

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal yang sangat penting untuk membekali siswa menghadapi masa depan. Untuk itu proses pembelajaran yang bermakna sangat menentukan terwujudnya pendidikan yang berkualitas. Siswa perlu mendapat bimbingan, dorongan, dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang akan diperlukan dalam kehidupannya. Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional.

Perlu adanya usaha perbaikan dalam hal pengajaran, misalnya penggunaan metode mengajar atau gaya mengajar yang menarik dan dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki gaya mengajar atau strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah mengenai teknik-teknik penyajian bahan pelajaran, atau biasa disebut metode mengajar atau gaya mengajar. Teknik penyajian pelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar atau gaya mengajar yang dipergunakan oleh instruktur. Pengertian lain ialah sebagai teknik penyajian yang dikuasai guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di luar kelas.

Jadi pendidikan tidak mungkin terselenggara dengan baik bilamana para tenaga kependidikan maupun para peserta didik tidak didukung oleh sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar yang bersangkutan. Terlebih dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada pokok bahasan bulutangkis. bulutangkis merupakan olahraga yang cukup populer sehingga didalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani bulutangkis merupakan sebuah materi yang tidak asing bagi siswa maupun bagi guru. Permainan bulutangkis adalah salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan dilembaga pendidikan maupun non kependidikan.

Mengamati perjalanan olahraga bulutangkis di Indonesia, tidaklah berlebihan apabila olahraga bulutangkis dijadikan salah satu olahraga prioritas dalam pembinaan. Maka dari itu, olahraga bulutangkis dimasukan kedalam kurikulum pendidikan jasmani di Indonesia. Hal didasari historis Indonesia yang telah berkali-kali mampu menunjukkan prestasi bulutangkis didunia.

Tujuan permainan adalah untuk memukul sebuah kok menggunakan raket, melewati jaring ke wilayah lawan, sampai lawan tidak dapat mengembalikannya kembali. Area permainan berbeda untuk partai tunggal dan ganda, seperti yang diperlihatkan pada gambar. Bila kok jatuh di luar area tersebut maka kok dikatakan "keluar". Setiap kali pemain/pasangan tidak dapat mengembalikan kok (karena menyangkut di jaring atau keluar lapangan) maka lawannya akan memperoleh poin. Permainan berakhir bila salah satu pemain/pasangan telah meraih sejumlah poin tertentu.

Dalam permainan bulutangkis terdapat beberapa teknik dasar yaitu: 1). Teknik Memegang Raket, 2). Teknik Pukulan. Menurut Giri Verianti (2009:25-

27). Pukulan (*service*) merupakan pukulan yang mengawali atau sajian bola pertama sebagai permulaan permainan. Dalam teknik pukulan (*service*) terdapat salah satu teknik pukulan yaitu *Backhand Short Service*. Pada umumnya, dalam materi ini siswa sangat sulit menginterpestasikan stimulus yang diberikan oleh guru. Karena *Backhand Short Service* memiliki tingkat kesulitan dibandingkan teknik *Short Service* lainnya.

Dalam peningkatan hasil belajar *Backhand Short Service* ini pasti dibutuhkan peran guru dalam memberikan sebuah stimulus terhadap siswa melalui metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani, dikarenakan aplikasi metode pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena pada zaman era globalisasi ini siswa sudah terbiasa dengan belajar dari apa yang mereka lihat, dengar, dan sebagainya. Sehingga, jika guru pendidikan jasmani tidak menguasai gaya mengajar/ metode belajar lainnya, akan membuat siswa semakin jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

Sistem pengajaran yang bersifat konvensional yaitu dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, hanya mendengarkan dan mencatat masih banyak diterapkan. Hal ini tentu saja sangat membosankan siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan pikiran mereka pun melayang kemana-mana. Guru seperti ini akan menyebabkan pembelajaran 3M yaitu membosankan, membahayakan dan merusak minat belajar siswa. Akibatnya tidak sedikitpun materi yang tersimpan dalam ingatan dan memori siswa. Jika hal ini berlangsung terus-menerus dalam waktu yang lama maka minat, motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa juga akan menurun. Padahal guru sebagai tenaga profesional dan

fasiliator dan pembelajaran seharusnya terus mengembangkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar. Apalagi sekarang dunia pendidikan sudah harus mengikuti perkembangan teknologi.

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk mencapai pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Mengingat mengajar pada hakikatnya merupakan upaya guru dalam menciptakan situasi belajar, metode yang digunakan oleh harus menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi siswa sehubungan dengan mengajar. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aktif, guru harus menentukan metode pembelajaran yang tepat. Pertimbangan pokok dalam menentukan metode pembelajaran terletak pada keefektifan proses pembelajaran. Setiap metode pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Tidak ada suatu metode pembelajaran pun yang dianggap ampuh untuk segala situasi. Hal ini bergantung pada pertimbangan situasi belajar mengajar yang relevan.

Pembelajaran dengan penemuan (*Discovery Learning*) merupakan suatu komponen penting dalam pendekatan konstruktivis yang telah memiliki sejarah panjang dalam dunia pendidikan. Ide pembelajaran penemuan (*Discovery Learning*) muncul dari keinginan untuk memberi rasa senang kepada anak/siswa dalam "menemukan" sesuatu oleh mereka sendiri dengan mengikuti jejak para ilmuwan. Pembelajaran penemuan dibedakan menjadi 2, yaitu pembelajaran penemuan bebas (*Free Discovery Learning*) atau sering disebut open ended discovery dan pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*)

(UT 1997).Diakses melalui <http://penelitian.tindakankelas.blogspot.com/2009/03/model-pembelajaranpenemuan-terbimbing.html>.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran penemuan terbimbing (*Guided Discovery Learning*) lebih banyak diterapkan, karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih terarah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Namun bimbingan guru bukanlah semacam resep yang harus diikuti tetapi hanya merupakan arahan tentang prosedur kerja yang diperlukan.

Dari hasil survei yang dilakukan di sekolah SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan, siswa kurang berminat mengikuti pelajaran bulutangkis karena menurut mereka pelajaran bulutangkis tersebut tidak menarik dan terlihat juga motivasi yang ada dari dalam diri siswa tersebut sangat kurang untuk mengikuti pelajaran bulutangkis. Di sekolah tersebut hampir semua pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan guru memakai gaya mengajar komando dan tidak menggunakan gaya mengajar lainnya. Siswa hanya mengikuti dan melaksanakan apa yang disampaikan guru. Sehingga siswa kurang kreatif dalam proses pembelajaran dan guru kurang mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswanya. Sarana dan prasarana disekolah tersebut juga tidak mendukung proses belajar mengajar dikarenakan lapangan bulutangkis disekolah tersebut tidak memenuhi standar. Kemudian hasil belajar siswa juga menunjukkan angka rendah, dimana siswa yang masuk kategori “tuntas” dalam KKM hanya sedikit, dan kategori “tidak tuntas” siswa mendominasi. Kemudian di kelas VIII-9 dari 27 siswa terdapat 5 yang masuk criteria tuntas (18,51%) dan sekitar 22 siswa yang masuk dalam criteria tuntas (81,49%).

Selain permasalahan di atas, peneliti juga menemukan bahwa konsep belajar mengajar yang di terapkan oleh guru pendidikan jasmani yang monoton. Guru tidak pernah melakukan evaluasi proses terhadap kegiatan belajar yang sudah dilakukan oleh siswa. Seperti yang diungkapkan Zainal Arifin (2011:34) evaluasi proses adalah suatu proses banyak menentukan keberhasilan kurikulum. Hal ini disebabkan konsistensi waktu yang terbagi tidak sesuai dengan terapan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), jumlah siswa yang banyak juga mempengaruhi waktu untuk guru melakukan evaluasi proses. Dan kreativitas guru dalam pembelajaran juga dibutuhkan.

Hal semacam ini bukan saja berakibat kurang baik terhadap proses belajar pendidikan jasmani yang dilaksanakan, akan tetapi juga, mengakibatkan daya berfikir dan keingintahuan anak tidak berkembang. Dan itu juga mempengaruhi terhadap hasil belajar yang didapat siswa selama ini. Dalam pembelajaran penjas, sekolah telah menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada nilai siswa yaitu 70, namun masih banyak siswa yang memiliki nilai rata-rata yang rendah yaitu dibawah 70. Melihat fenomena yang terjadi, peneliti tertarik mencoba sebuah gaya mengajar penemuan terbimbing agar siswa lebih kreatif dan tidak merasa terpaksa dalam belajar. Hasil belajar siswa mengenai materi *backhand short service* dalam permainan bulutangkis juga menunjukkan bahwa siswa kurang menginterpestasikan pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa menunjukkan jauh dibawah rata-rata.

Berdasarkan observasi disekolah dan permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik mengangkat judul penelitian yaitu “ **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Backhand Short Service* Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui**

Penerapan Gaya Mengajar Penemuan Terbimbing Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang telah diuraikan penulis di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut: faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi hasil belajar *backhand short service* dalam permainan bulutangkis. Apakah gaya mengajar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani? Apakah penggunaan gaya penemuan terbimbing dapat mempengaruhi hasil belajar *backhand short service*. Apakah dengan penerapan gaya mengajar penemuan terbimbing dengan media dapat mempengaruhi hasil belajar *backhand short service* dalam permainan bulutangkis.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulisan maka, penulis membatasi penelitian ini membahas : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Backhand Short Service* Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Penerapan Gaya Mengajar Penemuan Terbimbing Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Meningkatkan Hasil Belajar *Backhand Short Service* Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Penerapan Gaya Mengajar Penemuan Terbimbing Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar *Backhand Short Service* Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Penerapan Gaya Mengajar Penemuan Terbimbing Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2012/2013

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Bagi guru berguna sebagai upaya untuk memperbaiki kesulitan belajar khususnya pada pembelajaran penjas.
2. Bagi siswa sebagai cara untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan khususnya pada materi pelajaran penjas.
3. Bagi sekolah berguna untuk menambah perbendaharaan strategi pembelajaran yang dapat diberikan pada siswa.

4. Bagi peneliti berguna untuk mengembangkan metode pembelajaran, khususnya untuk pemikiran pembelajaran yang berkaitan dengan gerak dan menambah wawasan terkait dengan evaluasi praktek mengajar.
5. Untuk mengaplikasikan ilmu yang di peroleh selama perkuliahan.



THE
Character Building
UNIVERSITY