

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

olahraga adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. Olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (Republik Indonesia, 2005). Masyarakat sekarang ini menjadikan olahraga sebagai suatu aktifitas rutin terlebih saat hari libur. Permainan bulu tangkis sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, bahkan ikut mewarnai gaya hidup masyarakat pada saat ini, permainan ini tidak hanya untuk memperoleh prestasi atau salah satu pilihan untuk menjadi atlet yang berprestasi tinggi, dan juga sebagai hiburan yang menarik bagi setiap orang

khususnya yang menggemari permainan bulu tangkis. Hampir semua lapisan masyarakat pernah memainkan permainan bulu tangkis yang dimulai dari pertandingan tingkat pedesaan seperti kejuaraan dalam memeriahkan hari ulang tahun kemerdekaan Republik Indonesia misalnya pertandingan antar kelas seperti Class Meeting sampai pertandingan antar sekolah. Sebagaimana karakteristik permainan bulu tangkis mengandung unsur keterampilan gerak, yaitu berupa teknik dasar memegang raket, pukulan pertama (service), pukulan melampaui kepala (overhead stroke), dan pukulan dengan ayunan rendah (underhead stroke) di dalam permainan bulu tangkis. Berhasil tidaknya pelaksanaan olahraga bulu tangkis di sekolah sesuai dengan tujuan yang diharapkan ditentukan oleh banyak faktor, baik dari faktor internal maupun

eksternal. Faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar diantaranya yaitu kondisi fisiologis, kondisi psikologis, kecerdasan (intelegensi) dan kematangan, sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa diantaranya yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Di lingkungan sekolah, salah satunya adanya kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru harus dapat menggunakan metode pembelajaran daring dengan menggunakan video yang dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran permainan bulu tangkis dengan memenuhi kebutuhan proses belajar yang memadai. Hal ini selaras dengan UU Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2005 Pasal 25 butir 2 berbunyi “Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan guru dan dosen olahraga yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat kompetensi serta didukung prasarana dan sarana olahraga yang memadai”.

Media berasal dari bahasa latin yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa arab media disebut *wasail*, bentuk jama dari *wasilah*. Kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantara. Karena posisinya berada di tengah ia bisa juga di sebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya (Munadi, 2013).

Media tentunya mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media dibatasi ke arah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal sebagai media pembelajaran. Keberadaan media juga akan sangat mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran. Tidak jarang siswa mengalami kejenuhan

karena kelemahan guru yang tidak mampu memberikan variasi pembelajaran yang baik, atau bahkan sering kali mengalami kesulitan dalam penyampaian transfer pengetahuan, siswa juga merasa tertarik dengan penyampaian materi yang menggunakan bantuan media audio visual berupa video (Frendy, 2015) pada saat seperti inilah media sangat berperan dalam proses belajar

Dalam undang-undang tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan untuk mendorong perkembangan peserta didik. Ia memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, individualitas, kebijaksanaan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Hal ini menekankan bahwa untuk meningkatkan kualitas pendidikan, peserta didik dituntut untuk menemukan potensi yang dimiliki secara mandiri, dengan bantuan guru yang berperan sebagai fasilitator, membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk menggali dan mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal.

Namun, dengan adanya pandemi *covid-19* peningkatan kualitas pendidikan rasanya terhambat. Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka secara langsung sekarang tidak bisa lagi diterapkan, karena proses pembelajaran tetap dilaksanakan dengan tatap muka akan menyebabkan kerumunan yang memungkinkan penambahan kasus *covid-19*.

Dengan penerapan pembelajaran daring ini, penulis menilai bahwa banyak metode pembelajaran yang tidak bisa diterapkan. Realita lapangan juga menunjukkan bahwa selama pembelajaran daring berlangsung banyak pengajar yang hanya menerapkan ceramah sebagai metode

pembelajaran. Minimnya kreatifitas pengajar dalam proses pembelajaran tentu akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa akan turun seiring berjalannya waktu, karena merasa bosan dengan kebiasaan yang berulang.

Untuk dapat membantu agar pembelajaran materi bulutangkis dapat berjalan dengan efisien serta membantu pebelajar dapat menyerap materi pembelajaran lebih mendalam dan utuh di masa pandemic ini, maka diperlukan penggunaan media video pembelajaran (Falahudin, 2014) sehingga diharapkan memberikan penerapan pembelajaran yang maksimal terhadap peserta didik. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran bulutangkis. Karena selama masa pandemi ini penulis perlu menerapkan pengajaran melalui media video tentang bulutangkis tersebut, maka perlu dikembangkan media video pembelajaran bulutangkis di masa pandemic covid 19

A. Rumuan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, permasalahan yang muncul dalam penelitian ini adalah bagaimana perkembangan belajar berbasis video terhadap hasil belajar Servis *backhand* bulutangkis melalui pembelajaran daring?

B. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh media belajar berbasis video terhadap hasil belajar servis *backhand* bulutangkis melalui pembelajaran daring”

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikiut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan bukti secara ilmiah tentang besarnya factor faktor yang mempengaruhi media belajar berbasis video terhadap hasil belajar servis *backhand* bulutangkis melalui pembelajaran daring tentu membantu untuk meningkatkan perkembangan hasil belajar siswa dimasa pandemic covid 19

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai pedoman dalam usaha meningkatkan kegiatan pembelajar servis *backhand* bulutangkis khususnya dimasa pandemic covid 19
- b. Bagi siswa, dapat digunakan sebagai pedoman atau acuan untuk meningkatkan penerapan dalam mengikuti pembelajaran servis *backhand* bulutangkis melalui video di masa pandemic covid 19