

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus perpusat pada guru, tetapi pada siswa juga.orientasi pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan siswa, isi dan ulasan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan. Sasaran pembelajaran ditunjukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya.

Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak mengajar pendidikan jasmani. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha dasar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.

Peraturan pemerintah nomor 22 tahun 2006 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah disebutkan bahwa “ proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, meantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan, fisik serta psikologis siswa”. Pada hal ini, praktis pendidikan terutama guru dituntut untuk bisa memberikan pembelajaran sesuai dalam ketentuan pada peraturan pemerintah. Pembelajaran yang baik akan berkontribusi positif untuk peserta didik. Untuk itu diperlukan kreativitas dan inovasi pada pembelajaran guna meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Pada awal tahun 2019 tepatnya bulan maret terdapat informasi yang sangat hangat diperbincangkan hingga sampai saat ini yaitu Wabah COVID-19. Dimasa

wabah COVID-19 ini terjadi pada semua Negara di dunia dan Indonesia juga mengalaminya. Adapun dampaknya bukan hanya berimbas pada ekonomi yang menurun, tetapi dalam pendidikan juga beralih dari pembelajaran offline menjadi online, pemerintah juga memberikan himbauan pada masyarakat di Indonesia semua untuk semua yang kita kerjakan itu dilakukan dimulai dari rumah saja seperti bekerja dan belajar, karena untuk menghindari kontak langsung dengan orang lain sehingga tidak akan mudah tertular virus COVID-19, serta tetap jaga jarak dan tidak boleh berkerumun dengan banyak orang.

Selain itu dampaknya juga mengharuskan satuan pendidikan menerapkan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR) melalui metode pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (PJJ daring) menggunakan *e-learning*. Komunikasi dalam pembelajaran yang selama ini dilakukan secara langsung (*direct communication*) beralih ke pembelajaran menggunakan media daring (*mediated communication*). Sebagian media komunikasi dalam *e-learning* hanya dapat berjalan pada mode pembelajaran *synchronous* atau *asynchronous*, sebagian yang lain dapat berjalan pada kedua mode tersebut.

Menurut Suranto (2019) mengungkapkan bahwa “PJJ daring *synchronous*, yaitu interaksi yang berorientasi pada pembelajaran dan difasilitasi dengan intruksi secara langsung, *real-time* dan biasanya terjadwal”. (Fahmi, 2020, p. 149)

Sedangkan menurut Darmawan (2018) mengungkapkan bahwa “PJJ daring *asynchronous* dapat diartikan sebagai pembelajaran secara independen dimana peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain dengan materi yang telah disediakan pada waktu yang mereka pilih. Kedua model pembelajaran ini sering kali dikombinasikan untuk saling menutupi kekurangannya”. (Fahmi, 2020, p. 149)

Permainan bola kecil yaitu permainan bola yang menggunakan bola kecil dalam setiap permainan atau lombanya. Diantara jenis permainan bola kecil menggunakan alat yaitu raket, stik, tongkat dan yang lainnya. Banyak cabang olahraga permainan bola kecil yang dilombakan baik secara nasional maupun internasional, di dalamnya terdapat banyak atlet berbakat dibidang cabang masing-masing, namun tidak setenar di bidang olahraga permainan bola besar.

Masyarakat lebih mengenal cabang olahraga bola besar ketimbang olahraga cabang bola kecil, sehingga kurang diminati oleh siswa dilingkungan sekolah yang kurang didukung oleh fasilitas yang memadai. Untuk jenis olahraganya adalah badminton/bulutangkis, tenis meja, *soffball*, *basseball pass*, kasti, *golf*, tenis lapangan, *billiard*, *cricket*, sepak takraw, *hockey* dan tolak peluru. Dalam setiap pertandingan untuk permainan bola kecil dimainkan dalam laga baik tunggal maupun ganda/beregu. Tujuan dari permainan bola kecil adalah untuk membuat badan menjadi sehat, menjaga kebugaran dan prestasi yang baik. (Hamzah, 2021, p. 75)

Bulutangkis merupakan salah satu permainan yang diajarkan pada pembelajaran penjas dari SD, SMP dan SMA. Permainan ini merupakan permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang. Diperlukan pengetahuan tentang teknik menyangkut keterampilan dan kemampuan khusus yang erat hubungannya dengan kelancaran bermain bulutangkis dan penguasaan teknik dasar. Menjadi seorang mahasiswa dituntut memahami dan menguasai sejumlah keterampilan fisik, teknik, dan taktik secara efektif dan efisien. Teknik dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap mahasiswa dalam permainan bulutangkis. Adapun keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis adalah cara memegang raket, sikap siap (*stance*), gerakan kaki (*footwork*), dan gerakan memukul (*strokes*).

Pada permainan bulutangkis teknik dasar servis adalah pukulan pertama untuk mengawali permainan. Servis dalam bulutangkis ada 2 yaitu servis pendek dan panjang. Servis pendek adalah merupakan pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain dengan arah diagonal yang bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis (Poole, 2009) dalam (Ardyanto, 2018, p. 23).

Pukulan servis dengan mengarahkan *suttlecock* dengan tujuan ke dua sasaran yaitu, ke sudut titik perpotongan antara garis tengah, garis servis, dan garis tepi sedang jalannya *shuttlecock* menyusur tipis melewati net, servis pendek ada dua

macam yaitu servis pendek *forehand* dan *backhand* Tohar, (1992) dalam (Ardyanto, 2018, p. 23).

Backhand short service jenis servis ini pada umumnya, arah dan jatuhnya *shuttlecock* sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan. Dan *shuttlecock* sedapat mungkin melayang relatif dekat diatas jarring/net. Digunakan dalam permainan ganda dan tunggal putra untuk memulai *rally* dari situasi *defensive/* netral. Tujuan dari servis ini adalah memperkecil kesempatan lawan untuk menyerang dan membantu membuat kesempatan menyerang untuk anda. Pukulan ini biasanya diperkenalkan lebih awal untuk pemula karena secara biomekanika lebih mudah untuk dilakukan. (Kusnadi N & Hidayat, 2018, p. 24).

Adapun masalah yang timbul dapat diidentifikasi Berdasarkan pengalaman penulis pada kegiatan PLP, penulis melakukan observasi dengan guru pamong dan memperhatikan proses pembelajaran materi teknik dasar *backhand short servis* bulutangkis yang dilakukan secara daring melalui aplikasi pembelajaran *whatsapp group*, terlihat adanya siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan pada saat proses belajar mengajar dilakukan oleh gurunya dengan menggunakan media *whatsapp group chatting* sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif, dalam mengikuti proses pembelajaran, yang akibatnya siswa masih banyak kendala-kendala pada saat melakukan pembelajaran *backhand short service*, dari sebanyak 34 orang siswa, hanya kurang lebih setengahnya yang mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa yang lain masih terdapat kendala dalam hasil proses pembelajaran, melihat dari permasalahan tersebut tentu saja tidak tercapainya juga KKM dalam pembelajaran servis ini pada saat siswa melakukan pembelajaran materi bulutangkis.

Untuk mempermudah kesiapan guru dalam mengajar dimasa *pandemic* COVID-19 yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran secara online seperti menggunakan media audio visual (video) yang dikirimkan kepada siswa lewat aplikasi pembelajaran. Media audio visual adalah penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua karakteristik

tersebut. Media audio visual telah banyak dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan karena sangat membantu dalam proses belajar mengajar.

Konsep media audio visual yaitu media yang penyajian materinya menggunakan gabungan antara unsur suara dan gambar. Unsur suara memudahkan siswa memahami materi dan unsur gambar untuk menciptakan pemahaman materi dalam bentuk visualisasi. Dengan media yang dapat dilihat dan di dengar meningkatkan pemahaman siswa. (Permana, 2019, p. 1).

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 guru/fasilitator telah mengetahui pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran.

Penulis mencoba untuk mengatasi dengan mencari alternatif teknik penyampaian materi *backhand short service* ini. Dalam hal ini penulis menggunakan penyampaian materi melalui media audio visual (video). Dimana media sangat bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik serta memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, media ini juga sangat bermanfaat untuk memberi suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Mengingat dari penyampaian media audio visual ini sudah menjadi hal yang tidak asing bagi generasi milenial sekarang, selain itu juga dengan adanya wabah COVID-19 semua aktivitas banyak dilaksanakan secara online, salah satu solusi penyampaian materi pembelajaran pun disaat seperti ini, yaitu dilakukan melalui media audio visual (video).

Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis mencoba menggunakan media audio visual (video) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran *backhand short servis* permainan bulutangkis pada siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang penulis ajukan adalah: “Apakah pembelajaran menggunakan media audio visual dapat

meningkatkan hasil belajar *backhand short service* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Tasikmalaya?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian ini mempunyai tujuan baik secara umum maupun secara khusus.

1) Tujuan umum penelitian

Meningkatkan kualitas pembelajaran bulutangkis di siswa kelas XI SMA Negeri 10 Tasikmalaya ditujukan dengan meningkatkan prosentase siswa yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar Penjasorkes diikuti dengan meningkatnya prestasi belajar siswa.

2) Tujuan khusus penelitian

Untuk mengetahui peningkatan ketercapaian hasil belajar *backhand short service* permainan bulutangkis dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Tasikmalaya.

1.4 Kegunaan Penelitian

Secara praktis hasil ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk semua pihak yang membutuhkan. Secara terinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat bagi peserta didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik antara lain:

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih kreatif dan mandiri dalam melakukan teknik dasar *backhand short service* permainan bulutangkis dengan menggunakan media audio visual (video).
- b. Melakukan teknik *backhand short servis* permainan bulutangkis secara suka rela, berarti di lakukan karena keinginan dan kemampuan peserta didik itu sendiri. Peserta didik yang melakukan kegiatan ini tanpa tekanan atau paksaan dari orang lain. Peserta didik melakukan lebih karena minatnya dari pada karena faktor-faktor yang berada diluar dirinya.

c. Media audio visual (video) dapat memanggil potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam hal ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki dalam melakukan backhand short servis permainan bulutangkis.

2) Manfaat bagi guru

Manfaat penelitian bagi guru adalah hasil yang diperoleh dari pembelajaran dengan menggunakan media audio visual (video) diharapkan disamping peserta didik mampu menguasai teknik dasar keterampilan suatu cabang olahraga, sekaligus dapat mempercepat peningkatan kemampuan yang lain. Jadi guru dalam proses pembelajaran menekankan pada inti keterampilan yang bersangkutan. Inti itulah yang kemudian dijadikan bagian pertama yang harus dilakukan.

3) Manfaat bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi perpustakaan sekolah adalah:

- a. Sebagai dokumen dan bahan informasi sekolah khususnya dalam rangka memperkaya materi dan bahan pembelajaran di sekolah.
- b. Sebagai salah satu hasil karya bagi guru disekolah untuk mendorong dan memotivasi para peserta didik, guru, staf tata usaha dan kepala sekolah.

