

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lembaga pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga jalur utama, yaitu pendidikan formal, informal, dan non formal. Pendidikan formal sekolah merupakan jalur yang disusun secara terstruktur dan memiliki jenjang tingkatan yang jelas. Kemajuan sebuah lembaga pendidikan, khususnya sekolah, sangat dipengaruhi oleh kualitas manajemennya dalam mengelola seluruh sumber daya yang ada. Pendidikan informal berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. No. 20 Tahun 2003. Bab I pasal 1 ayat 13 bahwa pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan berbentuk kegiatan belajar secara mandiri (RI, 2003). Pendidikan informal dilakukan dengan kesadaran dan tanggung jawab dari siswa itu sendiri. Pendidikan non formal merupakan bentuk pendidikan yang diikuti oleh peserta didik sebagai tambahan, pengganti, atau pelengkap dari pendidikan formal.

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang mencakup pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar. Pendidikan diambil Bahasa Yunani diambil dari kata *pedagogik* yang bermakna ilmu menuntun anak, dalam bahasa Romawi pendidikan diambil dari kata *educare* yang berarti proses membimbing dan mengembangkan potensi anak yang telah dimiliki sejak dilahirkan, dalam bangsa bahasa Jerman pendidikan diambil dari kata *erziehung*, yang memiliki arti serupa, yaitu membangkitkan dan mengaktifkan potensi yang tersembunyi dalam diri anak, sementara dalam bahasa Jawa, pendidikan dikenal sebagai *panggulawentah*, yaitu proses mengolah dan membentuk kejiwaan anak agar perasaan, pikiran, kemauan, watak, dan kepribadiannya menjadi lebih matang (Fatona, 2020). Hal ini berkaitan dengan konsep pendidikan yang disampaikan oleh Ki Hajar Dewantara bahwa pendidikan itu sebagai tuntunan untuk memerdekakan manusia agar berpotensi, berkarakter, dan kepribadiannya berkembang secara seimbang.

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan umum yang melibatkan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat bagi

pertumbuhan dan perkembangan jasmani, keterampilan motorik, mental sosial dan emosional. Maka melalui aktivitas jasmani bisa membimbing peserta didik sehingga terjadi perubahan perilaku dari beberapa aspek didalamnya yaitu : fisik, pemikiran, emosional, sosial dan perilaku. Salah satu tujuan dari standar kompetensi dasar dalam pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kemampuan individu dalam mengontrol diri khususnya dalam mengembangkan keterampilan dasar, meningkatkan kebugaran jasmani dan menerapkan pola hidup sehat melalui berbagai jenis kegiatan fisik.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam kurikulum merdeka permainan dibagi menjadi 3 macam yaitu : permainan invasi, permainan net dan permainan lapangan. Permainan invasi adalah permainan yang berbentuk tim bertujuan menyerang lawan untuk mencetak gol sambil melindungi wilayah sendiri dari serangan lawan. Contoh permainan invasi adalah sepakbola, basket, bola tangan, futsal dan *hockey*. Permainan net merupakan permainan yang menggunakan net sebagai pembatas dimana pemain dibagi menjadi tim atau individu, ketika bermain bola atau *shuttle* agar menyeberangi net agar dijatuhkan di area lawan untuk mendapatkan skor. Ada beberapa macam permainan net yaitu : bola voli, tenis meja, sepak takraw, bulutangkis, dan tenis lapangan. Permainan lapangan merupakan permainan yang dimainkan di area terbuka dan luas dimainkan oleh tim yang berfokus pada memukul bola. Contoh permainan lapangan adalah softball, kriket, baseball dan kasti.

Permainan bulutangkis merupakan bagian dari ruang lingkup pendidikan jasmani karena mengandung unsur aktivitas fisik, pengembangan keterampilan gerak, pembentukan sikap sportif, serta penanaman nilai kesehatan dan kebugaran jasmani. Ruang lingkup pendidikan jasmani mencakup berbagai jenis kegiatan pembelajaran yang disusun untuk mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh. Cakupan tersebut meliputi aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, serta pendidikan kesehatan. Masing-Masing bagian memiliki tujuan dan karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan jenis kegiatannya namun saling melengkapi dalam mendukung perkembangan aspek fisik, mental, sosial, dan

emosional peserta didik, sehingga pendidikan jasmani berperan penting dalam membentuk individu yang sehat, aktif, dan berkarakter.

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang digemari oleh masyarakat Indonesia, permainan bulutangkis secara umum banyak dimainkan untuk kesenangan dan prestasi. Bulutangkis sendiri sangat cepat beradaptasi dengan lingkungan sekitar bahkan namanya saja sangat populer untuk di dengar, seringkali permainan bulutangkis ditemukan di tempat-tempat terpencil hingga kota-kota besar. Berkembangnya permainan bulutangkis memberikan sebuah ketertarikan yang luar biasa sehingga saat ini permainan bulutangkis menjadi bagian yang signifikan dari dunia industri. Permainan bulutangkis bisa membantu menyatukan sosialitas hampir disetiap golongan, mulai dari golongan yang bawah hingga golongan yang paling atas. Permainan bulutangkis berperan aktif dalam mengubah pandangan negatif menjadi hal yang positif karena mampu menumbuhkan sikap disiplin, sportivitas, kerja sama, serta memberikan pengalaman aktivitas fisik yang sehat dan menyenangkan.

Mengacu pada kurikulum merdeka yang menaungi siswa untuk belajar dinamakan sekolah, di dalam lingkungan sekolah terdapat 3 kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran yaitu : kegiatan instrakurikuler, kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan ekstrakurikuler. Di sekolah terdapat program untuk mengembangkan bakat siswa dinamakan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan nonformal merupakan aktivitas yang dilakukan di luar waktu pembelajaran disekolah, namun mengacu pada kurikulum yang berlaku. Program ekstrakurikuler menjadi suatu wadah untuk mengembangkan potensi, minat, serta keterampilan di bidang olahraga sebagai aktivitas tambahan. Melalui kegiatan tersebut, siswa dapat mengasah kemampuan seperti kerja sama dan kemandirian secara lebih maksimal di luar jam pelajaran. Proses pembelajaran ini tetap berlangsung di bawah arahan serta pengawasan pihak sekolah agar berjalan secara terarah dan efektif. Berdasarkan hal tersebut ekstrakurikuler olahraga menjadi salah satu program sekolah yang berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian peserta didik melalui aktivitas fisik dan olahraga (Irawan et al., 2019). Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang ada disekolah adalah bulutangkis.

Setiap sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler, ekstrakurikuler yang diadakan itu bermacam-macam sesuai dengan minat siswa. Hampir setiap sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis karena bulutangkis merupakan permainan yang banyak diminati oleh banyak siswa. Hal ini berdasarkan fakta lapangan pengalaman saya mengajar di salah satu sekolah terdapat 70 siswa yang berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dari kelas 1-3 SMP. Bahkan sekolah yang tidak memiliki fasilitas gelanggang olahraga (GOR) di sekolah pun mengadakan kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di luar sekolah untuk memenuhi minat peserta didiknya.

Berdasarkan hasil temuan lapangan SMP Yakobus Kelapa Gading Jakarta Utara salah satu sekolah yang mempunyai kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, ada beberapa temuan peneliti ketika melihat peserta didik ketika bermain bulutangkis ternyata banyak siswa yang kurang memahami bagaimana melakukan gerakan *footwork* yang benar, ketika melangkah kaki yang melangkah tidak sesuai dengan tumpuan yang seharusnya kaki mana yang harus didepan dan kaki mana yang harus dibelakang. Ketika melangkah gerakan kaki peserta didik terbata bata (kaku) sehingga berdampak ke pukulan peserta didik sehingga pukulan yang dihasilkan tidak maksimal. langkah yang tidak teratur maka gerakan *footwork* peserta menjadi gegabah. Sekolah kurang memfasilitasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode konvensional seperti memindahkan *shuttlecock*, *shadow movement* sehingga pembelajaran selama ini yang diterapkan kurang efektif dan kurang mengikuti kebaruan terhadap perkembangan teknologi dan memanfaatkan teknologi 4.0 sehingga pembelajaran menjadi monoton. Gerakan langkah kaki (*footwork*) sangat berpengaruh terhadap penguasaan permainan di lapangan sehingga yang terjadi gerakan kaki yang kaku, memperlambat reaksi dan membuang energi sehingga pergerakan tidak efisien (Alica & S, 2019).

Dari permasalahan diatas maka peneliti berinisiatif untuk memberikan ide kreatifitas untuk meningkatkan hasil belajar *footwork* menggunakan pendukung alat seperti media, karena penggunaan media sangatlah penting dalam proses pembelajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah menciptakan situasi yang mendukung siswa agar dapat memahami informasi secara akurat dan mendalam,

sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir serta membentuk karakter mereka. (Sahib et al., 2023, p. 12). Dalam penerapan proses pembelajaran *footwork* akan menggunakan 3 media yaitu 1) media lampu reaksi, 2) media audio dan 3) media *footwork* light trainer, kemudian hasil dari tiga media tersebut akan dibandingkan untuk mengetahui media mana yang untuk meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis pada ekstrakurikuler SMP Yakobuss.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut :

1. Peserta didik belum mengetahui bagaimana melakukan gerakan langkah kaki (*footwork*) bulutangkis
2. Gerakan langkah kaki (*footwork*) peserta didik masih terbata-bata
3. Metode pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang bervariasi
4. Kurangnya fasilitas sehingga proses pembelajaran yang diterapkan ke peserta didik masih menggunakan konvensional

C. Pembatasan Masalah

Untuk menjaga agar pembahasan penelitian ini tetap terarah, tidak melebar, dan sesuai dengan konteks yang ingin dikaji, maka ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada tiga variabel bebas dan satu variabel terikat. Fokus penelitian ini yaitu efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis pada ekstrakurikuler SMP Yakobus.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, indentifikasi masalah dan Batasan masalah yang dibahas di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan media lampu reaksi dapat meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler SMP Yakobus?
2. Apakah penggunaan media audio dapat meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler SMP Yakobus?
3. Apakah penggunaan media *footwork* light trainer dapat meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis pada siswa ekstrakurikuler SMP Yakobus?

4. Media manakah yang sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis pada ekstrakurikuler SMP Yakobus?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Secara Teoritis

Kajian penelitian ini maupun temuan-temuan otentik diharapkan secara umum dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu terutama di *sport science* yang selalu berkembang khususnya dalam media pembelajaran untuk meningkatkan *footwork* seperti media lampu reaksi, media audio dan media *footwork light trainer*. Menambah referensi ilmiah terkait efektivitas penggunaan media berbasis teknologi khusus *footwork* bulutangkis. Memperkuat dasar keilmuan dan menjadi landasan yang bisa digunakan untuk kedepannya.

2. Secara Praktis

Sedangkan dari segi praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran kepada berbagai pihak antara lain :

1. Memberikan rekomendasi kepada guru olahraga mengenai media yang paling efektif dalam meningkatkan *footwork*
2. Menjadi panduan sebagai media pembelajaran *footwork* bulutangkis yang lebih modern, bervariasi dan menarik bagi siswa
3. Membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan *footwork* dalam bermain bulutangkis
4. Dijadikan sebagai solusi keterbaruan dari metode konvensional dengan memanfaatkan teknologi lebih objektif dan terukur

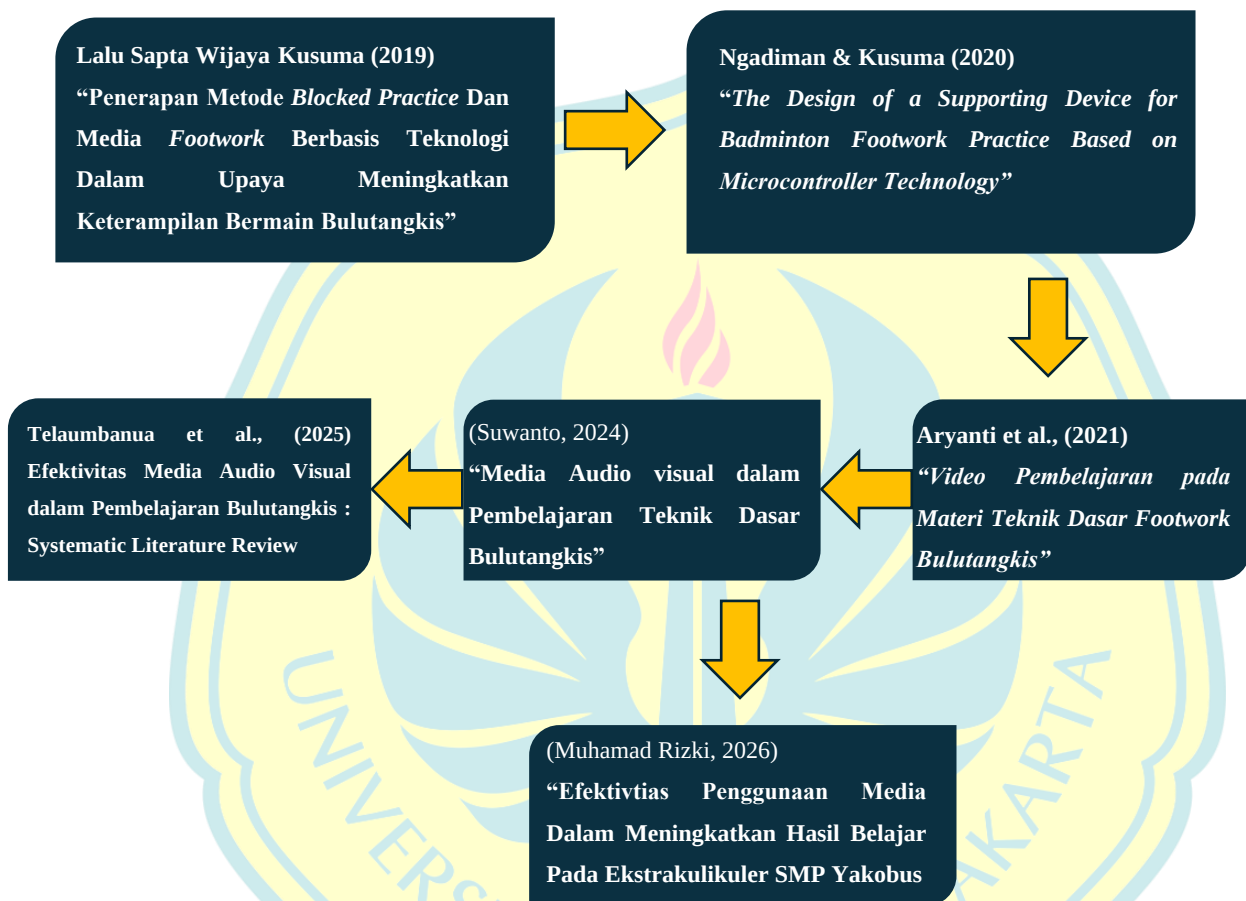
F. State Of The Art

Penelitian yang akan dilakukan dapat menunjukkan *state of the art* jika telah melakukan kajian dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan yang akan diteliti. Ada 3 jenis dikategorikan *novelty* yaitu: 1) *Kebaharuan Invention*, 2) *Improvement Novelty* dan 3) *Refutation Novelty* (Haqqi & Haqqi, 2023). Dari membuat *state of the art* maka akan menghasilkan suatu kebaruan atau *novelty* dari penelitian itu sendiri. Berikut beberapa penelitian yang telah dilakukan untuk menentukan *state of the art*

Tabel 1.1 *State Of The Art*

No	Nama	Tahun	Jurnal	Topik
1	Lalu Sapta Wijaya Kusuma	2019	JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala	Penerapan Metode <i>Blocked Practice</i> Dan Media <i>Footwork</i> Berbasis Teknologi Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Bulutangkis (Kusuma, 2019)
2	Ngadiman Indra Jati Kusuma Aziz Wishnu Widhi Nugraha	2020	Jurnal Patriot	<i>The Design of a Supporting Device for Badminton Footwork Practice Based on Microcontroller Technology</i> (Ngadiman & Kusuma, 2020)
3	Silvi Aryanti Ahmad Richard Victorian Soleh Solahuddin	2021	Jurnal Patriot	Video Pembelajaran pada Materi Teknik Dasar <i>Footwork</i> Bulutangkis (Aryanti et al., 2021)
4	Witri Suwanto	2024	Journal Of Social Science Research	Media Audio visual dalam Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis (Suwanto, 2024)
5	Rolius Telaumbanua Yusuf Hidayat Alit Rahmat1	2025	SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga	Efektivitas Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bulutangkis :

G. Road Map Penelitian



Gambar 1.1 Road Map Penelitian
Sumber Pribadi

H. Gap Penelitian

1. Dari penelitian (Kusuma, 2019) berfokus pada penerapan metode *blocked practice* dengan bantuan media *footwork* berbasis teknologi dalam pembelajaran bulutangkis. Media yang digunakan menggunakan media lampu, tetapi penelitian ini belum membandingkan efektivitas media tersebut dengan jenis media pembelajaran yang lainnya.
2. Penelitian (Ngadiman & Kusuma, 2020) dari penelitian ini hanya mengembangkan alat media untuk latihan bulutangkis. Media yang digunakan

adalah media lampu, namun media yang digunakan biayanya sangat tinggi dan sulit untuk membuat medianya, di medianya juga belum mengkaji secara eksperimental efektivitas alat dalam peningkatan hasil belajar *footwork* bulutangkis pada peserta didik dalam konteks pembelajaran.

3. Penelitian (Aryanti et al., 2021) media yang digunakan berupa video yang diterapkan dalam pembelajaran teknik dasar bulutangkis. Video yang disajikan berbentuk model dari teknik bermain bulutangkis. Dalam penelitian ini belum mengkaji yang lebih spesifik dalam penelitian eksperimental yaitu keefektifitasan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis.

4. Penelitian (Suwanto, 2024) media yang digunakan media audiovisual dalam penelitian ini berfokus pada servis pendek bulutangkis. Dalam penelitian ini belum mengkaji yang lebih spesifik dalam penelitian eksperimental yaitu keefektifitasan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis.

5. Penelitian (Telaumbanua et al., 2025) dalam penelitian ini hanya mengkaji literatur *review* media yang dikaji media visual melalui video dan sound visual. Dalam penelitian ini belum mengkaji yang lebih spesifik dalam penelitian eksperimental yaitu keefektifitasan penggunaan media dalam meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis.

Berdasarkan uraian tersebut, *gap* penelitian terletak pada untuk saat ini belum adanya penelitian eksperimen yang secara langsung membandingkan efektivitas berbagai jenis media pembelajaran yaitu media lampu reaksi, media audio, dan media *footwork light trainer* terhadap hasil belajar keterampilan *footwork* bulutangkis, khususnya pada kegiatan ekstrakurikuler SMP. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji ilmiah mengenai media pembelajaran yang paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis secara optimal.

I. Novelty

Berdasarkan hasil kajian dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti akan melakukan efektivitas penggunaan media dalam

meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis pada ekstrakurikuler bulutangkis SMP Yakobus, terdapat beberapa *novelty* yang ditemukan sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis maka diterapkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan 3 media yaitu : lampu reaksi, audio dan media *footwork light trainer*.
2. Dari ketiga media pembelajaran yang digunakan ada salah satu media yang paling efektif dalam meningkatkan hasil belajar *footwork* bulutangkis
3. Integrasi stimulus yang terjadi selama pembelajaran terjadi pada proses kognitif (persepsi visual dan audio) dan motorik (respon tubuh) menjadi bentuk keterampilan *footwork* yang komprehensif.
4. Sasaran penelitian yang akan diteliti menggunakan subjek siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis disekolah SMP Yakobus

