

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran, belajar itu sendiri diartikan sebagai mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu (Suprijono, 2;2009). Tujuan Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sesuai dengan tujuan tersebut, maka disusunlah kurikulum yang dimana dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu yang terdapat di kurikulum tersebut adalah mata pelajaran pendidikan jasmani, yang dimana pendidikan jasmani tersebut dilakukan dengan aktivitas gerak untuk mengetahui kemampuan peserta didik.

Cabang olahraga bulutangkis adalah cabang olahraga yang paling di gemari oleh masyarakat Indonesia, tidak bisa di pungkiri bahwa cabang ini adalah salah satu cabang yang membanggakan Indonesia di mata dunia dan cabang olahraga yang paling sering mendapatkan medali di setiap event internasional. Permainan

bulutangkis ini merupakan olahraga yang cukup populer di masyarakat dari anak-anak sampai orang dewasa menyukai olahraga ini. Bulutangkis merupakan salah satu permainan individu dan beregu dengan *shuttlecock* dan raket sebagai alat permainannya. Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga individu dan beregu yang dimainkan oleh 1 orang (tunggal) dan 2 orang (ganda) dalam setiap permainannya, Proses belajar gerak menjadi salah satu tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, Pembelajaran keterampilan gerak di sekolah Menengah Pertama pada umumnya meliputi keterampilan gerak Dasar, Memukul merupakan salah satu gerak Dasar yang terdapat dalam permainan bulutangkis.

Bulutangkis mempunyai beberapa teknik pukulan forehand maupun backhand, diantaranya *service*, *Lob*, *smash*, dan *drop shot*. *Lob* merupakan teknik dasar pukulan pada bulutangkis untuk melambungkan kok jauh kebagian belakang daerah lawan, dengan tujuan mengembalikan pukulan lawan, menggocek lawan, atau hanya untuk pertahanan. Pukulan *Lob* perlu dilatih dengan menggunakan teknik yang benar dan bertenaga, karena pukulan ini berpusat pada pukulan melambung tinggi dan jauh ke daerah belakang lawan. Pukulan *Lob* Pada dasarnya merupakan modal bagi siswa dalam memainkan bulutangkis.

Pukulan *Lob* dilakukan dengan tenaga dan fokus yang tinggi agar perkenaan *shuttlecock* pas pada senar raket sehingga hasil yang diinginkan tercapai. Pemain pada dasarnya harus tahu serta memahami bagaimana melakukan pukulan *Lob* dengan baik sebelum memainkannya. Kurang kuatnya tenaga pada pukulan *Lob* juga dapat menyebabkan bola tanggung, dimana posisi bola berada di atas net dan memudahkan lawan untuk melakukan *smash*. “Untuk dapat bermain bulutangkis

dengan baik harus memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi kecepatan penguasaan keterampilan seseorang”. Pukulan *Lob* dapat dilatih terus menerus, tapi dengan latihan yang seperti biasa dan berulang-ulang maka siswa akan merasa jenuh dan bosan, jika seperti ini minat siswa dalam melakukan latihan *Lob* akan berkurang. Pukulan *Lob* akan terasa berat dan sulit bagi pemula jika teknik yang digunakan salah dan tenaga yang dipakai kurang. “Agar dapat meningkatkan kemampuan pukulan *Lob*, seorang siswa selain teknik dasar yang harus dikuasai, juga didukung oleh kemampuan fisik”.

Melatih pukulan *Lob* bulutangkis bagi siswa yang merupakan pemula seperti para atlet akan terasa berat dan melelahkan sehingga menyebabkan ketidaktertarikan pemula dalam berlatih *Lob*, namun dengan model latihan *Lob* bulutangkis berbasis *problem based solving* yang akan memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk belajar adalah model kooperatif tipe *Drill*. Dengan ini yang diharapkan dapat Mempelajari Teknik Pukulan *Lob* dengan cepat dan rasa semangat belajar anak terhadap teknik dasar memukul pada cabang olahraga bulutangkis dan selama proses berjalannya pembelajaran tidak berpusat pada guru melainkan guru dan siswa bisa berinteraksi satu sama lain dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran *Drill* dipilih karena salah satu model yang dapat memfasilitasi anak untuk belajar dan kemampuan anak betul-betul di optimailisasikan melalui kerja kelompok sekaligus bermain selain itu dengan model *Drill* ini dapat melatih kemandirian anak dan dapat meningkatkan hasil belajar sehingga anak dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan

berpikirnya. Dalam pembelajaran kooperatif ini anak akan belajar secara aktif, bekerja sama, belajar secara kelompok, menumbuhkan rasa semangat dan dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini bermaksud meneliti tentang “Model Pembelajaran Pukulan *Lob* Bulutangkis Berbasis *Drill* di Sekolah Menengah Pertama Bhineka Tunggal Ika” Dengan adanya model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi gerak dasar serta dapat dipahami oleh anak-anak dengan langkah-langkah yang sederhana dan mudah dipahami.

### **B. Fokus Penelitian**

Mengacu pada permasalahan di atas, maka fokus masalah yang diangkat oleh peneliti adalah membuat Model Pembelajaran Pukulan *Lob* bulutangkis Berbasis *Drill* di Sekolah Menengah Pertama Bhineka Tunggal Ika.

### **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian maka perumusan masalah yang ada pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah Model Pembelajaran Pukulan *Lob* bulutangkis Berbasis *Drill* di Sekolah Menengah Pertama Bhineka Tunggal Ika?”.

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa kegunaan di antaranya adalah sebagai berikut :

Bagi Peneliti :

1. Sebagai referensi model pembelajaran teknik Pukulan *Lob* bulu tangkis.
2. Menambah wawasan peneliti tentang pembuatan model pembelajaran.
3. Mudah di tiru oleh guru dan pelatih bulu tangkis .
4. Dapat meningkatkan kualitas model pembelajaran.

Bagi guru pendidikan jasmani :

1. Sebagai masukan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk pembelajaran Pukulan *Lob* bulutangkis.
2. Memperluas pengetahuan dalam model pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran Pukulan *Lob* bulutangkis.
3. Mengoptimalkan proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada materi pembelajaran Pukulan *Lob* bulutangkis.
4. Memberikan inspirasi untuk lebih kreatif dalam menggunakan metode dan model pembelajaran.

Bagi siswa :

1. Memberikan suasana baru bagi siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar sehingga siswa merasakan ketertarikan, kenyamanan dan kesenangan
2. Memberikan kemudahan dalam melakukan tahapan materi pembelajaran

Pukulan *Lob* bulutangkis.

3. Memberikan motivasi kepada siswa dalam proses kegiatan pembelajaran

Pukulan *Lob* bulutangkis.

