BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PendidikanJasmanimerupakansalahsatubagian integral daripendidikan yang berfungsisebagaimalatihketerampilananakdidikuntukmencapaitujuanpendidikannasional. Hal iniselarasdengan yang dikemukakanoleh KTSP (Depdikbud, 2006: 174) yaitu:

> PendidikanJasmaniOlahragadanKesehatanmerupakanbagian integral daripendidikansecarakeseluruhan, bertujuanuntukmengembangkanaspekkebugaranjasmani, keterampilangerak, keterampilanberfikirkritis, keterampilansosial, penalaran, stabilitasemosional, tindakan moral, aspekpolahidupsehatdanpengenalanlingkunganbersihmelaluiaktivitasjasmani, olahragadankesehatanterpilih yang direncanakansecarasistematisdalamrangkamencapaitujuanpendidikannasional.

Anak-anak pada usia sekolah dasar masih didominasi oleh ciri bermain. Bagi anak-anak, bermain adalah dunia dan kehidupannya. Sehingga pendekatan untuk menerapkan metode mengajar hendaknya lebih ditekankan pada aktivitas bermain. (Lutan Rusli, 13 : 2002). Dari perseftik sejarah, aktivitas pendidikan jasmani seperti dalam bentuk kegiatan bermain merupakan alat utama pendidikan. Para pendidik dan filosof percaya bahwa kegiatan itu sangat efektif untuk menumbuh kembangkan keseluruhan potensi peserta didik.

Selanjutnya Suherman (2000: 1) mengatakan

> Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan individu juga itu sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan berolahraga. Oleh karena itu tidaklah heran banyak yang mengatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan menyeluruh dan sekaligus memiliki potensi yang strategis untuk mendidik.

Seperti yang dikatakan di atas melalui pendidikan jasmani, siswa di sosialisasikan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan olahraga. Perkembangan prestasi olahraga di indonesia kini makin pesat, salah satunya

cabang olahraga bulutangkis. Saat ini bulutangkis sangat populer di masyarakat. Perlu ada generasi baru agar prestasi olahraga ini tetap dapat dipertahankan dan di tingkatkan. Maka dari itu bulutangkis harus tetap disosialisasikan agar muncul peminat baru yang akhirnya menciptakan atlet berprestasi yang baru. Di Indonesia bulutangkis telah masuk pada kurikulum sekolah, mulai dari SD, SMP, dan SMA.

Oleh karena itu, ini merupakan salah satu jalan dan kesempatan untuk mengenalkan bulutangkis pada masyarakat khususnya anak SD.

Dikemukakan oleh Subardjah (2000: 13):

> Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pukul dan kok sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segiempat dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dengan daerah permainan lawan.

Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, setiap pemain harus dapat menguasai berbagai teknik dasar dengan baik. Secara umum teknik dasar permainan bulutangkis meliputi: teknik pegangan raket, teknik melangkahkan kaki, teknik memukul *shuttlecock* dan pemusatan pikiran (konsentrasi).

Pukulan lob merupakan salah satu teknik memukul yang penting untuk dikuasai setelah servis, maka untuk mematikan lawan *shuttlecock* haruslah dipukul ke bagian yang menyulitkan lawan. Salah satu cara menyulitkan lawan yaitu dengan cara memukul *shuttlecock* jauh dari jangkauan lawan dengan memukulnya lambung dan jauh kebagian belakang lapangan.

Dalam penelitian ini penulis memfokuskan gerak dasar *overhead lob*. Untuk menguasai gerak dasar *overhead lob* ini, seseorang harus memahami betul cara yang benar. Maka dari itu guru hendaknya menjelaskan dan mendemonstrasikan bagai gerakan *overhead lob* yang benar.

Dalam pembelajaran bulutangkis SD guru dituntut dapat mengelola kegiatan pembelajaran dengan baik. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga pilihan yang ada dalam kurikulum SD. Maka guru harus dapat mengembangkan berbagai model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan dapat mencapai hasil belajar siswa yang diharapkan.

Mengingat siswa SD adalah anak-anak yang masih senang bermain maka pembelajaran dapar dikemas menjadi bentuk permainan sehingga anak bisa lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Anak lebih senang jika diperkenalkan dengan hal yang baru, agar tidak bosan. Selain itu aktifitas bermain yang dapat mengembangkan asfek-asfek fsikologis anak dapat dijadikan sarana belajar sebagai persiapan menuju orang dewasa.

Pada umumnya siswa sekolah dasar belum memiliki kemampuan untuk melakukan pukulan *overhead lob* yang baik. Maka diperlukan berbagai variasi model pembelajaran *overhead lob* sehingga dapat meningkatkan motifasi dan kemampuan siswa dalam percapaian hasil belajar pukulan *overheadlob* dalam bulutangkis. Pembelajaran gerak dasar dalam pukulan *overhead lob* merupakan keterampilan yang harus dikuasai siswa khususnya siswa kelas IV SD. Apabila gerak dasar *overheadlob* dapat dikuasai maka selanjutnya siswa dapat meningkatkan kemampuannya untuk menguasai teknik lainnya yang lebih konfleks.

Siswa SDN Cilumping memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran penjas. Hal ini merupakan modal yang utama dalam belajar khususnya pendidikan jasmani. Permainan bulutangkis saat ini begitu populer di kehidupan masyarakat Indonesia. Banyak atlet-atlet bulutangkis Indonesia yang berprestasi mengharumkan Negara Indonesia.

Permainan bulutangkis telah dikenalkan di SDN Cilumping. Namun dilihat hasil belajarnya ternyata banyak siswa yang belum mencapai batas lulus. Hal ini dikarenakan oleh beberapa masalah yang berasal dari guru dan siswa. Kinerja guru dan siswa pada saat pembelajaran belum optimal. Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru melakukan pembelajaran permainan bulutangkis secara konvensional, sehingga kurang bervariasi dan inivatif. Selain itu guru kurang dalam memberikan penjelasan materi sehingga anak kurang mengetahui bagaimana gerakan *overheadlob* yang benar.

Bulutangkis dapat dikatakan olahraga yang mahal karena untuk dapat bermain bulutangkis dibutuhkan peralatan dan perlengkapan seperti raket, *shuttlecock*, dan

lapangan. Fasilitas tersebut tentu membutuhkan biaya yang lumayan besar apalagi untuk dipenuhi oleh lembaga sekolah dasar.

Sarana dan prasarana untuk pembelajaran penjas di sekolah dasar terkadang masih belum lengkap. Begitu pula hal nya di SDN Cilumping, sarana dan prasarana untuk pembelajaran bulutangkis masih minim. Oleh karena itu, pelajaran ini jarang sekali diajarkan mengingat tidak semua siswa mempunyai peralatan bulutangkis. Hal tersebut menimbulkan pemikiran bahwa dalam mengajarkan bulutangkis merupakan hal yang sulit, karena fasilitasnya kurang mendukung.

Siswa SDN Cilumping hanya sedikit saja yang memiliki raket, adapun yang memiliki raket merupakan milik orangtua atau keluarga siswa yang suka bermain bulutangkis. Jadi hanya orang-orang tertentu saja yang memiliki peralatan olahraga. Apabila peralatan untuk bermain sedikit, sedangkan jumlah siswa banyak, maka waktu belajar pun tidak akan cukup untuk pembelajaran. Daya dukung di sekolah pun akhirnya menjadi salah satu faktor masalah dalam pembelajaran.

Sekolah Dasar Negeri Cilumping memang tidak memiliki lapangan bulutangkis yang standar, namun di lingkungn sekitar sekolah ada lapangan kosong yang bisa di buat lapangan bulutangkis. Namun peralatan yang di gunakan khususnya raket hanya mengandalkan segelintir siswa yang memiliki raket. Dengan keadaan seperti ini siswa kurang memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman gerak dasar *overhead lob* siswa pun rendah.

Metode pembelajaran yang dilakukan di SD Cilumping cenderung konvensional. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami teknik dasar yang benar dalam bulutangkis, misalnya pada gerakan pukulan *overhead lob*. Siswa melakukan pukulan *overhead lob* dengan gerakanan lengan yang salah, sehingga berpengaruh pada hasil pukulan *overhead lob*.

Kesulitan siswa pada saat pembelajaran gerak dasar *overhead lob* adalah melakukan gerakan yang teraturyang akhirnya menyebabkan pukulan siswa banyak yang meleset, pelan atau tidak terarah. Umumnya, kebanyakan siswa tidak

memukul secara lepas, jadi ditahan. Akhirnya timbul pemikiran siswa bahwa permainan bulutangkis itu sulit dikuasai.

Kondisidemikianapabiladibiarkanakanmempengaruhipencapaianprestasibelajarsiswa. Makahaltersebutmenunjukkanadanyasuatupermasalahan yang harusdicarijalankeluarnya.Olehkarenaitu, berdasarkanpermasalahantersebut, makapenelitiakanmenggunakanpermainanmodifikasi yang dapatmembantusiswakelasIV SD untukdapatmelakukan*overhead lob* yang baikdanbenar, yaitudenganpermainanlempar bola. Sesuaidenganjudulpenelitianiniyaitu "MeningkatkanGerakDasar*Overhead Lob*BulutangkisMelaluiPermainanLemparbola padaanakkelasIV SD.

Pembelajaran gerak dasar *overhead lob* ini di kemas dalam bentuk permainan yaitu lempar bola dengan tujuan dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran bulutangkis khususnya gerak dasar *overhead lob* di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cilumping.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Cilumping Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang tentang gerak dasar *overhead lob* dalam pembelajaran bulutangkis diperoleh data bahwa hasil belajar siswa kelas sebanyak 23 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 6 siswa atau sekitar 30 % dan yang belum mencapai KKM sebanyak 17 siswa atau sekitar 74 %. Ada pun data hasil observasi yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

Tabel I

Data AwalHasil Test GerakDasar Overhead Lob Bulutangkis

No	Nama siswa	Awalan			Pelaksanaan			Akhiran			S	N	KKM	
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			T	BT
1	Heriana		√	√					√		6	66.6		√
2	Syahril	√				√			√		5	55.5		√
3	M.Rizki			√		√				√	8	88.8	√	
4	Putra		√				√		√		7	77.7	√	
5	Aef	√				√			√		5	55.5		√
6	Deni	√			√				√		4	44.4		√
7	Alif	√			√					√	5	55.5		√
8	Hendra	√			√					√	5	55.5		√
9	Rai		√			√			√		6	66.6		√
10	Rangga	√				√			√		5	55.5		√
11	Deni		√			√			√		6	66.6		√
12	Dede R.			√			√			√	9	100	√	
13	Gungun		√				√			√	8	88.8	√	
14	Ilham	√				√				√	6	66.6		√
15	Dandi		√			√			√		6	66.6		√
16	Deni	√				√			√		5	55.5		√
17	Dela		√				√			√	8	88.8	√	
18	Wilda	√				√			√		5	55.5		√
19	Heni	√				√				√	6	66.6		√
20	Merini			√		√				√	8	88.8	√	
21	Rodihati		√			√			√		6	66.6		√
22	Almi		√			√			√		6	66.6		√
23	Sindy		√		√					√	6	66.6		√
													6	17
													26%	74%

KKM=70

Keterangan :

T = Tercapai Skor 70 – 100

BT = BelumTercapaiSkor 30 - 69

Nilai= Jumlahskorx 100

9 (skor ideal)

B. RumusandanPemecahanMasalah

1. Rumusanmasalah

Denganadanyapermasalahantersebutmakamasalahtersebutdirumuskansebagaiberikut:

a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar *overhead lob* melalui permainan lempar bola di kelas IV SDNCilumping Kecamatan BuahduaKabupaten Sumedang?

b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran gerak dasar *overhead lob* melalui permainan lempar bola di kelas IV SDN Cilumping Kecamatan BuahduaKabupaten Sumedang?
c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *overhead lob* melalui permainan lempar bola di kelas IV SDN Cilumping Kecamatan BuahduaKabupaten Sumedang?
d. Bagaimanahasilevaluasibelajarsiswamelaluipembelajaransiswamelaluipembelajarangerakdasar*overheadlob*melaluipermainanlemparbola dikelas IV SDN Cilumping Kecamatan BuahduaKabupaten Sumedang?

2. PemecahanMasalah

Berdasarkanhasilobservasi di kelasIV SDN Cilumping, masalah yang terjadipadasiswasaat proses pembelajaransedangberlangsungsiswatidakbisa di atur, siswaberleha-lehadantidakmemperhatikanapa yang disampaikan guru dalambelajar, haltersebutkarenakurangnyaminatsiswaterhadappembelajarandansiswasulitmengikuti proses pembelajaran. Masalahbelumoptimalnya guru penjasdalammenyajikan proses pembelajaranuntukmeningkatkangerakdasardasar*overhead lob*. Jugadilihatdarihasiltessiswabelummencapaihasil yang memuaskan, terbuktidengannilaisiswa yang belummencapai target KKM.

Untukmemecahkanmasalah yang telahdirumuskan, makadirancangsebuahpermainan yang mengarahkepadagerakdasar*overhead lob*bulutangkismelaluipermainanlempar bola untukmeningkatkangerakdasar*overhead lob*bulutangkisyang dapatmengatasipermasalahantersebut.

Sedangkankonseppenelitiantindakankelasterdiridaritigatahapansiklusyaitu:

a. Tahap perencanaan

1) Membuatsekenariopembelajaran
2) Membuatalatevaluasibelajar, untukmelihatpeningkatansiswadalampembelajarangerakdasar*overhead lob*bulutangkis.

3) Membuatlembarobservasimaupuncatatanlapanganuntukmelihatkinerja guru, aktivitassiswadanpeningkatanhasilbelajarselama proses pembelajaran*overhead lob*bulutangkis di kelas IV SDN CilumpingKecamatanBuahduakabupatenSumedang. Perencanaansiklus I, siklus II, siklus III.

b. Tahap pelaksanaan

1) . Mengkondisikansiswakearahpembelajaran yang kondusif .

2) Guru memotivasisiswa

3) Guru melakukanapresiasisebelumkegiatanpembelajaran.

4) Guru menginformasikantujuanpembelajaran.

5) Penjelasanbagaimanamelaksanakanpembelajaranmelaluibeberapasiklus, siklus I, Siklus II, Siklus III.

a. Siklus I, padasikluspertamaSiswamelakukangerakan overhead lob tanpa bola, siswamengambil bola yang sudah di siapkan di depanlapangansebanyak 5 buahdanbersiap di tengahlalumengambil bola kemudianmundursampaigariskeduabelakanglalumelempar bola. Usahakanmelewati net dantalirapia.

b. Siklus II, padasikluskeduaSiswamelakukangerakan overhead lob,dengan bola yang dilemparkankedinding yang sudah di berigarisbatas. Siswamengambil bola yang sudah di siapkan di depanlapangansebanyak 5 buahdanbersiap di tengahlalumengambil bola kemudianmundursampaigariskeduabelakanglalumelempar bola. Usahakanmelewati net dantalirapia.

c. Siklus III, Siswaberada di ujunglapanganbulutangkis. Setelahada aba-aba dari guru, makasiswasalingmelempardengan bola darikertassejauhmungkin. Bola ditangkapolehkelompoklawan. Lakukandenganbergantian. Siswamelakukangerakan overhead lob, dengan bola yang dilemparkankedinding yang sudah di berigarisbatas. Siswamengambil bola yang sudah di siapkan di depanlapangansebanyak 5 buahdanbersiap di tengahlalumengambil bola kemudianmundursampaigariskeduabelakanglalumelempar bola.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkanrumusanmasalah yang telahdikemukakan di atas, makatujuanpenelitianiniadalah:

1. Inginmengetahuibagaimanaperencanaanpembelajarangerakdasar*overhead lob*melaluipermainanlempar bola di kelas IV SDN Cilumping Kecamatan BuahduaKabupaten Sumedang?
2. Inginmengetahuibagaimanapelaksanaanpembelajarangerakdasar*overhead lob*melaluipermainanlempar bola di kelas IV SDNCilumping Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang?.
3. Inginmengetahuibagaimanaaktivitassiswadalampembelajarangerakdasar*overhead lob*melaluipermainanlempar bola di kelas IV SDN Cilumping Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang?
4. Inginmengetahibagaimanahasilbelajarsiswaterhadappembelajarangerakdasar*overhead lob*melaluipermainanlempar bola di kelas IV SDN Cilumping Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang?

D. Kegunaan Penelitian

Dari hasilpenelitianiniterdapatduamanfaatyaitusecarapraktisdanteoritis, uraiannyasebagaiberikut:

1. Manfaatpraktis

a. Bagi sekolah mata pelajaran Pendidikan Jasmani, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan guna meningkatkan motivasi belajar siswa dan kreatifitas guru dalam mencapai target yang diinginkan dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani

b. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi sarana belajar untuk menjadi seorang pendidik agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa sehingga hasil belajar yang diharapkan memuaskan.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi guna penelitian ini lebih lanjut yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, afektif, dan

psikomotor siswa dalam mencapai target belajar yang diinginkan dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani.

E. BatasanIstilah

Untukmenghindarikesalahanpemahamanterhadappokok-pokokpermasalahan yang diteliti, berikutiniakansecaraoperasionalbeberapaistilah yang dipandangperludiketahuikejelasannya:

1. **Meningkatkan** adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri hasil belajar atau latihan (SISDIKNAS, 2003).
2. **Gerak Dasar**adalah kemampuan awal yang dimiliki seseorang (Kamus Besar : 359). Landasan dalam pengembangan keterampilan yang lebih Kompleks (UT, 2000:63).
3. ***Overhead***merupakanbahasaInggris yang berarti di ataskepala. (KamusInggris-Indonesia, 2003: 412).
4. **Lob**adalahsalahsatupukulandalampermainanbulutangkis yang dilakukandengantujuanuntukmenerbangkan shuttlecock setinggimungkinmengarahjauhkebelakanggarislapangan. (HerdiansyahWildan, 2011: 61)
5. **Bulutangkis** merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pukul dan kok sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segiempat dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dengan daerah permainan lawan. (Subardjah, 2000: 13)
6. **Permainan** adalah kegiatan yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu.Dalam permainan unsur-unsur kesenangan dan kepuasan tetap ada Kusmaedi, (2009: 4).
7. **Lempar**yaitumelempar, melontarataumembuangsesuatu. (KamusBahasa Indonesia, 2000 : 796).

8. **Bola**yaitusebuahbendabulat yang dipakaisebagaialatolahragaataupermainan.(KamusBahasa Indonesia,2000 : 560).

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
PERPUSTAKAAN