

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah khususnya pada jenjang sekolah dasar dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan, dan watak siswa, atau dengan kata lain, meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial. Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan pembelajaran itu harus berorientasi pada pencapaian tujuan. Agar tujuan pembelajaran ini dapat tercapai, maka kegiatan pembelajarannya harus dapat merangsang gairah dan semangat yang tinggi serta menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, aktivitas jasmani melalui kegiatan yang berbentuk permainan merupakan solusi terbaik mengingat usia anak sekolah dasar, kegiatan bermain adalah yang dominan dilakukannya.

Sehubungan dengan hal itu, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terdapat materi permainan. Materi permainan dimaksud adalah golongan permainan bola besar dan bola kecil. Permainan bola besar mencakup permainan sepak bola, bola voli, dan bola basket; sedangkan permainan bola kecil mencakup permainan kasti, rounders, bola bakar, tenis meja, bulutangkis, dan lain-lain.

Khususnya pada permainan bulutangkis, pembelajarannya dilaksanakan berdasarkan kaidah-kaidah pembelajaran, yang sasaran utamanya adalah peningkatan keterampilan gerak dasar serta nilai-nilai yang terkandung di

dalamnya seperti disiplin, kerjasama, sportivitas, menghargai lawan, dan sebagainya.

Salah satu gerak dasar yang harus dikuasai oleh siswa dalam permainan bulutangkis adalah servis, karena servis merupakan serangan awal yang dapat dimanfaatkan untuk memenangkan suatu pertandingan. Servis dapat dilakukan melalui servis panjang maupun servis pendek, dan ketika melakukan servis bisa dalam bentuk *forehand* maupun *backhand*. Namun, kebanyakan siswa SD tergolong pemula, maka sangat cocok jenis servis yang pertama dilatih adalah servis panjang *forehand*. Oleh karena itu, sedapat mungkin keterampilan servis ini ditingkatkan tahap demi tahap melalui pembelajaran yang bermutu.

Mengingat bahwa guru sebagai pemegang kendali dalam proses pembelajaran, maka harus mampu mengefektifkan pelaksanaan pembelajaran. Dengan pembelajaran yang efektif memungkinkan bagi siswa untuk lebih giat belajar, oleh karena itu perlu adanya pendekatan pembelajaran yang tepat dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu. Pendekatan pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam memilih kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penjelas untuk mempermudah guru dalam memberikan pelayanan belajar dan juga mempermudah siswa untuk memahami materi ajar yang disampaikan guru, dengan memelihara pembelajaran yang menyenangkan.

Kondisi ideal seperti yang diuraikan di atas, ternyata ada kesenjangan dengan realita yang terjadi di SDN 1 Suwawa Tengah. Pendekatan pembelajaran

yang dilakukan guru belum memberikan efek yang signifikan, sehingga proses belajar siswa cenderung buruk. Suasana pembelajaran tersebut menjadi pemicu kepasifan dan ketidakbergairahan siswa dalam belajar, bahkan muncul kebosanan dan menganggap bahwa belajar atau bermain bulutangkis sulit dan tidak menarik. Akibatnya, keterampilan siswa terhadap gerak dasar permainan bulutangkis pun rendah. Kondisi ini merupakan gambaran yang diperoleh melalui observasi awal mengenai tingkat keterampilan gerak dasar servis panjang *forehand* pada siswa kelas V (lima). Hasil analisis data menunjukkan: dari 17 siswa yang diamati, hanya terdapat 5 orang atau sebesar 29,4% berada pada klasifikasi “baik”, 5 orang atau sebesar 29,4% berada pada klasifikasi “cukup”, dan 7 orang atau sebesar 41,2% pada klasifikasi “kurang”.

Keadaan seperti yang telah diuraikan di atas perlu dilakukan penanganan serius secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran dengan suatu pendekatan yang baik akan mampu menanggulangi permasalahan yang ada. Pendekatan yang cocok sebagai solusi terbaik adalah pendekatan modeling (permodelan). Pendekatan pembelajaran modeling merupakan salah satu komponen utama dari pendekatan pembelajaran kontekstual (*contextual teaching learning*) di mana pendekatan ini membantu guru mengaitkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dalam pendekatan modeling, untuk pembelajaran keterampilan tertentu, seperti gerak dasar servis panjang *forehand* dalam permainan bulutangkis, ada

model yang bisa ditiru. Model itu, memberi peluang bagi guru untuk memberi contoh cara melakukannya/mengerjakannya, dengan begitu memberi model tentang bagaimana cara mempelajarinya. Dalam pembelajaran tersebut, guru mendemonstrasikan cara melakukan gerakan yang efektif. Ketika pendemonstrasian berlangsung, siswa mengamati dan meniru demonstrasi guru tersebut, sehingga siswa tahu bagaimana melakukan gerakan servis panjang *forehand* yang sebenarnya.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN 1 Suwawa Tengah dan solusi yang diuraikan di atas, maka penulis akan melakukan suatu penelitian tindakan kelas terkait dengan servis panjang *forehand* dalam permainan bulutangkis yang diramu ke dalam sebuah judul: “Meningkatkan Gerak Dasar Servis Panjang Forehand dalam Permainan Bulutangkis Melalui Pendekatan Modeling pada Siswa Kelas V SDN 1 Suwawa Tengah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu: Apakah dengan pendekatan modeling dapat meningkatkan gerak dasar servis panjang *forehand* dalam permainan bulutangkis siswa kelas V SDN 1 Suwawa Tengah?

C. Cara Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi masalah kurangnya kemampuan siswa terhadap gerak dasar servis panjang *forehand* dapat dilakukan melalui pendekatan modeling. Adapun langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Melaksanakan peregangan dan pemanasan

2. Guru menyampaikan kompetensi yang hendak dicapai;
3. Menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan;
4. Siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok berpasangan dan berhadapan dengan kelompok lainnya yang di antarai net.
5. Menyusun formasi-formasi kelompok belajar/latihan yang akan dilakukan selama pembelajaran gerak. Formasi-formasi tersebut dan bagaimana pelaksanaannya, selengkapnya akan diuraikan pada bab II;
6. Guru atau siswa yang telah mahir bertindak sebagai model, mendemonstrasikan materi rangkaian gerakan servis panjang *forehand*;
7. Seluruh siswa mengamati dengan teliti demonstrasi guru atau siswa terampil tadi yang berperan sebagai model, kemudian menganalisanya;
8. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk meragakan kembali atau menirukan gerakan sesuai analisisnya sendiri atau yang telah diamatinya dari demonstrasi guru atau siswa terampil tadi;
9. Untuk lebih mematangkan gerakan yang dilakukan siswa, diberikan kesempatan yang cukup untuk melakukannya secara berulang-ulang;
10. Guru mengamati/memantau aktivitas gerak siswa, jika terdapat pola gerakan salah akan dilakukan perbaikan;
11. Guru memberi evaluasi kepada seluruh siswa.

D. Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan gerak dasar servis panjang *forehand* dalam permainan bulutangkis melalui pendekatan modeling pada siswa kelas V SDN 1 Suwawa Tengah.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yakni:

- 1) Dapat memberikan pemahaman serta meningkatkan keterampilan siswa terhadap gerak dasar servis panjang *forehand* dengan baik dan benar, serta dapat meningkatkan motivasi dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya.
- 2) Menjadi bahan masukan bagi guru serta perangsang motivasi untuk senantiasa giat dan kreatif dalam melaksanakan tugas serta pengembangan mutu pembelajarannya.
- 3) Dapat memberikan kontribusi positif bagi pihak sekolah yang merupakan tempat berlangsungnya proses penelitian, yang bermuara pada pengembangan minat dan bakat siswa dalam permainan bulutangkis.

