

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan kreatif, keterampilan gerak, kesegaran jasmani, serta dapat membentuk kepribadian yang positif. Ruang lingkup permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmik, pendidikan luar kelas (*outdoor education*), dan akuatik (aktivitas air).

Bulutangkis termasuk materi satu rumpun permainan bola kecil, yang termasuk dalam kurikulum Sekolah Menengah Atas yang harus dikuasai oleh siswa. Bulutangkis sebagai olahraga hiburan dan pertandingan yang digemari kalangan tua muda di seluruh dunia. Dalam bermain bulutangkis banyak melakukan unsur gerak, sehingga sangat menambah efisiensi tubuh. Ini berarti, bahwa bagian – bagian tubuh dapat melakukan fungsinya dengan lebih sedikit mengeluarkan tenaga. Dengan bermain bulutangkis dengan *rally* yang panjang berguna daya tahan otot serta pernafasannya akan meningkat dengan baik.

Unsur-unsur gerak yang terdapat dalam permainan bulutangkis antara lain lemparan, ayunan, pukulan, lompatan, dan lari. Unsur lemparan dan ayunan dapat dilihat dalam gerakan memukul *shuttlecock*. Unsur lompatan dilakukan untuk mendapatkan jangkauan yang lebih tinggi dalam memukul *shuttlecock*. Sedangkan unsur lari dapat dilihat dalam gerakan mengejar *shuttlecock* dan mengembalikan *shuttlecock* dari pukulan yang diberikan oleh lawan.

Kesemua unsur gerak tersebut memerlukan penguasaan dan teknik bermain bulutangkis sehingga tercipta permainan bulutangkis yang baik dan benar. Penguasaan teknik pada permainan bulutangkis harus dimulai dari teknik dasarnya. Diantaranya teknik dasar pukulan *lob, smash, drive, cop, dropshot, servis pendek backhand, servis panjang forehand, underhand clear, over head dan netting*.

Untuk membuat pembelajaran bulutangkis berjalan efektif dan efisien, guru harus mempunyai strategi dan kreatifitas yang dianggap bisa mempermudah pemahaman proses belajar siswa. Beberapa macam strategi pembelajaran bulutangkis dapat digunakan sebagai upaya perluasan bahan ajar, sehingga proses belajar dapat berjalan efektif dan efisien.

Tetapi pada prakteknya, peneliti melihat bahwa pembelajaran pukulan *backhand drive* yang diterapkan oleh guru masih sulit dikuasai oleh para siswa kelas XISMK N 26 Jakarta. Ada beberapa permasalahan yaitu masih banyak siswa yang belum mengerti mengenai teknik memegang raket,

teknik pukulan *backhand drive* yang baik dan benar banyak siswa yang pada waktu memukul bola tidak *impact*, sehingga pembelajaran kurang efektif.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut sekaligus mengemban amanah bahwa tugas seorang guru tersebut harus memiliki beragam kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan belajar dapat tercapai. Salah satu tuntutan adalah memiliki kreasi dan inovatif seorang guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran, sehingga permainan bulutangkis yang semula dianggap sulit menjadi menarik.

Pembelajaran dengan *shuttlecock* pantul tembok merupakan salah satu strategi dalam proses belajar *backhand drive* pada permainan bulutangkis. kembalinya *shuttlecock* dengan cepat setelah dipukul, sekaligus bisa melatih reaksi siswa. Sehingga pembelajaran dengan *shuttlecock* pantul tembok bisa digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang didesain untuk mempermudah proses belajar pukulan *backhand drive* pada permainan bulutangkis.

Pembelajaran dengan *shuttlecock* yang diumpan adalah salah satu alternatif dalam proses pembelajaran bulutangkis khususnya teknik pukulan *backhand drive*. Dengan menggunakan *shuttlecock* yang diumpan, diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran pukulan *backhand drive* pada permainan bulutangkis, sehingga proses belajar dapat berlangsung efektif dan efisien.

Pembelajaran dengan *shuttlecock* pantul tembok dan diumpan

dianggap efektif untuk diterapkan sebagai strategi dalam materi pukulan *backhand drive* pada permainan bulutangkis. Dengan menggunakan strategi pembelajaran dengan *shuttlecock* pantul tembok dan diumpan, diharapkan siswa dapat melakukan pukulan *backhand drive* dengan teknik yang baik dan benar.

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan di atas peneliti tertarik untuk mengetahui strategi apa yang lebih efektif terhadap hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XISMK N 26 Jakarta.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian yang telah dikemukakan dalam latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Apakah strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok efektif terhadap hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta?
2. Apakah strategi pembelajaran *shuttlecock* yang diumpan efektif terhadap hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta?

3. Apakah penerapan strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok dan diumpun dapat merangsang kemampuan bermain bulutangkis siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta?
4. Bagaimana cara meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand drive* pada permainan bulutangkis dengan menggunakan *shuttlecock* pantul tembok dan diumpun dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan beberapa identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penelitian ini dibatasi pada :

Efektifitas strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok dan diumpun terhadap hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK N 26 Jakarta

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu:

1. Apakah strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta?

2. Apakah strategi pembelajaran *shuttlecock* yang diumpam dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta?
3. Apakah strategi pembelajaran *shuttlecock* yang diumpam lebih efektif jika dibandingkan *shuttlecock* pantul tembok terhadap hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta?

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini ialah :

1. Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan sebagai referensi bagi mahasiswa FIK yang akan mengajar dengan memilih strategi, kreatifitas mengajar yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pukulan *backhand drive* permainan bulutangkis.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, dan gambaran bagi para guru mengenai strategi yang lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis

3. Bagi Peneliti lain

Dapat menginspirasi peneliti lain untuk mengembangkan kreatifitas strategi pembelajaran yang dianggap efektif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.