kok, dan gerakan akhir servis yang dilakukan sering gagal dan kok jadi tak terarah serta sering mengenai net sehingga mudah jatuh ke lantai atau tanah.

Permainan Bulutangkis adalah permainan dengan menggunakan raket dan kok yang dipukul melewati net yang direntangkan ditengah lapangan. Bulutangkis merupakan salah satu jenis permainan pilihan yang dipelajari di sekolah menengah pertama (SMP). Di dalam kurikulum, bulutangkis termasuk ke dalam permainan bola kecil yang memiliki standar kompetensi yaitu mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, dan memiliki kompetensi dasar yaitu mempraktikkan keterampilan teknik bermain salah satu permainan olahraga bola kecil secara sederhana serta nilai kerja sama, kejujuran, menghargai, kerja keras dan percaya diri.

Dalam permainan bulutangkis siswa dapat bermain bulutangkis dengan baik apabila ia menguasai teknik dasar yang bagus sesuai dengan peraturannya, salah satunya adalah gerakan servis yaitu servis pendek. Penguasaan teknik servis pendek yang baik memungkinkan seorang siswa menciptakan poin. Oleh karena itu, gerakan pukulan servis pendek memiliki peranan yang sangat penting dan tidak dapat dikesampingkan. Maka dalam meningkatkan materi servis pendek harus ditingkatkan sehingga tercapai hasil yang memuaskan bagi siswa.

Servis pendek merupakan salah satu jenis servis yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Terkadang servis ini sering diabaikan seorang siswa meskipun dalam melakukan servis ini sangat mudah. Dari 24 siswa kelas VIII SMP Tunas Karya tahun ajaran 2012/2013, ternyata hanya 8 siswa (16%) yang telah memiliki ketuntasan belajar pukulan servis pendek bulutangkis, sedangkan 16 siswa (84%) yang belum memiliki ketuntasan belajar pukulan servis pendek bulutangkis.

Dari keterangan di atas dapat dilihat bahwa kondisi pembelajaran yang membosankan membuat siswa jenuh dalam melakukan kegiatan belajar permainan bulutangkis. Guru hanya berpatokan pada satu metode untuk melakukan pembelajaran servis pendek. Ini sangat berpengaruh dalam pembelajaran siswa sehingga peningkatan belajar servis siswa tidak mengalami peningkatan. Kondisi sarana dan prasarana disekolah SMP Tunas Karya sangat memadai. Hal ini juga sangat berpengaruh dalam kegiatan belajar mengajar pada permainan bulutangkis karena dengan adanya sarana dan prasarana dapat membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik dan efektif.

Adapun faktor-faktor yang membuat siswa kurang mengerti dalam melakukan gerakan servis pendek adalah kurangnya pengetahuan siswa tentang servis ini, siswa tidak mendengarkan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa tidak mengerti tentang servis pendek, siswa malas melakukan gerakan servis pendek dan lebih sering melakukan servis *backhand*, serta kurangnya keinginan siswa dalam melakukan servis ini. Berdasarkan kecenderungan perilaku siswa

terhadap pembelajaran servis pada permainan bulutangkis, faktor-faktor tersebut tidak boleh diabaikan karena akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Menurut peneliti, guru penjas perlu memberikan perhatian atau merespon gejala ini dan tidak menganggap hal ini sebagai hal yang biasa. Apabila hal ini dibiarkan berlarut-larut dikhawatirkan akan menurunkan prestasi belajar penjas siswa secara umum. Perlu dicari solusi yang tepat dalam masalah ini, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran penjas, terutama pada materi servis. Dalam hal ini salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menggunakan media sasaran. Diharapkan dengan penggunaan media sasaran yang tepat, maka proses pembelajaran bulutangkis terutama pada materi servis pendek dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk itu penulis dalam penelitian ini mencoba menggunakan media sasaran agar siswa lebih semangat untuk melakukan pembelajaran penjas pada materi servis pendek. Dengan media sasaran akan membantu siswa dalam memahami keterampilan dan kemampuan servis pada permainan bulutangkis karena dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk berfikir bagaimana melakukan teknik-teknik servis yang baik dan benar. Keterangan dari guru dibantu bertukar pengalaman antar sesama siswa sangat membantu jalannya proses pembelajaran yang dilakukan. Setelah itu dapat diukur hasil belajar siswa melalui tes servis pada permainan bulutangkis.

Dari uraian di atas dan untuk mempermudah dan menambah penjelasan khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, maka penulis tertarik

untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Servis Pendek Pada Permainan Bulutangkis Melalui Penggunaan Media Sasaran Pada Siswa Kelas VIII SMP Tunas Karya Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013”**.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: 1) Apakah gaya mengajar merupakan hal yang perlu dipergunakan dalam melangsungkan proses pembelajaran servis pendek pada permainan bulutangkis?, 2) Apakah faktor- faktor yang mempengaruhi pembelajaran pendidikan jasmani?, 3) Apakah pembelajaran penjas bisa terkendala karena kurangnya sarana dan prasarana yang kurang memadai disekolah?, 4) Apakah pengetahuan dasar siswa rendah dalam mempelajari keterampilan servis pendek?, 5) Apakah guru kurang memperhatikan siswa dalam pembelajaran disekolah?, 6) Apakah media sasaran dapat meningkatkan keterampilan servis pendek pada permainan bulutangkis?

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dalam upaya mengkaji permasalahan sehingga terdapat banyak faktor yang mempengaruhi namun tidak semua faktor tersebut terkaji dalam penelitian ini, kemudian peneliti membatasi penelitian ini pada **“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Servis Pendek Pada Permainan Bulutangkis Melalui Penggunaan Media Sasaran Pada Siswa**

Kelas VIII SMP Tunas Karya Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013”.

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

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah media sasaran dapat meningkatkan hasil belajar servis pendek pada siswa kelas VIII SMP Tunas Karya Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013.

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

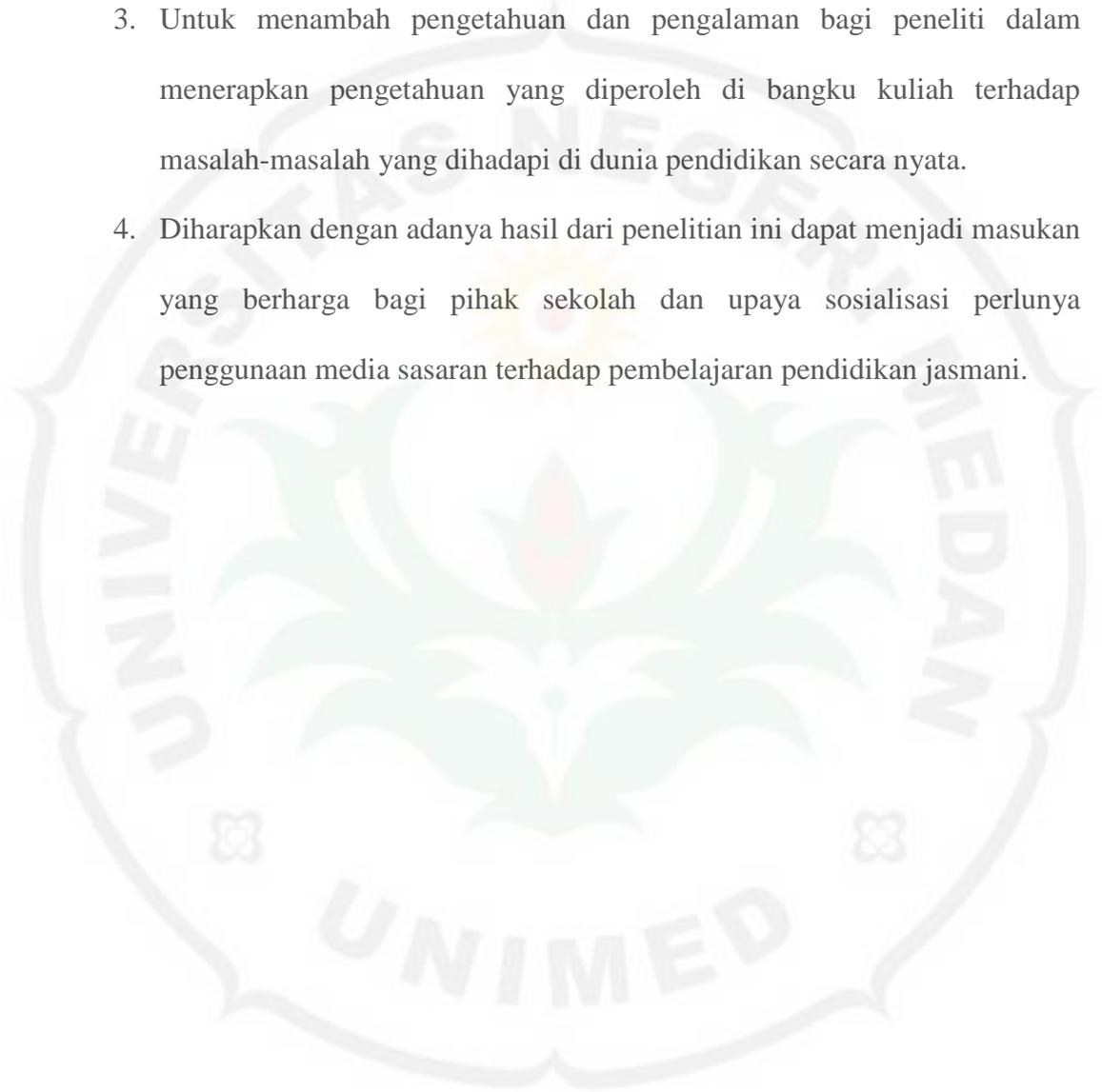
Adapun tujuan yang dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media sasaran dapat meningkatkan hasil belajar servis pendek pada siswa kelas VIII SMP Tunas Karya Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013.

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

Berdasarkan tujuan diatas diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Memberikan masukan kepada guru pendidikan jasmani dalam rangka meningkatkan mutu proses belajar mengajar, khususnya keterampilan servis pendek pada permainan bulutangkis.
2. Menambah motivasi siswa dalam melakukan servis yang baik dan benar

3. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata.
4. Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media sasaran terhadap pembelajaran pendidikan jasmani.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY