

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada umumnya, proses belajar mengajar adalah kegiatan interaksi antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai pelajar. Guru adalah salah satu faktor pendorong yang terpenting untuk menentukan berhasilnya proses belajar mengajar di dalam kelas, dan guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Sebagai seorang pengajar, guru dituntut untuk memberikan suatu pembelajaran yang membuat siswa termotivasi untuk menjadi aktif, kreatif, dan inovatif dengan cara menerapkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sesuai dengan kemampuan guru. Menurut Hidayat, (2011) seorang guru harus mempelajari model serta metode pembelajaran yang berbasis PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Model atau metode yang di sampaikan guru saat di kelas itu kurang dikemas dengan baik. Mata pelajaran pjok itu mencakup pengetahuan, sikap, nilai dan norma maka penerapan model pembelajaran Problem Based Introduction (PBI) harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Pada umumnya, guru dilapangan pun tidak terkecuali masih menggunakan metode pembelajaran konvensional (ceramah). Hal ini menjadi penyebab mengapa proses belajar mengajar masih belum berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, dan juga diduga bisa berpengaruh terhadap hasil belajar

.Untuk mengantisipasi agar minat serta partisipasi siswa tidak menurun, perlu dipilih atau ditampilkan sejumlah model pembelajaran yang inovatif. Menurut Risnawati, (2013) model pembelajaran inovatif merupakan salah satu model pembelajaran yang patut dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas, model inovatif ini menyeimbangkan antara kegiatan penyadaran dengan kegiatan pemberdayaan pada setiap siswa.

Model yang inovatif itu bisa membuat iklim belajar menjadi kondusif, siswa menjadi semangat, siswa menjadi interest sehingga keinginan untuk mempelajari pokok itu muncul, dan akhirnya akan terlihat pada hasil ulangan yang memuaskan. Dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran penjas kes ini memang diperlukan adanya model yang inovatif, salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)*. Model pembelajaran *Problem Based Introduction (PBI)* ini memusatkan pada masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa, peran guru menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dialog.

Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga permainan yang digemari oleh masyarakat Indonesia, baik laki-laki maupun perempuan, mulai dari anak-anak hingga dewasa baik di daerah maupun di kota-kota besar. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya masyarakat yang bermain bulutangkis baik di ruangan tertutup (*indoor*) dan lapangan terbuka (*outdoor*). Orang-orang yang melakukan permainan ini dengan berbagai tujuan diantaranya adalah sebagai 1) olahraga rekreasi, 2) olahraga pendidikan, 3) olahraga kesehatan atau media untuk meningkatkan kebugaran jasmani, dan 4) olahraga prestasi. Dalam permainan bulutangkis kemampuan pemain ditentukan oleh penguasaan teknik dasar yang baik, oleh karena itu penguasaan teknik dasar mutlak diperlukan agar prestasi dapat ditingkatkan. Untuk dapat bermain bulutangkis, maka seorang pemain harus menguasai teknik permainan bulutangkis seperti: *grips*, *stand*, *footwork*, dan *strokes*.

Mengenai hal ini, Subardjah, (2000) menjelaskan bahwa: Keterampilan dasar atau teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: 1) cara memegang raket (*grips*), 2) sikap berdiri (*stance*), 3) gerakan kaki (*footwork*), dan 4) pukulan (*strokes*). Mengacu pada penjelasan tersebut, Subardjah, (2000) disimpulkan bahwa teknik dasar dalam permainan bulutangkis dapat diklasifikasikan menjadi empat macam, yaitu: 1) teknik memegang raket (*grips*), 2) teknik menguasai

posisi berdiri (*stance*), 3) teknik mengatur kerja kaki (*footworks*), dan 4) teknik menguasai pukulan (*strokes*). Untuk meningkatkan keterampilan dalam bermain bulutangkis, maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik memukul *shuttlecock*. Meskipun pada dasarnya dalam permainan bulutangkis ada bermacam-macam jenis pukulan, tetapi beberapa diantaranya mempunyai gerak permulaan yang sama seperti smash, lob dari atas kepala dan drop dari atas kepala. Teknik menguasai pukulan (*strokes*) yang sangat penting dan dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis adalah teknik servis pendek. Latihan teknik dasar caramelakukan servis (*service*) bulutangkis.

Servis (*service*) adalah pukulan pertama yang dilakukan untuk memulai suatu permainan bulutangkis. Servis merupakan teknik dasar bulutangkis yang bisa dibilang merupakan teknik pukulan yang mudah untuk dilakukan, namun masih banyak yang belum tahu tentang aturan tata cara sehingga gagal dalam cara melakukan servis. Dalam suatu pertandingan atau permainan bulutangkis, servis merupakan modal awal untuk dapat memenangkan permainan.

Selain dapat menghasilkan poin/ nilai apabila lawan tidak bisa mengembalikan bola servis (*shuttle cock*) tersebut, servis juga dapat memberikan poin bagi pihak lawan apabila servis tersebut gagal untuk dilakukan. Dengan kata lain kegagalan dalam melakukan servis akan memberikan poin pada pihak lawan secara cuma-cuma. Oleh karena itu melakukan servis dengan baik dan benar dalam olahraga bulutangkis sangatlah penting, namun sayang masih banyak pelatih bulutangkis yang tidak memberikan perhatian khusus untuk melatih pemain didikannya agar menguasai teknik servis dengan baik. Sikap seperti ini sangatlah keliru mengingat servis dalam bulutangkis merupakan modal awal untuk menang, dan apabila gagal untuk dilakukan akan menguntungkan pihak lawan karena membuang poin secara cuma-cuma.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan diketahui bahwa kemampuan servis permainan bulutangkis peserta didik kelas X MA Mazra'atul Ulum Paciran tahun pelajaran 2019/2020 Masih belum baik Hal ini terbukti dengan Hasil servis bulutangkis Yang dilakukan, yaitu pada pembelajaran tahun 2019 dengan nilai rata-rata 60,20 atau dalam persentase sebesar 35,71% , persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar atau mendapat nilai ≥ 70 hanya mencapai 10,71%. banyak diantara mereka yang belum mampu melakukan servis secara sempurna. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan penulis saat siswa kelas X MA Mazra'atul ulum Paciran tahun pelajaran 2019/2020 melakukan permainan bulu tangkis. Bahkan di antara mereka gagal dalam melakukan servis terutama servis pendek.

Model Pembelajaran *Problem Based Instruction (PBI)* merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Model ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks. Pengajaran berbasis masalah secara khusus melibatkan siswa bekerja pada masalah dalam kelompok kecil dengan bantuan guru sebagai fasilitator. Masalah disiapkan sebagai konteks pembelajaran baru.

Analisis dan penyelesaian terhadap masalah itu menghasilkan perolehan pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalah. Pengajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah dan keterampilan intelektual serta belajar berbagai peran orang dewasa. Pengajaran berbasis masalah juga membuat siswa menjadi pelajar yang otonom dan mandiri karena tidak hanya guru yang berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *Problem Based Instruction (PBI)*. ” Model pembelajaran *PBI* adalah model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivisme yang mengakomodasi keterlibatan peserta didik dalam belajar dan pemecahan masalah otentik”.

Menurut Aisyah, (2003) model PBI adalah salah satu model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas dan nalar peserta didik, sehingga kreatifitas peserta didik dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang, Pengaruh model pembelajaran *problem based instruction (PBI)* Terhadap Hasil Belajar Servis Pendek Bulutangkis Pada Peserta Didik Kelas XI MA Mazra'atul ulum Paciran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar servis pendek peserta didik dilihat dari pembelajaran tahun 2019/2020.
2. Kemampuan siswa dalam melakukan servis bulu tangkis masih sering salah.
3. Penalaran, pemahaman konsep dan kemampuan dalam belajar servis pendek siswa masih rendah.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :Pengaruh model *pembelajaran problem based instruction (PBI)* Terhadap Hasil Belajar aspek kognitif dan psikomotor Servis Pendek Bulutangkis Pada Siswa Kelas XI MA Mazra'atululum Paciran Tahun Ajar 2021-2022.

1. Pengaruh model pembelajaran *problem based instruction (PBI)* terhadap hasil belajar servis pendek dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas XI MA mazra'atul ulum Paciran.
2. Servis pendek yang digunakan dalam penelitian ini yaitu servis pendek *backhand*.
3. Hasil belajar servis pendek bulutangkis terbatas pada aspek kognitif dan psikomotor.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh pembelajaran *problem based instruction (PBI)* terhadap hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor servis pendek bulutangkis siswa kelas XI MA Mazra'atul Ulum Paciran?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, penelitian ini mempunyai tujuan:

1. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar servis pendek bulutangkis kelas XI MA Mazra'atul Ulum Paciran menggunakan model pembelajaran *problem based instruction (PBI)*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan bagi berbagai pihak, terutama bagi peneliti, siswa, guru mata pelajaran pendidikan Olahraga, sekolah, dan Universitas Pendidikan Ganesha. Manfaat/kegunaan yang diharapkan diperoleh dari hasil penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi peneliti
Menambah wawasan dan pengetahuan tentang penelitian hasil belajar servis pendek terhadap model pembelajaran *problem based instruction (PBI)* sehingga peneliti memperoleh pengalaman dalam melaksanakan kegiatan penelitian ilmiah di masa yang akan datang.
2. Bagi siswa
Dapat memotivasi siswa dalam belajar servis pendek sehingga siswa dapat memperkaya, mempertajam, serta memperbaiki pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sesuai dengan program kurikulum yang ada.

3. Bagi guru

Memberikan informasi kepada guru pendidikan jasmani dan olahraga tentang adanya pengaruh model pembelajaran *problem based instruction (PBI)* terhadap hasil belajar servis pendek dalam permainan bulutangkis, sehingga dapat dijadikan alternatif pemberian motivasi terhadap siswa dalam rangka peningkatan keterampilan berolahraga.

4. Bagi sekolah

Memberikan informasi bagi sekolah yang bersangkutan tentang pengaruh model pembelajaran *problem based instruction (PBI)* terhadap hasil belajar servis pendek dalam permainan bulutangkis di sekolah tersebut sebagai dasar kebijakan dalam peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

5. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Menambah literatur perpustakaan UNDIKSHA, karena diharapkan hasil penelitian ini akan menjadi bahan pustaka di perpustakaan sebagai rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

