

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bulutangkis merupakan salah satu permainan yang diajarkan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dari SD, SMP dan SMA (Ardyanto. S, 2018). Bulutangkis merupakan permainan yang kompleks dan tidak mudah dilakukan, sehingga diperlukan pengetahuan tentang teknik dan keterampilan khusus yang erat hubungannya dengan kelancaran bermain dan penguasaan teknik dasar. Salah satu diantaranya adalah pukulan *backhand* pada bulutangkis.

Backhand merupakan salah satu pukulan pada permainan bulutangkis yang mana pukulan tersebut diayun dari seberang badan menuju depan dengan menggunakan bagian belakang dari raket untuk memukul bola, sehingga tangan yang memegang raket membelakangi arah net. Pukulan *Backhand* biasanya dilakukan untuk memukul cock yang datang dari arah belakang tubuh. Pukulan *Backhand* dikatakan akurat jika penempatan jatuhnya *shuttlecock* dibidang permainan lawan ditempat kosong atau sulit dijangkau sehingga lawan tidak bisa mengantisipasinya (Aksan, 2016).

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, menantang, 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”. Pembelajaran yang baik akan berkontribusi positif terhadap hasil belajar peserta didik. Guru yang memiliki kreativitas akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak monoton dan membosankan. Kreativitas akan muncul apabila dalam pembelajaran oleh guru didukung dengan pemahaman tentang makna mengajar dan belajar (Tanjung, Y. P, 2020). Untuk itu diperlukan kreativitas dan inovasi pada pembelajaran guna meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus berpusat 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. Pada dasarnya pendidikan adalah usaha sadar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan bahwa pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan serta karakteristik pribadi kearah positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya (Submadinata, 2004).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam situasi belajar untuk membantu dan menularkan pengetahuan, sikap dan ide sehingga memudahkan pemahaman siswa dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Pembelajaran dapat menggunakan media apa saja, diantaranya

audio visual. Media *Audio visual* merupakan jenis media yang memuat unsur gambar dan juga memuat unsur suara yang bisa didengar, misalnya slide suara, film, rekaman *video* dan lainnya (Sundayana, 2016).

Siswa SMP dengan kisaran usia 14-15 tahun yang merupakan kelahiran tahun 2010-2011 adalah anak-anak yang masuk ke dalam kategori Gen Z. Generasi Z atau sering disingkat sehari-hari menjadi Gen Z dan dalam Bahasa sehari-hari dikenal sebagai *zoomer*, adalah mereka yang lahir pada tahun 1997 hingga 2012, kelompok demografis yang menggantikan Generasi Milenial (Gen Y) dan sebelum Generasi Alfa (Gen α) (Turner dan Antony dalam (Essing et al., 2020)).

Sebagai generasi sosial pertama yang tumbuh dengan akses ke internet dan teknologi digital portable sejak usia muda, Gen Z, meskipun belum melek digital, telah dijuluki “*digital native*” atau orang-orang yang tumbuh bersamaan dengan reformasi digital (Syabibi et al., 2023). Gen Z menghabiskan waktu dengan layar paling lama diantara generasi diatasnya.

Generasi Z mulai mengenal internet seiring dengan usia mereka. Dengan dibantu oleh perkembangan teknologi, mereka lebih mampu untuk melakukan semua kegiatan dalam satu waktu (*multitasking*) dibandingkan generasi-generasi terdahulunya (Apaut & Suparman, 2021). Hal ini memunculkan ide pada penulis untuk mengangkat media *audio visual* yang sejatinya *familier* dengan anak yang duduk di bangku kelas 8 yang masuk kategori Gen Z sebagai media pembelajaran interaktif dikelas pada pembelajaran Penjas untuk pembahasan pukulan *backhand* bulutangkis.

Adapun masalah yang timbul dapat diidentifikasi Berdasarkan pengalaman penulis melakukan observasi dengan guru pamong dan memperhatikan proses pembelajaran materi teknik dasar *backhand* bulutangkis terlihat adanya siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, yang akibatnya siswa masih banyak kendala-kendala pada saat melakukan pembelajaran *backhand*, dari sebanyak 40 orang siswa, hanya kurang lebih setengahnya yang dapat melakukan Gerakan pukulan *Backhand* bulutangkis dengan benar. Siswa yang lain masih terdapat kendala dalam hasil proses pembelajaran.

Untuk mempermudah kesiapan guru dalam mengajar yaitu salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan media *audio visual* (*video*) yang akan ditayangkan pada saat 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. Hasil penelitian hipotesis yang menemukan bahwa, pembelajaran menggunakan media *audio visual* lebih baik dibanding dengan pembelajaran melalui pendekatan konvensional menunjukkan bahwa perlu ada perubahan paradigma dalam proses pengajaran (Haryoko, 2009). 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 didengar meningkatkan pemahaman siswa (Permana, 2019).

Penulis mencoba untuk mengatasi dengan mencari alternatif teknik penyampaian materi pukulan *backhand* bulutangkis. 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 Z saat 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 Pukulan *Backhand* bulutangkis pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 40 Kota Bekasi.

B. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Agar tidak terlalu melebarnya penelitian sehingga tidak fokus pada tujuan penelitian yang akan dituju, disamping itu juga karena keterbatasan waktu, dan tenaga dari penulis, maka perlu penulis batasi penelitian ini, yaitu:

- a. Penelitian hanya fokus pada upaya meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis melalui media *audio visual*.

- b. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 40 Kota Bekasi Tahun Pelajaran 2024-2025, yang diambil satu kelas.
- c. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang penulis ajukan adalah: “Apakah pembelajaran menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 40 Kota Bekasi?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “apakah pembelajaran menggunakan media *audio visual* dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 40 Kota Bekasi”.

D. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini akan berguna dalam pengembangan teori-teori yang terkait dengan hasil belajar pukulan *backhand* bulutangkis dan media *audio visual*.

- b. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih kreatif dan mandiri dalam melakukan teknik dasar pukulan *backhand* bulutangkis dengan menggunakan media *audio visual (video)*.
- c. Melakukan pukulan *backhand* bulutangkis secara suka rela, berarti dilakukan karena keinginan dan kemampuan peserta didik itu sendiri. Peserta didik yang melakukan kegiatan ini tanpa tekanan atau paksa dari orang lain. Peserta didik melakukan lebih karena minatnya dari pada karena faktor-faktor yang berada diluar dirinya.
- d. Media *audio visual (video)* dapat memanggil potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam hal ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki dalam melakukan pukulan *backhand* bulutangkis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi penulis

Sebagai salah satu syarat dalam penyusunan karya tulis untuk menyelesaikan masa pendidikan tinggi penulis pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FKIP Universitas Islam 45 Bekasi.

b. 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.

c. Manfaat bagi sekolah

Sebagai media untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi di SMP Negeri 40 Kota Bekasi, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran pada penelitian ini, penulis memberikan definisi dari variabel-variabel dalam penelitian. Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media *Audio visual*

Menurut (Widaningsih & Prananda, 2019) adalah jenis media yang memuat unsur gambar dan juga memuat unsur suara yang bisa didengar, misalnya *slide* suara, film, rekaman *video* dan lainnya. Jadi yang dimaksud dengan media *audio visual* dalam penelitian ini adalah media yang memuat unsur gambar dan suara berupa *video* tentang cara melakukan pukulan *backhand* bulutangkis.

2. Pukulan *Backhand*

Menurut (Subarjah, 2014) adalah pukulan yang dilakukan dengan tangan yang memegang raket membelakangi arah net, yang dilakukan untuk memukul *cock* yang datang dari arah belakang tubuh. Jadi yang dimaksud pukulan *backhand* dalam penelitian ini adalah pukulan yang dilakukan dengan membelakangi net untuk memukul *shuttlecock* yang datang dari arah belakang tubuh.

3. Bulutangkis

Menurut (Subarjah, 2014) bulutangkis merupakan salah satu permainan yang menggunakan raket yang dipegang menggunakan tangan kanan ataupun kiri, karena itu permainan bulutangkis banyak menggunakan pergelangan tangan.

