

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber belajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Sumber belajar terdiri atas pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang kesemua dapat diberdayakan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan dan pemanfaatan sumber belajar yang beragam, baik dari kategori yang dirancang maupun yang dimanfaatkan, pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal, efektif dan efisien. Oleh karena itu, seorang guru atau pendidik diharapkan mengetahui berbagai jenis sumber belajar sehingga dapat mempergunakannya untuk kepentingan belajar dan pembelajaran. Salah satu jenis sumber belajar yang banyak digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap fasilitator telah mempunyai pengetahuan

dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi, baik pesan maupun isi pelajaran pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data dan informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Baugh menyatakan bahwa kurang lebih 90 % hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan 5 % diperoleh melalui indera dengar, dan 5 % lagi melalui indera lainnya. Begitupun menurut hasil penelitian yang telah dilakukan BAVA (*British Audio Visual Aids*) menunjukkan bahwa informasi yang diserap melalui indera pendengaran hanya 13 % saja, sedangkan 87 % melalui indera yang lainnya (Rudi Susilana, 2007:198). Gambaran ini menunjukkan bahwa pembelajaran akan lebih maksimal bila memberdayakan semua indera melalui berbagai pengalaman belajar. Untuk itu, dalam implementasi pembelajaran, seorang guru seharusnya berusaha mengelola

berbagai sumber belajar, agar siswa dapat belajar dan memperoleh hasil belajar yang maksimal, salah satu diantaranya adalah media pembelajaran.

Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Siswa yang belajar lewat *mendengarkan* saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan siswa yang belajar lewat *melihat* atau sekaligus mendengarkan dan melihat. Media pembelajaran juga mampu membangkitkan dan membawa siswa belajar ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat mereka belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari seluruh rangkaian proses belajar mengajar terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pokok bahasan permainan bulutangkis. Herman Subardjah (2001:13) permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Permainan bulutangkis dapat

berkembang dengan sangat pesat hal ini disebabkan karena bulutangkis mempunyai beberapa keunggulan dalam pelaksanaannya.

Sebagai salah satu pokok bahasan yang perlu dipahami siswa, maka permainan bulutangkis harus disampaikan secara teori dan praktek, artinya siswa tidak hanya dikenalkan dengan bagaimana hal-hal yang berhubungan dengan permainan bulutangkis secara teori namun siswa juga dituntut untuk mampu mempraktekkan atau melakukan permainan bulutangkis dengan baik. Oleh sebab itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana siswa dituntut mampu menerapkan permainan bulutangkis tentu tidak terlepas dari semua media atau alat yang digunakan dalam permainan bulutangkis. Tanpa adanya media atau alat permainan bulutangkis yang digunakan tentu pemahaman dan kemampuan siswa tidak akan maksimal.

Salah satu sarana bulutangkis atau alat yang dimainkan adalah *shuttlecock* (kok) yaitu bola yang terbuat dari rangkain bulu pada gabus untuk dipukul atau dimainkan. *Shuttlecock* biasanya terbuat dari bulu unggas yang telah dibuat di pabrik. Bulu yang biasa digunakan dalam pembuatan *shuttlecock* antara lain bulu dari hewan angsa, itik, entok, ayam kampung, ayam potong/broiler. Bulu unggas yang digunakan sebagai bahan pembuatan bola dalam permainan bulutangkis biasanya berasal dari limbah pada penangkaran unggas atau tempat pemotongan unggas sebagai penghasil bulu untuk bahan *shuttlecock*.

Shuttlecock terdiri dari beberapa material penyusun, yaitu bulu entok, yang pada dasarnya bulu entok yang berwarna putih di kirim melalui Negara Taiwan dan China, setiap *shuttlecock* terdiri dari 16 helai bulu. Kemudian dop (gabus)

untuk tempat menancapkan bulu dikirim dari China, pita yang digunakan pada bagian dop luar, label *shuttlecock*, benang digunakan untuk menjahit bulu agar menjadi kuat saat dimainkan. Material selanjutnya adalah lem yang terdiri dari lem khusus untuk mengelem benang dengan bulu, dan lem fox untuk mengelem label dengan dop. Material terakhir adalah pembungkus *shuttlecock* dan cover *shuttlecock*. Tahapan pembuatan *shuttlecock* dimulai dari pembelian bulu dari supliyer di Negara Taiwan dan China. Dilanjutkan proses produksi yang dimulai dari pencucian bulu, pengeringan, pemotongan pola, pembentukan bulu, pelurusan bulu, assembly, servis, menjahit bulu, pengeleman, pemasangan label dan pita, penimbangan *shuttlecock* dengan berat masing-masing 49 gram, dan proses terakhir adalah pengemasan.

Indrustri perunggasan di Indonesia berkembang dengan pesat, sehingga menghasilkan limbah yang banyak, salah satunya limbah bulu ayam kampung, ayam potong/*broiler*, angsa, itik, dan entok. Limbah pada dasarnya adalah zat atau bahan buangan suatu proses produksi, baik industri maupun rumah tangga yang kehadirannya tidak dikehendaki, menurunkan kualitas lingkungan serta tidak mempunyai nilai ekonomi. Limbah bulu terdiri dari 6% dari berat hidup ternak unggas. Bulu ayam potong/kampung, itik, entok, ataupun angsa dapat diperoleh dari hasil pemotongan unggas di pasar tradisional, atau tempat pemotongan unggas. Pada umumnya bulu unggas yang merupakan limbah pemotongan unggas di pasar tradisional belum dimanfaatkan. Pada dasarnya limbah bulu unggas mempunyai 3 dasar warna yaitu putih, hitam, dan coklat. Limbah bulu unggas yang berwarna hitam dan coklat tidak dapat digunakan sama sekali, sehingga

terjadi penumpukan pada limbah-limbah yang ada di pasar tradisional dan pembuangan limbah.

Akhir-akhir ini pengembangan alat bulutangkis lebih pesat pada raket dibandingkan *shuttlecock*. Masih kurangnya inovasi media atau alat terutama *shuttlecock* pada olahraga bulutangkis. Pentingnya meningkatkan kreatifitas perlu dikembangkan dalam permainan bulutangkis khususnya pada *shuttlecock* yang digunakan. Pemanfaatan limbah bulu unggas sebagai bahan dasar pembuatan *shuttlecock* terutama pada bulu unggas yang berwarna hitam cukup penting mengingat limbah bulu warna hitam masih kurang mendapat perhatian karena pada umumnya yang digunakan sebagai bahan pembuatan *shuttlecock* adalah bulu unggas yang putih. Penggunaan bulu unggas berwarna hitam sebagai bahan pembuatan *shuttlecock* sesungguhnya sangat baik dikembangkan terutama untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pokok bahasan permainan bulutangkis pada mata pelajaran PJOK.

Diantara individu yang berkepentingan dalam menggunakan *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis adalah siswa pada tingkat menengah. Hal ini dikarenakan pada mata pelajaran PJOK di tingkat SMP diajarkan materi permainan bulutangkis. Karena menjadi materi yang wajib diajarkan maka penggunaan *shuttlecock* tidak dapat dihindari, namun sebagai bentuk inovasi dan lebih meningkatkan motivasi siswa dalam bermain bulutangkis tentu harus ada inovasi baru terkait media yang digunakan dalam permainan bulutangkis.

Salah satu upaya guna meningkatkan motivasi siswa dalam bermain bulutangkis adalah dengan menggunakan *shuttlecock* yang berbeda dari

shuttlecock pada umumnya yang digunakan dengan warna putih. Penggunaan *shuttlecock* berwarna khususnya warna hitam yang terbuat dari limbah bulu unggas belum pernah dilakukan dan dimainkan oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam permainan bulutangkis berupa *shuttlecock* berwarna akan mempengaruhi motivasi siswa terhadap pelajaran. Hal ini disebabkan warna yang berbeda dari biasanya akan membuat siswa menjadi lebih tertarik. Untuk itu, akan dilakukan produk pengembangan limbah bulu unggas berwarna yang akan diterapkan pada siswa di sekolah. Selain sebagai sarana menarik motivasi siswa dalam permainan bulutangkis, tentu pengembangan produk *shuttlecock* berwarna akan mengurangi limbah bulu unggas berwarna yang selama ini tidak digunakan karena pada umumnya limbah bulu unggas yang putih saja yang dipakai untuk membuat bahan *shuttlecock*.

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti akan melakukan sebuah penelitian dan pengembangan dalam bentuk karya ilmiah dengan judul “Pengembangan *Shuttlecock* Berwarna Sebagai Media Pembelajaran Bulutangkis”.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dilakukan suatu gambaran tentang permasalahan yang dihadapi. Dalam penelitian ini, fokus utama penelitian adalah pengembangan *shuttlecock* berwarna sebagai media pembelajaran bulutangkis. Atas dasar hal tersebut, maka penelitian *Research* dan *Development* (R&D) dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *shuttlecock* berwarna sebagai media pembelajaran bulutangkis ?

2. Bagaimana proses produk hasil penggunaan *shuttlecock* berwarna pada proses belajar media pembelajaran ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah penelitian dan fokus penelitian yang dirinci dalam rumusan penelitian. Maka tujuan dalam penelitian adalah:

1. Untuk menghasilkan penggunaan *shuttlecock* berwarna sebagai media pembelajaran bulutangkis yang bermanfaat dan berkualitas pada mata pelajaran PJOK yang layak untuk digunakan.
2. Untuk meningkatkan motivasi, meningkatkan daya tarik, dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK pada pokok bahasan permainan bulutangkis melalui media *shuttlecock* berwarna.
3. Penggunaan produk *shuttlecock* berwarna memiliki ketahanan yang baik sebagai media atau alat dalam permainan bulutangkis, serta memiliki produk lebih efektif dan efisien untuk digunakan sebagai media pembelajaran PJOK.
4. Guru akan lebih mudah dalam memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran PJOK khususnya permainan bulutangkis dengan menggunakan alat *shuttlecock* berwarna.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis.

- a. Meningkatkan wawasan bagi peneliti tentang pengembangan *shuttlecock* berwarna yang sangat potensial menjadi sumber pendapatan atau ekonomi keluarga pengerajin atau pengusaha *shuttlecock* (home industry).
- b. Diharapkan pembelajaran dengan menggunakan media *shuttlecock* berwarna dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- c. Membangkitkan minat siswa untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran dan media belajar dalam permainan bulutangkis dengan menggunakan *shuttlecock* berwarna.
- d. Sebagai informasi bagi peneliti lain untuk terus mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

2. Secara Praktis

- a. Dapat mengurangi limbah bulu unggas dan dikembangkan menjadi pembuatan *shuttlecock* berwarna untuk berbagai kegiatan seperti permainan, pelatihan dan juga media pembelajaran bulutangkis di sekolah.
- b. Meningkatkan motivasi bermain bulutangkis dengan menggunakan media *shuttlecock* berwarna.
- c. Memberikan data empiris tentang pencapaian tujuan pembelajaran bila menerapkan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.
- d. Dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri oleh guru olahraga maupun siswa dengan menggunakan media *shuttlecock* berwarna.

- e. Dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.