

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga tumbuh dan berkembang dengan berbagai bentuk dan cara pelaksanaan, pengorganisasian dan tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan penekanannya masing-masing. Secara umum, olahraga membantu individu dalam menjaga kesehatan fisik dan mental mereka dan menjadi salah satu sumber kesenangan dan hiburan. Menurut Suleyman Yildiz (2012:689) menjelaskan bahwa, dengan melakukan aktivitas fisik atau dengan kita berolahraga akan memberikan berbagai manfaat bagi tubuh kita. Sedangkan menurut Nala (1998: 32), terdapat empat tujuan yang ingin dicapai dalam melakukan aktivitas olahraga yakni: (1) olahraga untuk rekreasi yang lebih menekankan pada kesehatan jasmani dan rohani (2) olahraga untuk prestasi (kompetitif) yang lebih menekankan pada kegiatan kompetisi dan pencapaian prestasi, (3) olahraga untuk pendidikan yang menekankan pada aspek pendidikan, dimana olahraga dimasukkan sebagai mata pelajaran. Sehingga tujuan pendidikan yang dicanangkan pemerintah bisa diperoleh dengan berolahraga, dan (4) olahraga untuk kesegaran jasmani yang menekankan pada peningkatan kebugaran jasmani, sehingga kebugaran jasmani menjadi meningkat, dan bisa melakukan aktivitas sehari-hari dengan baik.

Olahraga prestasi menitik beratkan pada pencapaian prestasi dalam cabang olahraga yang ditekuni. Prestasi olahraga tidak dapat diperoleh dalam waktu yang singkat atau waktu yang pendek dan jalan pintas. Prestasi olahraga

dihasilkan melalui program pembinaan dan pengembangan, secara bertahap dan berkesinambungan. Dalam meningkatkan prestasi olahraga bukan hal yang mudah, namun diperlukan pembinaan dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) keolahragaan, sumberdaya manusia (SDM), dan sumberdaya alam (SDA) secara optimal. Sebagai tolak ukur (barometer) keberhasilan pembinaan prestasi olahraga di Indonesia, dapat dilihat dari prestasi Indonesia ditingkat internasional. Peringkat atau ranking menunjukkan seberapa besar prestasi Indonesia dalam bidang olahraga, dibandingkan dengan negara-negara lain di tingkat internasional.

Prestasi maksimal bukanlah hal yang mudah dicapai. Prestasi maksimal dapat dihasilkan melalui proses panjang. Latihan sejak dini atau usia muda merupakan salah satu proses mencapai prestasi maksimal. Karena usia muda dimungkinkan dapat dilakukan pembinaan dalam rentang waktu yang relatif panjang, dan sekaligus merupakan ajang pencarian bibit-bibit atlet bulutangkis berbakat yang merupakan salah satu syarat mutlak dalam pengembangan prestasi maksimal. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sugiyanto bahwa "Pembibitan adalah upaya yang diterapkan untuk menjaring atlet berbakat dalam olahraga prestasi, yang diteliti secara terarah dan intensif melalui orangtua, guru, dan pelatih pada salah satu cabang olahraga".

Permainan bulu tangkis merupakan salah satu olahraga yang amat diminati di seluruh penjuru dunia. Permainan bulu tangkis salah satu cabang olahraga permainan yang sangat populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia maupun di Mancanegara. Kepopuleran bulu tangkis di negara-negara Eropa

seperti Denmark, Spanyol serta negara-negara di Asia seperti China, Jepang menjadi daya tarik tersendiri, hingga memiliki penggemar yang tak kalah banyaknya seperti olah raga sepak bola hingga tak jarang dapat disaksikan secara langsung maupun menggunakan media layar kaca. Tak hanya kejuaraan daerah saja, namun sering kali terdapat kejuaraan yang diadakan dalam tingkat Nasional maupun tingkat dunia.

Permainan bulu tangkis pada saat ini bukan hanya sebagai olahraga rekreasi melainkan telah menjadi olahraga prestasi, maka tidak heran apabila dalam permainan bulu tangkis para pemain dituntut prestasi setinggi-tingginya. Adanya tuntutan prestasi yang tinggi, maka perlu dilakukan latihan yang lebih efektif dan efisien, terutama dalam metode latihan, sehingga penguasaan teknik dasar dapat dikuasai dengan sempurna. Penguasaan teknik dasar merupakan suatu yang perlu dikembangkan untuk prestasi permainan.

Pada permainan bulu tangkis, karena saat ini bukan hanya sebagai hiburan atau pengisi waktu kosong juga dapat menjadi sarana prestasi non akademis yang sangat menjanjikan untuk kebutuhan komersil, maka dari itu perlu adanya teknik yang dikuasai, agar dapat menjadikan pemain bulu tangkis yang profesional. Teknik dasar bulu tangkis harus betul-betul dipelajari terlebih dahulu, untuk mengembangkan mutu prestasi bulu tangkis sebab menang atau kalahnya seorang pemain di dalam suatu pertandingan salah satunya ditentukan oleh penguasaan teknik dasar permainan bulu tangkis. Seperti menurut Grice (2004) dalam Prakasa (2017:2), mengungkapkan bahwa “Penguasaan teknik dasar bulu tangkis dengan benar adalah salah satu sasaran pembinaan di perkumpulan- perkumpulan bulu

tangkis. Teknik-teknik pukulan dasar bulu tangkis meliputi; (1) *service*, (2) *lob*, (3) *netting*, (4) *drive*, (5) *dropshort*, (6) *cop*, dan (7) *smash* “.Pernyataan yang diungkapkan di atas mengengartikan bahwa, penguasaan teknik bulu tangkis ada berbagai macam, mulai dari awal (*service*) sampai pukulan *smash* yang sudah biasa dilakukan oleh para pemain bulu tangkis profesional.

Seiring dengan kondisi pembinaan siswa berprestasi dibidang olahraga haruslah dimulai dari isntitusi dimana pembinaan jasmani diberikan secara teratur. Kegiatan pembelajaran yang diberikan di sekolah khususnya SMK YPWKS Cilegon memberikan ruang yang besar bagi terciptanya kegiatan olahraga yang kondusif mengarah pada perkembangan olahraga prestasi secara maksimal, dimana selama ini agak terabaikan dibanding dengan klub-klub diluar institusi formal ini.

Hasil belajar dalam bermain bulu tangkis harus selalu dapat ditingkatkan, mengingat daya saing pemain yang semakin tahun semakin baik dan ketat, maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulu tangkis. Salah satunya adalah teknik memukul *shuttlecock*, meskipun pada dasarnya dalam permainan bulu tangkis ada bermacam-macam jenis pukulan, tetapi beberapa di antaranya mempunyai gerak permulaan yang sama seperti *smash*, *lob* dari atas kepala dan *drop* dari atas kepala.

Teknik yang penting dikuasai oleh pemain bulu tangkis selain *smash*, *lob* dan *drop* ada pula yang paling sering dipakai yaitu teknik *dropshot*. Pukulan *dropshot* biasanya digunakan untuk mengecoh lawan, hal ini dilakukan agar lawan

tidak dapat menjangkau dan mengembalikan *shuttlecock*, sehingga lawan tidak mendapatkan poin (skor). Seperti menurut pendapat PB.PBSI (2006) dalam Jurnal Prakasa (2017: 2) yang menerangkan bahwa, “Pukulan *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan seperti *smash* perbedaanya pada posisi raket saat perkenaan dengan *shuttlecock*. Bola dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus”. Pandangan lain dikemukakan Herman Subardjah (2000) dalam Prakasa (2017: 2), bahwa:

“*Dropshot* merupakan bentuk pukulan yang meluncurkan *shuttlecock* ke daerah lawan sedekat mungkin dengan net. Pukulan *dropshot* lebih banyak membutuhkan peran agar *shuttlecock* jatuh tipis melewati net, sehingga sulit dijangkau lawan. Hasil belajar pemukulnya hampir sama dengan pukulan *lob*, tetapi pada saat perkenaan raket agak dimiringkan, dan perkenaannya lebih perlahan”.

Maka, jelas seperti pendapat di atas, dalam hal ini *dropshot* dapat diartikan pukulan yang tidak banyak membutuhkan tenaga yang memang dipergunakan untuk mengecoh lawan agar tidak dapat mendapatkan poin (skor). Seperti pernyataan di atas Herman Subardjah (2000: 2), cara melakukan pukulan *dropshot* dapat dilakukan dari atas kepala, samping badan atau dari bawah. Baik dengan *backhand* ataupun *forehand* tergantung dengan arah datangnya *shuttlecock*. Berkenaan dengan teknik *dropshot* tersebut pendapat yang sama, Grice (2004) dalam Prakasa (2017: 2) menyebutkan bahwa, “*dropshot* adalah pengembalian atau pukulan yang melintasi di atas net dan jatuh ke arah lantai dipukul secara *underhand* atau *overhand* dari dekat net atau belakang”.

Pukulan *dropshot* dalam permainan bulu tangkis sering disebut juga pukulan *netting*. Cara melakukan pukulan ini, pengambilan *shuttlecock* pada saat

mencapai titik tertinggi sehingga pemukulannya secara dipotong atau diiris. Dilihat dari analisis gerak *dropshot* atau dikenal dengan istilah pukulan potong dilakukan seperti pukulan *smash*. Perbedaannya hanya pada posisi raket saat perkenaan dengan *shuttlecock*, *shuttlecock* dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus, dengan kata lain, *dropshot* yang baik apabila jatuhnya *shuttlecock* dekat dengan *net* dan tidak melewati garis *short service*. Karakteristik *dropshot* ini adalah *shuttlecock* senantiasa jatuh di dekat *net* di lapangan lawan. Oleh karena itu, pemain harus mampu melakukan dengan sempurna dari berbagai sikap dan posisi badan dari sudut lapangan permainan.

Pengembangan permainan bulu tangkis, dibutuhkan penguasaan teknik yang matang, karena teknik merupakan hal yang penting di dalam mengembangkan sebuah permainan bulu tangkis, begitupun halnya menurut Suharno (1982 : 18) dalam Prakasa (2017: 3) yang menyatakan bahwa, “Teknik adalah suatu proses hasil belajar dan pembuktian dalam praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang olahraga”. Dari pernyataan tersebut jelas bahwa, teknik dasar permainan bulu tangkis harus dikuasai dahulu sebab, teknik dasar merupakan modal awal seorang pemain untuk mengembangkan mutu seorang pemain tersebut.

Berorientasi pada kesinambungan gerak *dropshot*, untuk menguasai pukulan *dropshot* yang baik bagi pelajar tidaklah mudah sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat. Modifikasi media berfungsi untuk menunjang minat peserta didik di sekolah formal dalam pembelajaran olah raga, khususnya pada materi bulu tangkis, teknik *dropshot* guna mengasah ketepatan yang dapat

dilakukan dengan cara bermain *drill* ataupun pukulan. *Drill* dalam pembelajaran teknik dasar *dropshot* menggunakan pola pukulan. Menurut Tohar (1992:70) dalam Prakasa (2017: 8), yang dimaksud pukulan dengan pola pukulan adalah “Latihan pukulan yang dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan antara teknik pukulan yang satu dengan teknik pukulan yang lain yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga menjadikan suatu bentuk rangkaian teknik yang dapat dimainkan secara harmonis dan terpadu”.

Faktor anatomis dan fisiologis dapat di lihat dari segi, pukulan *dropshot* memerlukan koordinasi antara kerja sendi, gerak yang terjadi, otot yang berperan serta bentuk kontraksinya, dan tinjauan kerja syaraf yang terjadi dalam proses keefektifan kinerja. Sedangkan untuk faktor biomekanika, pukulan *dropshot* memerlukan sifat hasil belajar, sifat gaya-gaya (sudut hasil belajar), serta prinsip mekanika yang diterapkan, misal: kestabilan dan keseimbangan, gaya otot, kelanjutan aplikasi gaya, dan prinsip-prinsip hasil belajar. Sehingga untuk dapat melakukan pukulan *dropshot* dengan benar perlu diperhatikan kestabilan dan keseimbangan otot kaki, kelentukan dan besarnya sudut hasil belajar lengan terhadap tubuh, dan ketepatan melakukan ayunan lengan terhadap perkenaan *shuttelcock*.

Hasil belajar pukulan *dropshot* yang dilakukan oleh peserta didik pada umumnya kurang memperhatikan keefektifan dan koordinasi gerak. Seperti melakukan hasil belajar yang tidak perlu dilakukan atau hasil belajar yang berlebihan dalam melakukan pukulan *dropshot*. Hal tersebut hendaknya menjadi perhatian bagi peserta didik maupun guru dalam pembelajaran bulu tangkis,

yaitu pengetahuan tentang anatomi, fisiologi, dan biomekanika terhadap hasil belajar pukulan *dropshot*. Hasil pengamatan di lapangan terlihat bahwa teknik pukulan *dropshot* ini sulit dilakukan oleh pemain bulu tangkis tingkat pemula khususnya pelajar, karena cara memukul *dropshot* dari atas sama dengan pukulan *smash*. Perbedaan antara keduanya hanya pada detik-detik menjelang melakukan pukulan akhir.

Pada hal ini materi yang disampaikan dalam penelitian ini adalah Bulu tangkis, dimana bulu tangkis merupakan salah satu permainan dan olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net). Salah satu materi pembelajaran Bulu tangkis yakni materi *dropshot*, di mana *dropshot* merupakan salah satu materi dalam aktivitas permainan dan olahraga dalam pendidikan jasmani di sekolah menengah kejuruan (SMK). Hal ini sesuai dengan standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) hasil belajar *Dropshot* dalam bulu tangkis yang diajarkan pada peserta didik kelas XI SMK YPWKS Cilegon.

Proses pembelajaran pada materi Bulu tangkis hasil belajar *dropshot*, belum menunjukkan hasil belajar yang diharapkan yakni melakukan sesuai dengan teknik dasar yang efektif dan efisien. Materi bulu tangkis hasil belajar *dropshot* sebenarnya merupakan teknik yang mudah untuk dilakukan pada usia 16-17 tahun, namun pada kenyataannya dilapangan banyak peserta didik khususnya di SMK YPWKS Cilegon yang belum mampu melakukan *dropshot* dengan baik. Untuk menghindarkan rasa bosan timbul pada diri peserta didik ketika belajar,

maka perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari jenis hasil belajar yang akan diberikan kepada peserta didik, dalam mempersiapkan materi belajar yang akan disampaikan, guru perlu mengetahui cara pendekatan yang tepat untuk dilakukan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut pengamatan peneliti, masih menemukan guru pendidikan jasmani di sekolah lain yang pembelajaran sama dengan melatih cabang olahraga pada umumnya, tidak dikhususkan pada teknik-teknik tertentu, dalam beberapa hal antara pendidikan jasmani dengan melatih cabang olahraga secara umum terdapat persamaan, namun juga memiliki beberapa perbedaan. Pendekatan yang dilakukan guru dalam mengajarkan jenis hasil belajar, pengukuran fleksibilitas atas hasil belajar yang dilakukan merupakan hal yang penting dalam proses penyempurnaan gerak motorik. Itu sebabnya guru diharapkan dapat mengukur fleksibilitas yang benar. Interaksi Fleksibilitas antara guru dan peserta didik dapat berupa perlakuan khusus pada saat proses belajar pembelajaran terhadap hasil yang dicapai oleh peserta didik. Interaksi yang dimaksud dalam proses belajar adalah dengan pengukuran tes yang diberikan, dalam proses pembelajaran dari guru ke peserta didik.

Untuk meningkatkan hasil belajar hasil belajar *dropshot* yang baik, maka di perlukan suatu pengukuran kemampuan fleksibilitas yang tepat dan sesuai dengan media pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik, karena kemampuan peserta didik berbeda-beda. Mengingat pentingnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani

guna pencapaian hasil belajar, maka penelitian ini mengungkap pengaruh media pembelajaran dan kemampuan fleksibilitas dalam belajar bulu tangkis hasil belajar *dropshot* bagi para peserta didik. Apakah penggunaan media pembelajaran dengan keranjang sebagai target sasaran akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam melakukan hasil belajar *dropshot*? Bagaimana pengaruh media pembelajaran dengan rintangan tali pada lubang berjarak 30cm sebagai target sasaran terhadap hasil belajar bulu tangkis hasil belajar *dropshot* dengan kemampuan Flexibilitas, oleh sebab itu penelitian ini mengambil judul: **“Pengaruh Media Pembelajaran dan Flexibilitas Peserta didik Kelas XI Terhadap Hasil belajar *Dropshot* Bulu Tangkis di SMK YPWKS Cilegon”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar *dropshot* bulu tangkis.
2. Peranan media yang diterapkan dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar *dropshot* pada bulu tangkis di SMK YPWKS Cilegon.
3. Media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam peningkatan hasil belajar *dropshot* bulu tangkis kelas XI di SMK YPWKS Cilegon.
4. Flexibilitas dapat mempengaruhi hasil belajar *dropshot* bulu tangkis pada peserta didik kelas XI dalam kegiatan pembelajaran di SMK YPWKS Cilegon.
5. Penerapan media dan fleksibilitas berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar *dropshot* dalam pembelajaran bulu tangkis pada peserta didik kelas XI di SMK YPWKS Cilegon.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah, maka berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, penelitian dibatasi pada masalah yang berkaitan langsung dengan penelitian, yaitu media pembelajaran sebagai variabel bebas manivulatif dalam penelitian ini terdiri dari : 1. Media pembelajaran dengan keranjang sebagai target sasaran dan 2. Media pembelajaran dengan rintangan tali yang berjarak 30 cm. Untuk variabel bebas atribut dalam penelitian ini yaitu Flexibilitas peserta didik, yang terdiri dari : 1. Flexibilitas tinggi dan 2. Flexibilitas rendah. Untuk variabel terikatnya yaitu hasil belajar *dropshot* bulu tangkis.

Pembahasan masalah meliputi :

1. Media pembelajaran terhadap hasil belajar bulu tangkis teknik *dropshot*.
2. Kemampuan Flexibilitas peserta didik terhadap bulu tangkis hasil belajar *dropshot*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah secara keseluruhan terdapat perbedaan hasil belajar *dropshot* bulutangkis antara media pembelajaran dengan keranjang dan media pembelajaran dengan rintangan tali?
2. Apakah terdapat interaksi antara media pembelajaran dan flexibilitas terhadap hasil belajar *dropshot* bulutangkis?

3. Apakah terdapat perbedaan pada hasil belajar *dropshot* bulutangkis antara media pembelajaran dengan keranjang dan media pembelajaran dengan rintangan tali pada peserta didik yang memiliki Flexibilitas tinggi?
4. Apakah terdapat perbedaan pada hasil belajar *dropshot* bulutangkis antara media pembelajaran dengan keranjang dan media pembelajaran dengan rintangan tali pada peserta didik yang memiliki Flexibilitas rendah?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Setelah penelitian ini selesai, hasilnya diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun pihak-pihak tersebut, diantaranya:

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman langsung dalam mengkaji serta dapat dijadikan sebagai acuan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan Pendidikan keolahragaan terutama dalam teknik pada bulu tangkis dan hal ini berguna sebagai bahan perbandingan dan bahan pertimbangan jika peneliti akan melakukan penelitian kembali yang berhubungan dengan media pembelajaran dalam pembelajaran dan kemampuan Flexibilitas disekolah manapun.
2. Lembaga Akademik
 - a. Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi dan Jurusan Pendidikan Olahraga, penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana olahraga dari salah satu kajian Tesis ilmu pengetahuan dan pengalaman tentang adanya teknik *dropshot* pada bulu tangkis. Selain itu guna memperkaya ilmu pengetahuan tentang teknik yang mendalam pada cabang olah raga bulu tangkis bagi para akademik Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi dan Jurusan Pendidikan Olahraga.

- b. Sekolah, dengan adanya penelitian mengenai teknik *dropshot* dalam permainan bulu tangkis dapat dijadikan bahan pembelajaran sebagai kajian muatan local atau pengembangan diri untuk referensi kurikulum k13 yang berbasis praktik.
- c. Pemerintah Daerah, sebagai dokumentasi untuk pengembangan ilmu terhadap generasi- generasi yang memiliki prestasi dan kemampuan professional pada bidang cabang olahraga bulu tangkis.

3. Masyarakat

- a. Pelaku (Peserta didik dan siswi kelas XI SMK YPWKS Cilegon), hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah landasan untuk mengembangkan kemampuan pada cabang olah raga bulu tangkis.
- b. Apresiator (penggemar olahraga), dapat menambah wawasan dan informasi tentang jenis pukulan *dropshot* pada cabang olahraga bulu tangkis.

