

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbagai bentuk permainan dalam keolahragaan memberikan kesenangan tersendiri bagi masyarakat khususnya bagi mereka yang masih berada di dunia pendidikan. Olahraga menjadi salah satu hal penting dalam kehidupan karena memberikan pengaruh yang baik untuk kesehatan. Maka pendidikan jasmani menjadi salah satu pelajaran yang wajib di dalam dunia pendidikan.

Dengan adanya pendidikan jasmani diharapkan dapat melahirkan generasi yang sehat. Hal tersebut diatur dalam undang – undang No.12/1959 yang sebagian isinya berbunyi ‘Bangsa Indonesia kuat dan sehat lahir batin, oleh karena itu, pendidikan jasmani berkewajiban juga memajukan dan memelihara kesehatan badan terutama dalam arti preventif dan juga secara correctief’.

Maka pendidikan jasmani menjadi hal yang sangat penting dalam membantu siswa menjaga kesehatan tubuh dan melatih mengasah kemampuan berpikir selain pelajaran sosial maupun ilmu alam. Menurut *Websters New Collegiate Dictionary* (1980), pendidikan jasmani adalah pengajaran yang memberikan perhatian pada pengembangan fisik dari mulai latihan kalistenik, latihan untuk kesehatan, senam serta performan dan olahraga pertandingan.

Ensiklopedia Indonesia menyebutkan bahwa pendidikan jasmani adalah olahraga yang dilakukan di sekolah – sekolah, terdiri dari latihan – latihan tanpa alat dan dengan alat, dilakukan didalam ruangan dan dilapangan terbuka. Demikian pula menurut Menpora (1984), pendidikan jasmani adalah suatu

proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak (Mardiana Ade : 2008 : 4).

Dengan adanya pendidikan jasmani, siswa dapat menemukan dunianya secara nyata. Siswa menemukan kualitas dunianya dengan menggerakkan dirinya dengan kemampuannya sendiri. Maka tugas guru pendidikan jasmani untuk mengasah kemampuan siswanya. Guru pendidikan jasmani merealisasikan tujuannya dengan mengajarkan dan meningkatkan aktivitas jasmani, dengan bimbingan tujuan pendidikan, hal ini berarti bahwa murid – murid harus belajar sesuatu dari gurunya. Siswa harus memperoleh kemajuan dalam kemampuan aktivitas fisiknya dengan nyata. Salah satu pendidikan jasmani yang banyak diminati oleh masyarakat dan juga para pelajar yakni olahraga bulu tangkis.

Bulutangkis bukanlah merupakan olahraga yang baru dikenal dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari – hari. Permainan bulutangkis menjadi salah satu olahraga yang banyak diminati dari berbagai kalangan bahkan dari berbagai usia. Walaupun dalam kehidupan sehari – hari, permainan bulu tangkis biasanya hanya untuk kesenangan dan melepas kepenatan setelah beraktivitas. Namun lain halnya bagi mereka yang berprofesi sebagai pemain bulutangkis.

Permainan bulutangkis menjadi harga mati untuk nama harum bangsa Indonesia. Nama Indonesia sangat disegani dalam cabang bulutangkis. Satu kenyataan yang tidak terbantahkan bahwa Indonesia merupakan negara raksasa bulutangkis terkait dengan keberhasilannya menorehkan prestasi pada berbagai

kejuaran tingkat dunia. Keseriusan Indonesia pada permainan ini dibuktikan dengan badan tingkat nasional yang didirikan sebagai wadah untuk mengurus segala hal yang terkait dengan bulutangkis. Badan tersebut disebut dengan PBSI yang mengirimkan beberapa pemain yang berprestasi untuk bertanding ke kejuaran level internasional juga bertanggung jawab untuk melakukan berbagai pembinaan prestasi serta menyelenggarakan berbagai kejuaran tingkat nasional baik untuk kategori pemain senior maupun junior (Setiawan Salim : 2009 : 6).

Permainan yang sudah *booming* sejak dahulu menjadi event yang sangat bergengsi di seluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia. Indonesia telah mendapat berbagai penghargaan untuk permainan ini. Bulutangkis atau dalam istilah internasional disebut dengan badminton yang diambil dari nama badminton House, satu tempat milik bangsawan beaufort yang menempati rumah di Gloucesterhire, Inggris. Tujuan awal adalah menjaga *shuttlecock* tetap di udara dalam waktu selama mungkin.

Namun dalam perkembangan selanjutnya tujuan sederhana dari aksi memukul bola berubah. Tujuan tidak lagi untuk kesenangan, namun tujuan mulai berubah yakni pukulan terhadap *shuttlecock* itu yang dilakukan dengan tujuan membuat sulit lawan main yang berada di sisi lain lapangan untuk bisa mengembalikannya. Permainan tidak lagi sederhana dan berubah menjadi cepat serta sulit. Dari sinilah muncul cikal bakal permainan modern bulu tangkis (Setiawan Salim : 2009 : 1 – 2).

Kesulitan dalam permainan bulutangkis tersebut membuat siswa harus mengetahui teknik – teknik dasar dalam memainkannya. Seperti yang terjadi di

SMA Parulian 2 Medan yang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan permainan bulutangkis khususnya teknik dasar dalam melakukan smash. Kendala yang sering dihadapi siswa di SMA parulian 2 Medan tersebut ketika melakukan smash ada kejanggalan gerakan mulai dari sikap awal hingga melakukan pukulan smash. Bukan hanya itu, berdasarkan observasi, hasil belajar juga sangat kurang memuaskan, baik dari nilai, penguasaan teknik, cara pemegangan raket, ayunan pukulan, sehingga sangat berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. proses pembelajaran yang di lakukan guru dan siswa sebenarnya kurang baik, karena sangat membosankan siswa dengan minimnya fasilitas pembelajaran, seperti, raket, memang fasilitas seperti lapangan, cock, dan raket, tidak memadai jika di bandingkan dengan jumlah siswa. Sehingga banyak siswa yang fasif dan harus menunggu giliran saat terjadi proses pembelajaran materi Bulu tangkis. Dari 32 siswa hanya 7 orang siswa yang mendapat nilai yang standar dan mampu melakukan teknik yang seharusnya. Jumlah yang sangat sedikit dari jumlah kelulusan siswa yang diharapkan. Berdasarkan hasil tersebut, maka ada pengajaran yang dilakukan guru yang masih kurang maksimal sehingga pemahaman siswa pun kurang.

Proses pembelajaran yang dilakukan gurunya sangat monoton. Kemudian fasilitas kurang, baik shuttlecock dan raket, sehingga banyak siswa yang fasif, lebih banyak diam dan menunggu giliran untuk bisa melakukan. Oleh karena itu siswa harus belajar mengetahui teknik – teknik dasar tersebut dengan bentuk gaya latihan dalam permainan bulutangkis. Karena melalui bentuk gaya latihan guru memiliki kelebihan dalam mengajar, yaitu guru dapat memberikan umpan balik

secara individual dan secara langsung. Bukan hanya itu, siswa dibebankan rasa tanggung jawab, dan memungkinkan penggunaan alat lebih baik.

Karena jelas kita ketahui siswa kelas X itu masa transisi dari SMP, sehingga dengan penggunaan gaya mengajar latihan itu akan lebih efektif dan efisien. Maka dalam hal ini peran guru dalam memberikan teori dan praktek haruslah sangat aktif. Sebab guru yang menjadi panduan seorang siswa dalam melakukannya. Jika guru tidak memberikan pemahaman yang benar tentang teori yang disampaikan, mustahil seorang siswa dapat mempraktekkan dengan baik. Mungkin hal ini lah yang menjadi masalah yang dialami siswa SMA Parulian 2 Medan ketika memainkan bulutangkis.

Dalam memainkan bulutangkis, siswa seharusnya mengetahui teknik dasar dengan baik, salah satunya dalam melakukan Smash. Dimana teknik ini menjadi salah satu hal yang mendukung siswa untuk mampu menguasai permainan namun ketika siswa tidak mampu melakukan smash dengan baik maka siswa akan mengalami kesulitan dalam menghadapi permainan.

Demikian juga yang terjadi di SMA Parulian 2 Medan ini berdasarkan pengamatan peneliti. Sebagai sebuah sekolah yang sudah pada tahap jenjang atas, seharusnya siswa sudah lebih mampu dalam menguasai lapangan dalam memainkan permainan bulutangkis. Sebaliknya yang terjadi siswa di SMA tersebut, siswa masih dalam tahap dasar dalam permainan bulutangkis.

Dalam tahap dasar pun, siswa SMA ini masih dapat dikatakan amatir. Dari keadaan tersebut dapat dikatakan bahwa kesungguhan siswa dalam memainkan permainan bulutangkis sangat kurang. Dalam hal ini peran guru pendidikan

jasmani sangat dibutuhkan dalam mengetahui kemampuan siswanya. Siswa yang kurang maksimal dalam permainan ini sangat dipengaruhi oleh pengajaran yang diberikan gurunya. Jika hal ini terjadi, seorang guru dianggap belum maksimal mengajarkan pendidikan jasmani khususnya bulutangkis.

Memang hal tersebut sangat disayangkan mengingat perkembangan teknologi yang bisa dimanfaatkan siswa/i untuk belajar. Melalui berbagai media, siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja untuk belajar teknik dalam permainan bulutangkis. Dengan sering melihat dan memperagakan permainan tersebut, maka siswa akan dapat mempelajari dan menguasai permainan dengan baik. Tetapi permasalahannya adalah, ketika siswa dapat belajar melalui berbagai media, namun mereka belum sepenuhnya memahami panduan teknik permainan bulu tangkis dalam media tersebut. Seharusnya disinilah yang menjadi keaktifan seorang guru pendidikan jasmani untuk mengarahkan dan memberikan pemahaman dari setiap panduan teknik dalam media.

Permainan bulutangkis yang merupakan olahraga yang memiliki beragam teknik dalam memainkannya sudah seharusnya dilakukan dengan teknik dasar yang baik, salah satunya cara melakukan smash. Sangat disayangkan, jika sebagai bangsa yang terkenal dengan bulutangkis yang ditakuti di dunia, namun dalam dunia pendidikan masih belum dimaksimalkan. Padahal melalui dunia pendidikan akan mempermudah para pelatih untuk mendapatkan para olahragawan yang berbakat dalam bidang bulutangkis. Pemaksimalan dalam menjadikan bulutangkis yang awalnya hanyalah hobi menjadi bakat yang dapat membanggakan negeri ini. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian

tentang **“Upaya perbaikan proses belajar smash dalam bulutangkis dengan menerapkan gaya mengajar latihan pada siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan ”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Kemampuan *Smash* siswa masih rendah.
2. Kurangnya minat belajar siswa pada materi *Smash* dalam bulu tangkis
3. Kurang variasi pembelajaran guru terhadap materi *Smash* dalam Bulu tangkis
4. Fasilitas yang terdapat sekolah kurang mendukung proses pembelajaran.
5. Pembelajaran masih berpusat kepada guru.

C. Pembatasan Masalah

Untuk lebih mempertegas sasaran masalah dan mengingat luasnya ruang lingkup masalah serta keterbatasan waktu, dana dan kemampuan penulis, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah **“Upaya perbaikan proses belajar smash dalam bulutangkis dengan menerapkan gaya mengajar latihan pada siswa kelas X SMA Parulian 2 Medan”** .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti adalah “Bagaimana upaya perbaikan smash yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan permainan bulutangkis di SMA Parulian 2 Medan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana teknik dasar dalam melakukan *smash* melalui gaya mengajar latihan dalam meningkatkan permainan bulutangkis di SMA Parulian 2 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi guru maupun bagi masyarakat umum. Adapun manfaatnya antara lain adalah :

1. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengetahuan keterampilan penulis tentang teknik gaya latihan dalam upaya meningkatkan hasil pukulan smash dalam permainan bulutangkis pada siswa.
2. Untuk guru pendidikan jasmani, hasil penelitian ini kiranya bermanfaat sebagai bahan masukan dalam pengajaran khususnya tentang teknik gaya latihan yang tepat dalam melakukan smash pada permainan bulutangkis.

3. Sebagai masukan kepada sekolah khususnya guru bidang study yang bersangkutan bahwasanya dalam meningkatkan hasil permainan bulu tangkis maka harus diperbaiki tehnik gaya latihan yang tepat.
4. Bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil permainan bulutangkis dengan mengetahui tehnik gaya latihan yang tepat sehingga siswa dapat memainkan dalam ruang lingkup yang lebih luas.
5. Sebagai referensi dan masukan bagi Akademis Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED dan pihak lain dalam melaksanakan penelitian yang sejenis.