

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga adalah salah satu kegiatan dari peradaban manusia, karena pada saat kita melakukan aktivitas yang mengeluarkan tenaga dan keringat bisa disebut dengan olahraga. Contoh olahraga yang dilakukan sehari – hari olah manusia tanpa disadari adalah berjalan kaki, melompat dan berlari. Olahraga sendiri juga memiliki fungsi yang beragam seperti untuk menjaga kesehatan badan, menurunkan berat badan, sebagai sarana bermain, selain itu juga sebagai sarana prestasi dan menghasilkan atlet yang terbaik. Olahraga sangat cocok untuk sarana prestasi, karena pada olahraga sendiri banyak sekali cabang olahraga salah satunya olahraga bulutangkis.

Pujianto (2012) Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia. Baik di kota besar maupun di desa-desa, permainan yang sangat digemari oleh hampir semua lapisan masyarakat. Menurut Suratman (2012) Bulutangkis dikenal sebagai olahraga raket, maksudnya alat yang digunakan untuk memukul bolanya adalah raket. Sedangkan menurut Zhannisa (2015) Konsep dasar dari cabang olahraga permainan bulutangkis adalah mempertahankan *shuttlecock* supaya tidak jatuh di bidang lapangan sendiri dan berusaha menjatuhkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan. Dan menurut Zarwan (2019) Bulutangkis merupakan olahraga yang sangat populer yang dimainkan dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* dengan tujuan menjatuhkan *shuttlecock* ke lapangan lawan. Selain menggunakan raket dan *shuttlecock* bulutangkis juga membutuhkan lapangan dengan ukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m, yang dibagi dalam bidang-bidang masing-masing di sisi berlawanan. Ada garis tunggal dan garis ganda.

Ada beberapa teknik dalam permainan bulutangkis, menurut Putra (2016) teknik dalam permainan bulutangkis terdiri dari: (1) pegangan raket, (2) servis yang terdiri, (3) pukulan dari atas, (4) pukulan dari bawah. Selain

dari beberapa teknik yang telah disebutkan di atas, ada beberapa teknik yang penting untuk dimiliki oleh seorang pemain bulutangkis diantaranya adalah: *smash, lob, dropshot* dan servis.

Smash merupakan pukulan yang keras dan menukik kebawah lapangan lawan (Aksan,2012). Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakter dari pukulan ini adalah keras dan laju *shuttlecock* cepat menuju lantai lapangan.

Salah satu teknik pukulan yang sering digunakan dalam permainan *single* maupun *double* adalah pukulan *Lob*. Menurut Rahmat & Hidayat (2014:76), pukulan dari atas kepala bisa dilakukan untuk *Lob*, yaitu pukulan dari atas kepala yang hasil pukulannya melambung tinggi diarahkan ke bagian belakang lapangan permainan.

Dropshot adalah teknik pukulan menipu yang sifatnya seolah-olah *smash* bola dengan kencang padahal pukulan tersebut tidaklah terlalu kencang namun posisinya langsung mengecoh lawan dan mengarah ke sudut bawah. *Dropshot* (Pukulan Potong) jenis pukulan ini hampir meyerupai pukulan *smash*, gerakan yang dilakukan sama perbedaannya pada pukulan *dropshot*, *shuttlecock* dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. Pukulan *dropshot* dilakukan agar *shuttlecock* jatuh dekat dengan net dan tidak melewati garis ganda. Pukulan *dropshot* memiliki karakteristik agar *shuttlecock* jatuh dekat jaring di daerah lapangan lawan. Dari berbagai jenis teknik dasar tersebut yang paling utama untuk dikuasai adalah servis.

Menurut Tohar dalam Suratman (2014) Servis adalah pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan suatu pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis. Menurut Abdoellah dalam Zarwan (2011) servis merupakan pukulan pembuka dan merupakan pukulan yang sangat penting untuk permainan. Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa servis adalah teknik yang penting yang digunakan untuk memulai permainan dalam olahraga bulutangkis. Untuk memulai permainan bulutangkis maka seorang pemain harus menguasai kemampuan teknik servis yang baik. Dulu teknik servis hanya dianggap sebagai teknik permulaan permainan, sesuai

dengan perkembangan zaman, sekarang servis dianggap sebagai modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan. Terdapat dua macam servis, antara lain: servis pendek atau *short* servis, servis panjang.

1.1.1 Servis Pendek

Menurut Zarwan (2010) servis pendek adalah pukulan servis dengan mengarahkan *shuttlecock* ke arah bidang sasaran servis, yaitu ke arah atau mengenai garis servis pendek (*short servis line*), ke sudut titik perpotongan antara garis *vertical* dengan garis tengah dan garis *vertical* dan garis tepi.

1.1.2 Servis Panjang

Menurut Zarwan (2010) servis panjang adalah servis yang dipukul tinggi dan jauh ke belakang lapangan lawan. Penguasaan teknik dasar merupakan suatu yang perlu dikembangkan untuk prestasi permainan.

Teknik dasar bulutangkis harus betul-betul dipelajari terlebih dahulu, guna mengembangkan mutu prestasi bulutangkis sebab menang atau kalahnya seorang pemain di dalam suatu pertandingan salah satunya ditentukan oleh penguasaan teknik dasar permainan. Pembelajaran teknik dasar bulutangkis seharusnya membantu siswa dapat memahami permainan bulutangkis, dan dari hal itu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan informasi yang penulis dapatkan ketika melakukan wawancara dengan guru PJOK pada bulan Oktober 2023 di SMA Negeri 1 Kalitidu bahwa pada materi bulutangkis kurangnya ketepatan servis pada siswa kelas X pada pembelajaran olahraga di materi bulutangkis. Dan dari daftar nilai yang dipaparkan oleh guru PJOK tersebut mendapatkan hasil bahwa pada nilai rata rata pada kelas X-1 dan X-2 yang paling rendah maka peneliti akan menggunakan kelas tersebut sebagai penelitian.

Dari hasil wawancara tersebut peneliti ingin membandingkan dua metode guna untuk mengetahui perbedaan pengaruh metode *drill* dan *audiovisual* untuk meningkatkan ketepatan servis bulutangkis pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kalitidu, oleh karena itu peneliti mempunyai dua metode yaitu melalui *audiovisual* dan metode latihan *drill*.

Menurut Shafira (2018) Metode *audiovisual* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu pemain mempelajari keterampilan dasar

dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah dengan alat bantu yang memperlihatkan gambar bergerak dan suara secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan. Latihan dengan menggunakan metode *audiovisual* dapat diterapkan untuk meningkatkan teknik dasar pemain bulutangkis. Metode *audiovisual* merupakan metode yang efektif dalam menyampaikan informasi yang mencakup unsur gerak karena dapat memperlihatkan suatu peristiwa secara berkesinambungan dan yang menjadi model dalam penyampaian informasi tersebut adalah orang yang memiliki keterampilan sesuai dengan gerak yang diinformasikan.

Menurut Djamarah dan Zain (Elli Kusumawati 2016) metode *drill* merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu Suherman, dkk (Lalu Saparwadi 2016) menyebutkan bahwa metode pembelajaran *drill* atau latihan adalah metode pembelajaran yang mengarahkan siswa pada sederetan latihan yang didesain untuk meningkatkan kefasihan dalam suatu skill baru. Kebiasaan-kebiasaan yang dimaksud adalah terbiasa melatih anak dalam berbagai bidang pembelajaran servis dengan latihan terus menerus dan berulang-ulang untuk mendapatkan keterampilan atau nilai yang bagus.

Pada penelitian yang relevan yang berjudul “Pengaruh latihan *drill* dan latihan pola pukul terhadap kemampuan *smash* bulutangkis pada PB Liansa Junior Masbagik Lombok Timur tahun 2019” yang ditulis oleh Intan Primayanti & Isyani (2019) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode latihan *drill* dan pola pukulan terhadap ketepatan *smash* atlet bulutangkis PB Liansa Junior Masbagik Lombok Timur Tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain “two groups pre-test-post-test design”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Ada pengaruh metode latihan *drill* terhadap ketepatan *smash* atlet bulutangkis PB Liansa Junior Masbagik Lombok Timur Tahun 2019, dengan t hitung $14,473 > t$ tabel $2,31$, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dengan peningkatan persentase sebesar $61,02\%$.

Pada penelitian relevan yang berjudul “Penerapan Media *Audiovisual* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pelayanan Bulutangkis di MTs Mujahidin Pontianak” yang ditulis oleh Rubiyatno & Didi Suryadi (2022) Penelitian ini

bertujuan untuk menerapkan metode pembelajaran *audiovisual* pada siswa MTs Mujahidin Pontianak. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode tindakan kelas yang di dalamnya terdapat 2 siklus dengan memiliki 4 tahapan tindakan yaitu :perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berdasarkan hasil penelitian Terdapat peningkatan kemampuan servis pendek bulutangkis pada siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Mujahidin Pontianak setelah menggunakan media *audiovisual* yaitu pada tahap prasiklus jumlah ketuntasan hanya mencapai 32,35 %, kemudian pada siklus ke 1 meningkat menjadi 45,16% dan pada siklus ke II terjadi peningkatan yang cukup signifikan menjadi 80,64 %. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran *audiovisual* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar servis bulutangkis.

Pada penelitian terdahulu yang berjudul “Pengaruh media *audiovisual* (video) terhadap hasil pukulan service pada bulutangkis (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Bulutangkis SMA 17 Agustus Surabaya)” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media audio visual terhadap hasil pukulan service panjang bulutangkis pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMA 17 Agustus 1945 Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan perhitungan IBM Statistical For The Social Sciences (SPSS) Stastics 20. Menunjukkan bahwa nilai t-hitung $5,110 > t\text{-tabel } 1,73$ dengan taraf signifikan 0.05. Maka dapat dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan peningkatan 25.

Pada penelitian terdahulu yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Servis Bulutangkis Melalui Metode *Drill* Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Kota Jayapura” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui metode *drill* dapat meningkatkan servis. Jenis penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan metodepenelitian tes dan pengukuran kuantitatif dengan subjek penelitian 40 siswa. Penilaian mengacupada nilai atau kriteria siswa yang telah berhasil dan siswa yang belum berhasil dirangkum sebagai berikut:

keberhasilan siklus I 18 siswa (45%) dan tidak berhasil 22 siswa (55%) dan pada keberhasilan siklus II 40 siswa (100%). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa teknik servis bulutangkis melalui metode *drill* pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah Kota Jayapura, yaitu dari hasil siklus I diperoleh sebanyak 18 siswa (45%) tuntas dan sebanyak 22 siswa (55%) tidak tuntas. Kemudian lanjut siklus II dengan hasil menunjukkan sebuah peningkatan sebanyak 40 siswa (100%) tuntas.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Audiovisual* Terhadap Keterampilan *Smash* Bulutangkis” Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keterampilan *smash* dalam pembelajaran bulutangkis di SMA Negeri 2 Dayeuhkolot, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *one shoot case study*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran pendidikan olahraga di SMA Negeri 2 Dayeuhkolot Kabupaten Bandung yang berjumlah 395 orang dan yang dijadikan sampel penelitian ini adalah 39 orang siswa kelas X-5. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini tes keterampilan pukulan *smash* dalam bulutangkis. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan program SPSS 23. Adapun hasil penelitiannya rata-rata nilai siswa sebesar 19,20 yang berarti pengaruh pembelajaran media audiovisual terhadap keterampilan *smash* bulutangkis tersebut baik. Dengan persentase 35% cukup, 57,50% baik dan 7,5% baik sekali. Dari hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media audiovisual memiliki pengaruh yang baik terhadap keterampilan *smash* bulutangkis dengan persentase 57,5%.

Pada penelitian terdahulu yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan *Lob* Pada Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Drill* Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *drill* pukulan *lob* pada permainan bulutangkis siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK), dilaksanakan dalam dua siklus yang dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani yang berjumlah 16 orang siswa dimana siswa laki-laki berjumlah 5

orang dan siswa perempuan berjumlah 11 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dokumentasi, dan observasi. Penelitian tindakan kelas, hasil penelitian dapat digambarkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar pukulan *lob* pada permainan bulutangkis melalui metode drill pada siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani meningkat, berdasarkan hasil observasi pada siklus I hasil belajar pukulan *lob* pada permainan bulutangkis dalam kategori tuntas adalah sebanyak 7 siswa dengan presentase 43,75%, kemudian pada siklus II terjadi peningkatan presentase dalam kategori tuntas adalah sebanyak 16 siswa dengan presentase 100% berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar pukulan *lob* pada permainan bulutangkis dapat meningkat pada siswa kelas XI IPS SMA Tut Wurihandayani.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis ingin meneliti perbandingan metode latihan *drill* dan *audiovisual* untuk meningkatkan ketepatan servis bulutangkis pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Kalitidu. Diharapkan dengan perbandingan kedua metode ini siswa mampu meningkatkan servis bulutangkis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan analisa masalah diatas penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1.2.1 “Adakah perbedaan peningkatan sebelum dan sesudah diberikan treatment metode *drill* terhadap ketepatan servis bulutangkis pada siswa kelas X-1 di SMA Negeri 1 Kalitidu?”

1.2.2. “ Adakah perbedaan peningkatan sebelum dan sesudah diberikan treatment *audiovisual* terhadap ketepatan servis bulutangkis pada siswa kelas X-2 di SMA Negeri 1 Kalitidu?”

1.2.3 “Adakah perbedaan peningkatan antara metode *drill* dan *audiovisual* terhadap ketepatan servis bulutangkis siswa kelas X-1 dan X-2 di SMA Negeri 1 Kalitidu?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah tersebut maka dapat di tentukan tujuan penelitian, adapun tujuannya sebagai berikut:

1.3.1 Untuk mengetahui perbedaan peningkatan sebelum dan sesudah diberikan treatmen metode *drill* terhadap ketepatan servis bulutangkis pada siswa kelas X-1 di SMA Negeri 1 Kalitidu

1.3.2 Untuk mengetahui perbedaan peningkatan sebelum dan sesudah diberikan treatmen *audiovisual* terhadap ketepatan servis bulutangkis pada siswa kelas X-2 di SMA Negeri 1 Kalitidu

1.3.3 Untuk mengetahui perbedaan peningkatan antara metode *drill* dan *audiovisual* terhadap ketepatan servis bulutangkis siswa kelas X-1 dan X-2 di SMA Negeri 1 Kalitidu

1.4 Manfaat Penelitian

Dari uraian latar belakang, rumusan masalah dan tujuan penelitian maka penelitian memaparkan manfaat penelitian

1.4.1 Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru bagi siswa

1.4.2 Hasil servis bulutangkis siswa meningkat

1.4.3 Guru mendapatkan metode yang tepat untuk meningkatkan servis bultangkis pada siswa

1.5 Batasan Penelitian

Dari berbagai permasalahan tersebut penulis membatasi masalah dalam penelitian ini yaitu perbedaan pengaruh metode *drill* dan *audiovisual* terhadap ketepatan servis bulutangkis.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Bulutangkis

Pujianto (2012) Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia. Baik di kota besar maupun di desa-desa, permainan yang sangat digemari oleh hampir semua lapisan masyarakat. Menurut Suratman (2012) Bulutangkis dikenal sebagai olahraga raket, maksudnya alat yang digunakan untuk memukul bolanya adalah raket. Sedangkan menurut Zhannisa (2015) Konsep dasar dari cabang olahraga permainan bulutangkis adalah mempertahankan *shuttlecock* supaya tidak jatuh di bidang lapangan sendiri dan berusaha menjatuhkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan. Dan menurut Zarwan (2019) Bulutangkis merupakan olahraga yang sangat populer yang dimainkan dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* dengan tujuan menjatuhkan *shuttlecock* ke lapangan lawan. Selain menggunakan raket dan cock bulutangkis juga membutuhkan lapangan dengan ukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m, yang dibagi dalam bidang-bidang masing-masing. Ada beberapa teknik yang penting untuk dimiliki oleh seorang pemain bulutangkis diantaranya adalah: *smash*, *lob*, *dropshot* dan servis.

Smash merupakan pukulan yang keras dan menukik kebawah lapangan lawan (Aksan, 2012). Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. Karakter dari pukulan ini adalah keras dan laju *shuttlecock* cepat menuju lantai lapangan.

Salah satu teknik pukulan yang sering digunakan dalam permainan *single* maupun *double* adalah pukulan *Lob*. Menurut Rahmat & Hidayat (2014:76), pukulan dari atas kepala bisa dilakukan untuk *Lob*, yaitu pukulan dari atas kepala yang hasil pukulannya melambung tinggi diarahkan ke bagian belakang lapangan permainan.

Dropshot adalah teknik pukulan menipu yang sifatnya seolah-olah *smash* bola dengan kencang padahal pukulan tersebut tidaklah terlalu kencang namun posisinya langsung mengecoh lawan dan mengarah ke sudut bawah. *Dropshot* (Pukulan Potong) jenis pukulan ini hampir menyerupai pukulan *smash*, gerakan yang dilakukan sama perbedaannya pada pukulan *dropshot*,

shuttlecock dipukul dengan dorongan dan sentuhan yang halus. Pukulan *dropshot* dilakukan agar shuttlecock jatuh dekat dengan net dan tidak melewati garis ganda. Pukulan *dropshot* memiliki karakteristik agar shuttlecock jatuh dekat jaring di daerah lapangan lawan.

1.6.2 Servis

Menurut Tohar dalam Suratman (2014) Servis adalah pukulan dengan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan suatu pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis. Menurut Abdoellah (Zarwan 2011) servis merupakan pukulan pembuka dan merupakan pukulan yang sangat penting untuk permainan. Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat dikatakan bahwa servis adalah teknik yang penting yang digunakan untuk memulai permainan dalam olahraga bulutangkis. Untuk memulai permainan bulutangkis maka seorang pemain harus menguasai kemampuan teknik servis yang baik.

1.6.3 Drill

Menurut Djamarah dan Zain (Elli Kusumawati 2016) metode *drill* merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu Suherman, dkk (Lalu Saparwadi 2016: 41) menyebutkan bahwa metode pembelajaran *drill* atau latihan adalah metode pembelajaran yang mengarahkan siswa pada sederetan latihan yang didesain untuk meningkatkan kefasihan dalam suatu skill baru. Kebiasaan-kebiasaan yang dimaksud adalah terbiasa melatih anak dalam berbagai bidang pembelajaran servis dengan latihan terus menerus dan berulang-ulang untuk mendapatkan keterampilan atau nilai yang bagus.

1.6.4 Audiovisual

Menurut Shafira Ainun Niha M (2018) Metode *audiovisual* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang dapat membantu pemain mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi yang dapat diajarkan selangkah demi selangkah dengan alat bantu yang memperlihatkan gambar bergerak dan

suara secara bersama-sama saat menyampaikan informasi atau pesan. Latihan dengan menggunakan metode *audiovisual* dapat diterapkan untuk meningkatkan teknik dasar pemain bulutangkis. Metode *audiovisual* merupakan metode yang efektif dalam menyampaikan informasi yang mencakup unsur gerak karena dapat memperlihatkan suatu peristiwa secara berkesinambungan dan yang menjadi model dalam penyampaian informasi tersebut adalah orang yang memiliki keterampilan sesuai dengan gerak yang diinformasikan.

