

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak asing bagi kita, terlebih lagi karena kita bergerak di bidang pendidikan. Juga pasti kita sepakat bahwa pendidikan diperlukan oleh semua orang. Bahkan dapat dikatakan bahwa pendidikan ini dialami oleh semua manusia dari semua golongan. Tetapi seringkali orang melupakan makna dan hakikat pendidikan itu sendiri. Layaknya hal lain yang sudah menjadi rutinitas, cenderung terlupakan makna dasar dan hakikatnya. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Ki Hajar Dewantara mengartikan pendidikan sebagai upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup dan menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya.

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.

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.

Permainan bulutangkis adalah cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat yang ikut serta dalam setiap kegiatan olahraga bulutangkis yang diselenggarakan, baik dalam bentuk pertandingan tingkat RT hingga tingkat dunia, seperti Thomas dan Uber Cup atau Olimpiade. Bulutangkis dapat dimainkan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan.

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.

Pada saat ini, olahraga bulutangkis cukup terkenal dikalangan masyarakat dan berkembang. Sehingga olahraga bulutangkis dimasukan kedalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani baik di SD (kategori bola kecil), SMP, SMA. Dan dengan adanya bulutangkis didalam kurikulum pendidikan jasmani, maka guru dituntut lebih paham dalam upaya meningkatkan hasil belajar dari materi bulutangkis. Apalagi pada materi *smash*. Yang kita ketahui, *smash* merupakan teknik dasar dalam permainan bulutangkis yang cukup sulit dilakukan karena teknik melakukan *smash* banyak macamnya. Sehingga diperlukan kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.

*Smash* biasanya adalah materi yang cukup sulit dilakukan oleh siswa, karena dalam melakukan *smash* harus memiliki keterampilan yang didasari terlebih dahulu seperti latihan fisik, latihan teknik yang terkoordinir, dan sebagainya. Sehingga dalam pelaksanaan *smash* dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sering kali terdapat berbagai kendala dan permasalahan. Sehingga diperlukan modifikasi didalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, karena dengan memodifikasi akan memudahkan pelaksanaan didalam pembelajaran.

Tinggi rendahnya hasil belajar *smash* tergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi oleh siswa juga tergantung pada guru pendidikan jasmani dalam menguasai materi pembelajaran dan cara penyampaiannya terhadap siswa. Cara penyampaian materi dengan satu arah akan membingungkan siswa karena siswa menjadi pasif (bersifat menerima saja) tentang apa yang dipelajarinya, materi abstrak tidak bermakna sehingga proses pembelajaran yang membosankan. Hal ini menyebabkan siswa hanya menjadikan permainan bulutangkis hanya sekedar

pelepas kebosanan dan pelarian mencari kegiatan, sehingga proses penguasaan teknik *smash* tidak tercapai dengan baik. Permasalahan yang juga ditemukan adalah mengenai kurangnya modifikasi yang diberikan guru dalam proses belajar mengajar disekolah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMP Negeri 2 Deli Tua dengan guru pendidikan jasmani. Guru mengatakan bahwa, hasil belajar siswa sebagian juga rendah, namun untuk putri hasil belajar mereka tergolong sangat rendah, siswa cepat merasa bosan dengan pembelajaran teknik *smash* dikarenakan siswa yang hanya ingin bermain saja. Ketika melakukan teknik *smash*, masih banyak siswa yang melakukannya seperti teknik *lob*, *drop*. Sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran dari materi bulutangkis yaitu melakukan teknik *smash*. Dalam pelaksanaan teknik *smash*, siswa juga tidak tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran. Setelah itu dalam pelaksanaan *smash* masih banyak bola yang menyangkut di net serta sasaran bola tidak tepat dan cepat. Serta siswa selalu menyerah dalam pelaksanaan teknik *smash* dalam permainan bulutangkis karena kurangnya motivasi mereka. Kemudian kendala lain seperti sarana dan prasarana, disekolah hanya terdapat net dan *shuttlecock* serta lapangan, jadi siswa membawa raket miliki pribadi dan tidak semua siswa memiliki raket.

Permasalahan ini semakin jelas karena hasil belajar siswa yang menunjukkan hasil yang rendah. Permasalahan yang ditemukan peneliti setelah dilakukan observasi awal dan melihat nilai hasil belajar siswa pada sub kompetensi penguasaan teknik *smash* dalam permainan bulutangkis, diperoleh bahwa dari 36 orang siswa kelas IX<sup>2</sup> hanya 9 orang (25%) yang bisa melakukan teknik *smash* dengan baik. Dan 27 orang (75%) yang masih belum dapat

melakukan teknik *smash* dengan baik. Hasil yang diperoleh ini sangat rendah sehingga peneliti berusaha untuk memperbaiki permasalahan yang ditemukan di kelas ini. Peneliti menerapkan modifikasi yang akan dilaksanakan pada pembelajaran *smash*.

Pada pelaksanaan modifikasi net yang direndahkan mendorong dalam memecahkan masalah persoalan yang ada didalam permainan bulutangkis terutama dalam teknik *smash*. Modifikasi ini diharapkan mampu memecahkan permasalahan yang selama ini terjadi pada pembelajaran. Peneliti memodifikasi net dengan memodifikasi aturan permainan bulutangkis, yaitu dengan merendahkan ukuran net dalam pembelajaran. Dengan merendahkan net, diprediksi siswa mampu melakukan *smash*. Ketika siswa mulai mahir, net akan ditinggikan sampai dengan aturan tinggi net standard. Dan berdasarkan permasalahan dan persepsi diatas, maka peneliti tertarik dalam melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Melalui Modifikasi Net Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Deli Tua Tahun Ajaran 2013/2014”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang tersebut yang menjadi identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah faktor gaya mengajar dianggap yang mempengaruhi hasil belajar *smash*?. Bagaimanakah modifikasi net dapat meningkatkan hasil belajar *smash* pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Deli Tua Tahun Ajaran 2013/2014?. Apakah gaya mengajar mempengaruhi hasil belajar *smash* pada siswa kelas IX SMP Negeri 2

Deli Tua Tahun Ajaran 2013/2014?. Apakah hasil belajar *smash* pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Deli Tua Tahun Ajaran 2013/2014 meningkat dengan modifikasi net?

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan masalah terkait dalam suatu penelitian dan untuk menghindari penafsiran yang berbeda-beda maka diadakan pembatasan, yakni: Meningkatkan Hasil Belajar *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Melalui Modifikasi Net Pada Siswa IX SMP Negeri 2 Deli Tua Tahun Ajaran 2013/2014.

### **D. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari identifikasi dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yakni: Apakah Melalui Modifikasi Net Dapat Meningkatkan Hasil Belajar *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Deli Tua Tahun Ajaran 2013/2014?.

### **E. Tujuan Penelitian**

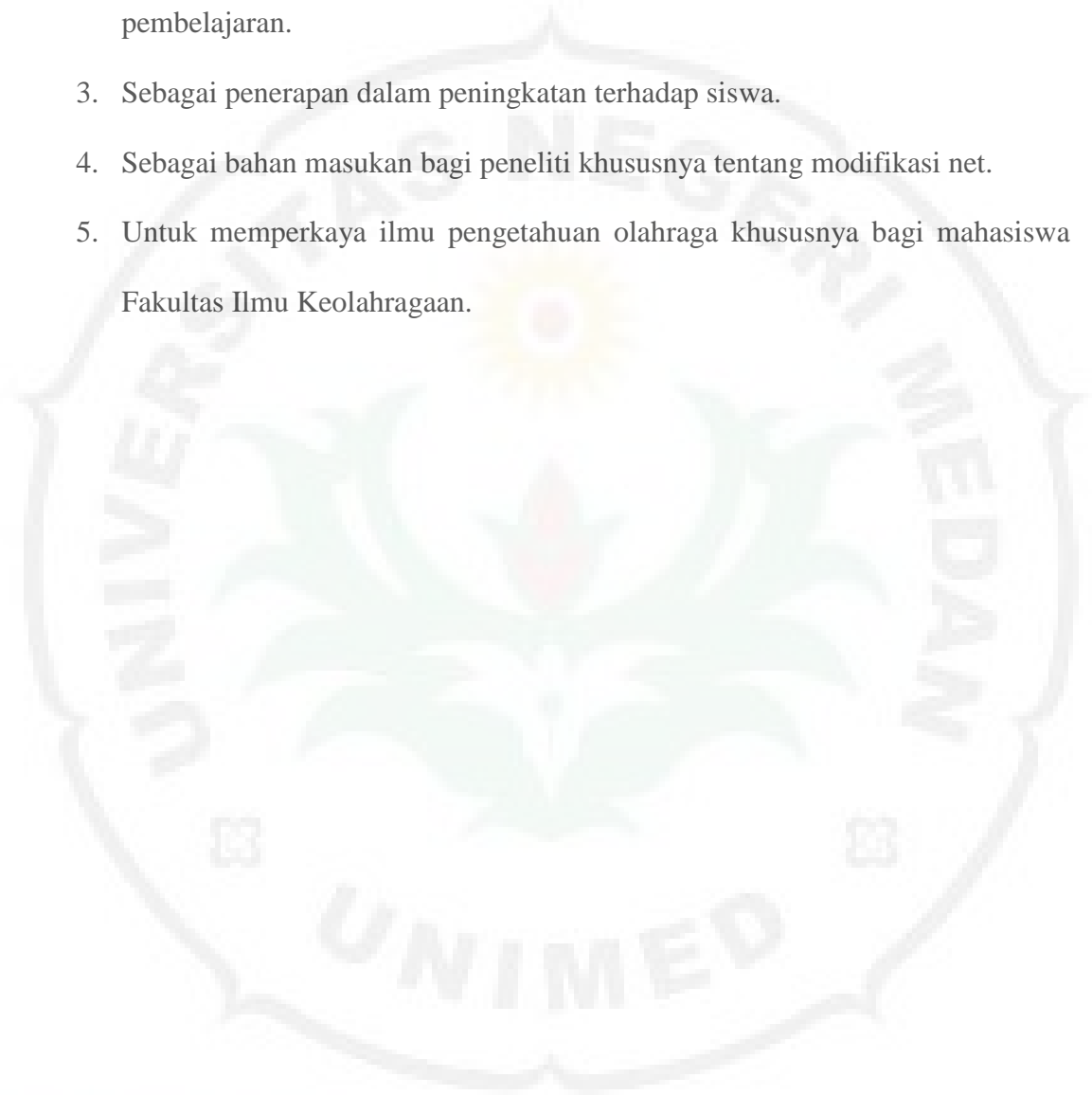
Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Smash* Dalam Permainan Bulutangkis Melalui Modifikasi Net Pada Siswa IX SMP Negeri 2 Deli Tua Tahun Ajaran 2013/2014.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagai informasi tentang pengaruh Pengaruh modifikasi net terhadap hasil belajar *smash*

2. Sebagai bahan masukan bagi guru penjas, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Sebagai penerapan dalam peningkatan terhadap siswa.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti khususnya tentang modifikasi net.
5. Untuk memperkaya ilmu pengetahuan olahraga khususnya bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY