

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu bagian dalam pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmaniah, mental, sosial, dan emosional, bahwa melalui aktivitas jasmani anak diarahkan untuk belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang menyangkut aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral (Agung, N., 2018).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pesan dan informasi. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media ini digunakan karena mempunyai kemampuan lebih yaitu menggunakan dua indera secara bersamaan, yaitu indera pendengaran dan indera penglihatan sehingga dapat mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besarnya media pembelajaran *audiovisual* (video) terhadap hasil praktik ekstrakurikuler *smash* bulutangkis putra di SMA Negeri 15 Surabaya.

Kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis di SMA Negeri 15 Surabaya berjalan cukup baik, latihan dilaksanakan satu kali dalam satu minggu, yaitu hari Rabu pukul 15.30-17.00 WIB. Sarana dan prasarana yang digunakan juga cukup memadai, misalnya lapangan yang digunakan masih cukup bagus dan merupakan lapangan *outdoor*. Namun pada saat latihan kadang terkendala dengan *shuttlecock*, karena biasanya yang dipakai sudah tidak bagus dan tidak layak untuk digunakan. Berdasarkan pengamatan di SMA Negeri 15 Surabaya, masih ada beberapa siswa yang kurang baik dalam melakukan *smash*, sehingga kemampuan siswa dalam melakukan *smash* sangat bervariasi, ada siswa yang sudah bisa melakukan dengan baik dan ada juga siswa yang masih kurang menguasai keterampilan *smash*.

Media audiovisual adalah media yang di dalamnya terdapat unsur suara dan unsur gambar, dengan adanya media audiovisual ini sehingga penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai mampu menarik perhatian dari siswa dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak hanya mendengar namun dapat mengamati yang dilihat melalui perantara media yang menarik. guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk menunjang proses dalam kegiatan belajar mengajar.

## B. Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari uraian di atas, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh penggunaan video tutorial *smash* bulutangkis terhadap hasil praktik ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMA Negeri 15 Surabaya?”

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui seberapa pengaruh video tutorial bulutangkis terhadap hasil praktik ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMA Negeri 15 Surabaya.

## D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut: Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besarnya media pembelajaran *audiovisual* (video) terhadap hasil belajar *smash* bulutangkis di ekstrakurikuler SMA Negeri 15 Surabaya.

## E. Batasan Masalah

Sehubungan dengan judul di atas, maka untuk menghindari agar tidak terjadi salah penafsiran, kiranya perlu diberikan batasan-batasan, sehingga ruang lingkup dalam penelitian ini jelas dan dapat dikontrol sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Penelitian ini membahas tentang pengaruh

penggunaan video tutorial *smash* bulutangkis terhadap hasil praktik ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMA Negeri 15 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021.