

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang (1) Latar Belakang, (2) Rumusan Masalah, (3) Batasan Masalah, (4) Tujuan dan (5) Manfaat.

1.1 Latar Belakang

Olahraga ialah proses yang sistematis dari segala aktivitas jasmani, kegiatan atau usaha dapat mendorong serta mengembangkan potensi jasmani dan rohani seseorang. Saat ini olahraga menjadi kebutuhan setiap manusia, dan kejadian saat ini banyak orang melakukan aktivitas berolahraga baik setiap pagi, siang, sore atau malam hari. Aktifitas olahraga memberikan manfaat yang sangat banyak bagi kesehatan manusia. Dan kini olahraga menjadi salah satu *lifestyle* (gaya hidup) yang wajib dilakukan semua orang guna menjaga tubuh agar tetap sehat dan bugar.

Bulutangkis termasuk salah satu permainan yang terkenal di Indonesia dan dapat berprestasi di tingkat internasional. Bulutangkis ialah olahraga yang dimainkan menggunakan raket, bola dan net dengan teknik pemukulan yang bervariasi, mulai dari yang relatif cepat hingga relatif lambat disertai gerakan-gerakan tipuan (Tony Grice, 1996:1). Permainan bulutangkis bertujuan untuk menjatuhkan shuttlecock ke daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat mengembalikan atau memukul shuttlecock ke daerah permainan sendiri. Bulutangkis termasuk kedalam salah satu permainan yang diajarkan pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan rohani dari jenjang SD, SMP dan SMA/SMK. Permainan bulutangkis ialah permainan yang

tergolong kompleks dan tidak mudah dimainkan oleh setiap orang. Dibutuhkan pengetahuan tentang teknik-teknik yang berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan khusus yang erat kaitannya dengan kelancaran dalam penguasaan teknik dasar dan melakukan permainan bulutangkis. Menjadi seorang mahasiswa dituntut menguasai dan memahami teknik, taktik, dan keterampilan fisik secara efektif dan efisien. Teknik dasar ialah salah satu jenis keterampilan yang perlu dikuasai oleh setiap mahasiswa dalam permainan bulutangkis. Keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis antara lain cara memegang raket, gerakan memukul (*strokes*), sikap siap (*stance*) dan gerakan kaki (*footwork*).

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari hubungan komponen satu dengan komponen lainnya. Komponen tersebut meliputi: materi, metode, tujuan, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut perlu diperhatikan oleh guru dalam menentukan dan memilih model-model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan oleh dua pihak pelaku, yakni siswa dan guru. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku belajar dan perilaku mengajar tersebut berkaitan dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa nilai-nilai kesusilaan, agama, seni, sikap, keterampilan dan pengetahuan (Rusman, 2014: 1).

Dalam proses pembelajaran mata kuliah Bulutangkis di Undiksha, peneliti mengamati, proses pengenalan teknik dasar bulutangkis pada Mahasiswa yaitu dengan cara memberikan penjelasan secara langsung yang dilanjutkan dengan contoh gerakan.

Gerakan-gerakan pada teknik bulutangkis berlangsung cepat antara fase persiapan, pelaksanaan, dan lanjutan. Keterbatasan indra penglihatan dari atlet untuk mencerna informasi berupa peragaan gerak (teknik), selama ini pelatih/dosen menyiasati dengan melakukan gerak secara perlahan. Meskipun demikian, dengan cara seperti ini terdapat perbedaan antara gerakan sebenarnya dan gerakan yang dibuat lambat sebagai cara mencontohkan gerakan ke atlet pada proses pengenalan teknik. Contohnya, *shuttlecock* (kok) sering tidak sampai tujuan atau tidak kena saat memeragakan teknik pukulan ke atlet (dengan memperlambat gerak).

Sadiman (Winarno, et al, 2009, p. 2) berpendapat mengatasi keterbatasan waktu, daya indra, dan ruang, seperti gerakan yang terlalu lambat bisa dibantu dengan *highspeed*, sedangkan gerakan yang terlalu cepat dapat diperlambat dengan bantuan *timelapse photography* termasuk kegunaan media pembelajaran. Rangkaian gerakan teknik dasar yang begitu cepat dalam hitungan detik, dengan *timelapse* bisa diperlambat sehingga potongan film/video gerakan teknik yang diajarkan dapat terlihat dengan jelas, menarik tanpa merubah gerakan bentuk aslinya. Dengan penggunaan video pembelajaran, problem-problem saat pengenalan teknik bisa teratasi. Video pembelajaran ini berfungsi sebagai solusi, apabila dalam proses belajar menggunakan komputer sebagai sarana untuk pengenalan teknik dasar bulutangkis. Meskipun demikian, dalam perkuliahan, peneliti amati belum memanfaatkan komputer sebagai sarana pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, terdapat permasalahan dalam pembuatan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis. Permasalahan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana rancangan video pembelajaran teknik dasar bulutangkis ?
- b. Bagaimana Implementasi dari Video Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan video pembelajaran diperlukan batasan masalah untuk menghindari pembahasan yang tidak searah diantaranya

- a. Materi yang disajikan teknik dasar bulutangkis
- b. Penyajian materi dalam bentuk teori, foto, dan video
- c. Isi dari video Pembelajaran teknik dasar bulutangkis terdiri dari
 - Pegangan
 - Gerak kaki (*footwork*)
 - Sikap berdiri (*stance*)
 - Pukulan

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis yaitu sebagai berikut :

- a. Membuat rancangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis.
- b. Membuat Video Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis yaitu :

- a. Membantu Proses belajar tentang teknik dasar bulutangkis.

Video pembelajaran ini bisa digunakan di berbagai kalangan tidak hanya di kampus melainkan di sekolah atau *club-club* bulutangkis

