

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, menambah pengetahuan, membiasakan perilaku hidup sehat dan aktif, serta sikap sportif. Pendidikan jasmani diterapkan di sekolah sangat mempunyai peranan yang sangat penting untuk memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik yang dimana didalamnya terkandung nilai-nilai yang sangat berperan bagi setiap pengajar, yang dimana berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, hal ini tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk pertumbuhan peserta didik yang mengacu terhadap perkembangan jasmani, kekompakan, emosional dan sosial.

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang dilaksanakan di sekolah memiliki peranan sangat penting yaitu: memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Hal tersebut bertujuan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup yang sehat. Pada dasarnya pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah dasar hendaknya dengan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga akan mendukung pembelajaran itu sendiri. Dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat akan akan berpengaruh terhadap keaktifan dan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat di tingkatkan. Sehingga dengan adanya pembelajaran pendidikan jasmani siswa akan memperoleh ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Sudah tidak diragukan lagi bahwa pendidikan jasmani yang bermutu diselenggarakan dengan mematuhi kaidah-kaidah Pedagogik. Pendidikan Jasmani memberikan sumbangan yang sangat besar bagi perkembangan siswa secara

menyeluruh. Para pelaku pendidikan terkadang melupakan kesempatan baik untuk mendidik dan sekaligus membentuk siswa, terutama pada usia sekolah dasar, yang kita pahami bersama merupakan pondasi awal bagi perkembangan siswa-siswi kita seterusnya. Pelaksanaan pendidikan jasmani merupakan sebuah penanaman modal jangka panjang dalam rangka upaya pembinaan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkesinambungan. Hasilnya dapat dirasakan kelak dikemudian hari dan memerlukan waktu yang cukup panjang sehingga upaya pembinaan bagi peserta didik melalui pendidikan jasmani perlu terus dilakukan, dengan modal kesabaran serta diikuti rasa keikhlasan dan penuh pengorbanan.

Dalam pendidikan jasmani terdapat suatu tujuan yang disebut keterampilan. Keterampilan gerak ini dapat berarti gerak bukan olahraga, dan gerak untuk olahraga. Gerak untuk olahraga bagi anak sekolah dasar, bukan berarti anak-anak tersebut harus dilatih untuk mencapai prestasi tinggi, namun anak sekolah dasar harus disiapkan gerakannya melalui olahraga sesuai dengan perkembangan dan kematangannya.

Untuk mencapai gerak tersebut maka harus ditunjang oleh keadaan jasmani mengenai, kekuatan otot, daya tahan otot, kelentukan, dan daya tahan kardiovaskular.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lutan (2001, hlm.15) menyatakan bahwa:

Pendidikan jasmani itu tak lain adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak” artinya selain belajar dan dididik melalui gerak untuk mencapai tujuan pengajaran, dalam pendidikan jasmani itu anak diajarkan untuk bergerak, melalui pengalaman itu akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohaninya.

Adapun beberapa tujuan pendidikan jasmani menurut para ahli diantaranya: Tujuan pendidikan jasmani di sekolah menurut pendapat Bucher dalam Suherman (2009, hlm. 7) adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik.
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna.

3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat. Meningkatkan kesenangan bergerak, kepastian gerak dan kekayaan gerak.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang diharapkan mempunyai program yang baik dan bermanfaat dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Guru yang baik akan mengerti manfaat Pendidikan Jasmani dalam perkembangan anak dan dapat memberikan waktu yang luas untuk dapat memberikan teknik-teknik serta berbagai keterampilan aktivitas olahraga.

Ruang lingkup pendidikan jasmani di sekolah dasar diberikan pada setiap semester dimulai dari kelas satu sampai kelas enam. Pembelajarannya lebih ditekankan pada usaha untuk memacu dan meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial.

Ruang lingkup KTSP pendidikan jasmani (2006, hlm. 17), mencakup tentang:

1. Permainan dan Olahraga
2. Aktivitas Pengembangan
3. Uji Diri/Senam
4. Aktivitas Ritmik
5. Akuatik (Aktivitas Air)
6. Pendidikan Luar Sekolah (Outdoor Education)
7. kesehatan

Oleh karena itu guru pendidikan jasmani hendaknya menyadari bahwa ada hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu. Kognitif, afektif dan psikomotor.

Melalui proses belajar tersebut pendidikan jasmani ingin mewujudkan sumbangannya terhadap perkembangan yang tidak berat sebelah, perkembangannya bersifat menyeluruh sebab yang dituju bukan saja aspek jasmaniah yang lazim dicakup dalam istilah psikomotorik. Namun juga, perkembangan pengetahuan dan penalaran yang dicakup dalam istilah kognitif.

Selain itu dicapai perkembangan watak serta sifat-sifat kepribadiannya, yang tercakup dalam istilah perkembangan afektif.

Cabang olahragayang cukup digemari di kalangan masyarakat namun kurang berkembangnya dalam pembelajaran di sekolah dasaradalah permainan bulutangkis yang merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat di seluruh dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya masyarakat yang ikut serta dalam setiap kegiatan olahraga bulutangkis yang diselenggarakan, baik dalam bentuk pertandingan tingkat RT hingga tingkat dunia, seperti Thomas dan Uber Cup atau Olimpiade. Olahraga bulutangkis dapat dimainkan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa dan dapat dilakukan di dalam maupun di luar ruangan.

Sebenarnya sangat sulit menentukan kapan dan di mana permainan badminton atau bulutangkis lahir. Diperkirakan permainan ini lahir sekitar abad ke-16, di barat permainan ini berasal dari permainan yang bernama *battledore* dan *shuttlecock*, di mana dua permainan berusaha mempertahankan kok di udara selama mungkin dengan raket kecil. Di Indonesia sendiri olahraga bulutangkis sudah dikenal sejak lama, sehingga olahraga ini merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Somantri dan Sujana (2009, hlm. 65) bahwa olahraga badminton atau buluatngkis mulai di kenal oleh masyarakat di Indonesia pada awal tahun 1930.

Didalam permainan bulutangkis terdapat beberapa gerak yang harus dikuasai agar dapat bermain bulutangkis. Menurut Hetti (2010, hlm. 26-42) “terdapat beberapa gerak teknik dasar dalam permainan bulutangkis diantaranya yaitu pegangan raket, *footwork*, sikap dan posisi, *hitting position*, servis, pengembalian servis, *underhand*, *overhand*, *Round the head clear/lob/drop/smash*, *smash*, *dropshot*, *netting*, *return smash*, *forehand overhade*, *backhand overhead*, *drive*, variasi *stroke*/teknik permainan.”

Untuk melatih gerak dasar pukulan dalam bulutangkis dapat dilakukan dengan cara menggunakan sejumlah kok dan dilakukan berulang-ulang. Selain itu guru dapat membuat variasi pembelajaran agar lebih menarik motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada latihan gerak dasar pukulan.

Namun didalam kenyataannya terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kurang efektifnya pembelajaran gerak dasar pukulan *lob/clear* yang di lakukan di sekolah dasar, diantaranya yaitu tidak semua siswa mempunyai raket, terbatasnya *shuttlecock/kok* yang tersedia di sekolah, kurangnya kekreativitasan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis di lapangan pada tanggal 17Maret 2015 terhadap salah satu gerak dasar permainan bulutangkis, yaitu gerak dasar pukulan *overhead lob* bulutangkis melalui tes terhadap siswa kelas V siswa SDN Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang yang berjumlah 26 orang siswa, yang mampu melakukan gerak dasar pukulan *overhead lob* bulutangkis yang dikategorikan tuntas hanya 5 siswa atau sekitar 19,23 %, selebihnya yaitu 21 siswa atau sekitar 80,76% belum tuntas melakukan gerak dasar pukulan *overhead lob* bulutangkis. Sehingga belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70. Dari data tersebut menjadi alasan pemilihan subjek penelitian dimana masih jauh dari target keberhasilan proses pembelajaran yaitu 85% dari jumlah siswa. Adapun permasalahan yang ditemukan di lapangan diantaranya:

1. Guru menggunakan metode konvensional.
2. Pengemasan pembelajaran yang kurang menarik.
3. Kurang optimalnya pemanfaatan fasilitas yang ada di sekolah.
4. Siswa kurang diberi kesempatan untuk bereksplorasi materi ajar.

Sehingga berdampak pada pembelajaran siswa, diantaranya:

1. Siswa cepat merasa bosan terhadap kegiatan KBM.
2. Kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran gerak dasar karena siswa lebih menyukai langsung melaksanakan permainan.
3. Rendahnya antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Siswa merasa dibatasi untuk mengembangkan aktivitas gerakanya.

Dengan demikian keterampilan gerak dasar pukulan *overhad lob* dalam permainan bulutangkis merupakan suatu masalah yang terjadi di SDN Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang harus dicarikan pemecahannya.

Berikut data awal tes gerak dasar pukulan *overhead lob* dalam permainan bulutangkis dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1
Data Awal Aktivitas Siswa Gerak Dasar Pukulan *Overhead Lob* Bulutangkis.

No	Nama Siswa	Aspek yang di Observasi									Skor	Nilai	Keterangan	
		Semangat			Disiplin			Kerjasama					T	BT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Anisa Niswanti		√			√			√		6	66,6		√
2	Anwar	√			√				√		4	44,4		√
3	Ario Marhan P		√			√				√	7	77,7	√	
4	Dea Rahmawati	√				√			√		4	44,4		√
5	Dea Tiara		√			√			√		5	55,5		√
6	Deby Permata R		√		√				√		4	44,4		√
7	Dela Julia P			√		√				√	7	77,7	√	
8	Dela Putri M	√				√			√		4	44,4		√
9	Desi Fitriani		√			√			√		5	55,5		√
10	Egi		√		√				√		4	44,4		√
11	Gesha Januar P		√			√			√		5	55,5		√
12	Helvi Depan K		√		√				√		4	44,4		√
13	Irfan Ahmad R			√		√				√	7	77,7	√	
14	M.Nazril Syahrizal		√			√			√		5	55,5		√
15	M.Rizki Agatis		√		√				√		4	44,4		√
16	Nanda Khairina	√				√			√		4	44,4		√
17	Nilam Nurdita		√			√			√		5	55,5		√
18	Neng Siska T		√			√			√		5	55,5		√
19	Rizky Heryansyah			√		√				√	7	77,7	√	
20	Roby Erlangga		√			√				√	7	77,7	√	
21	Saepudin Ramdani	√				√			√		4	44,4		√
22	Sandi Irawan		√			√				√	7	77,7	√	
23	Vilani Bunga N	√				√			√		4	44,4		√
24	Krisna Nurparid		√		√					√	5	55,5		√
25	Noval Valentino	√				√			√		4	44,4		√
26	Reza		√			√			√		5	55,5		√
Jumlah		7	16	3	6	21	-	17	7	2	132		6	20
Persentase (%)		27	61,5	11,5	23	80	-	65	27	7,6		56,41%	23,	77%

Tabel 1.2
Data Awal Hasil Belajar Siswa Gerak Dasar Pukulan *Overhead Lob*
Bulutangkis

No	Nama Siswa	Aspek yang di Observasi									Skor	Nilai	Keterangan	
		Semangat			Disiplin			Kerjasama					T	BT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	Anisa Niswanti		√			√			√		6	66,66		√
2	Anwar		√		√			√			4	44,44		√
3	Ario Marhan P		√				√		√		7	77,77	√	
4	Dea Rahmawati	√			√			√			3	33,33		√
5	Dea Tiara		√		√			√			4	44,44		√
6	Deby Permata R		√		√			√			4	44,44		√
7	Dela Julia Puspita		√				√		√		7	77,77	√	
8	Dela Putri M	√			√			√			3	33,33		√
9	Desi Fitriani		√			√			√		6	66,66		√
10	Egi	√			√			√			3	33,33		√
11	Gesha Januar P	√			√			√			3	33,33		√
12	Helvi Depan K		√			√		√			5	55,55		√
13	Irfan Ahmad R		√				√		√		7	77,77	√	
14	M.Nazril Syahrizal		√			√			√		6	66,66		√
15	M.Rizki Agatis	√				√		√			4	44,44		√
16	Nanda Khairina	√			√			√			3	33,33		√
17	Nilam Nurdita		√		√			√			4	44,44		√
18	Neng Siska T	√			√			√			3	33,33		√
19	Rizky Heryansyah		√				√		√		7	77,77	√	
20	Roby Erlangga		√				√		√		7	77,77	√	
21	Saepudin Ramdani		√			√			√		6	66,66		√
22	Sandi Irawan		√			√		√			5	55,55		√
23	Vilani Bunga N	√			√			√			3	33,33		√
24	Krisna Nurparid		√			√			√		6	66,66		√
25	Noval Valentino	√			√			√			3	33,33		√
26	Reza	√				√		√			4	44,44		√
Jumlah		10	1	-	12	9	5	16	1	-	124	1.377,64	5	21
Persentase (%)		38,46	6,15	-	46,15	34,6	19,23	61,5	3,84	-	52,99	52,98	19,23	80,76

Tabel 1.3
Rekapitulasi Data Awal Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang di Observasi		Skor	Nilai	Keterangan	
		Psikomotor	Apektif			T	BT
1	Anisa Niswanti	6	6	12	6		√
2	Anwar	4	4	8	4		√
3	Ario Marhan P	7	7	14	7	√	
4	Dea Rahmawati	4	3	7	3,5		√
5	Dea Tiara	5	4	9	4,5		√
6	Deby Permata R	4	4	8	4		√
7	Dela Julia P	7	7	14	7	√	
8	Dela Putri M	4	3	7	3,5		√
9	Desi Fitriani	5	6	11	5,5		√
10	Egi	4	3	7	3,5		√
11	Gesha Januar P	5	3	8	4		√
12	Helvi Depan K	4	5	9	4,5		√
13	Irfan Ahmad R	7	7	14	7	√	
14	M.Nazril Syahrizal	5	6	11	5,5		√
15	M.Rizki Agatis	4	4	8	4		√
16	Nanda Khairina	4	3	7	3,5		√
17	Nilam Nurdita	5	4	9	4,5		√
18	Neng Siska T	5	3	8	4		√
19	Rizky Heryansyah	7	7	14	7	√	
20	Roby Erlangga	7	7	14	7	√	
21	Saepudin Ramdani	4	6	10	5		√
22	Sandi Irawan	7	5	12	6		√
23	Vilani Bunga N	4	3	7	3,5		√
24	Krisna Nurparid	5	6	11	5,5		√
25	Noval Valentino	4	3	7	3,5		√
26	Reza	5	4	9	4,5		√
Jumlah		132	123	246	127,5	5	21
Persentase (%)		5,07%	4,73		19,23%	19,23	80,76 %

Adapun aspek yang dinilai dan deskriptor yang digunakan adalah siswa memiliki sembilan deskriptor yang muncul dan kemudian direkapitulasi menjadi skor maksimal dalam kemampuan gerak dasarnya. Dengan penilaian sikap awal, ketepatan dan sikap akhir. Adapun deskriptor tersebut adalah:

1. Sikap Awal = Cara melakukan awalan pukulan *overhead lob* dengan melakukan awalan yang baik dan benar.
2. Ketepatan = Sikap tubuh saat memukul dengan posisi tubuh yang baik dan benar.
3. Sikap Akhir = Gerakan pukulan dan badan diayunkan secara sempurna.

Skor ideal = 9

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor ideal}} \times 100$$

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Rumus Persentase

$$\% = \frac{X}{N}$$

% = Persentase

X = Jumlah perolehan skor

N = Jumlah siswa keseluruhan

Keterangan:

Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) = 70

Jika siswa mendapat nilai ≥ 70 dinyatakan tuntas.

Jika siswa mendapatkan nilai < 70 dinyatakan belum tuntas.

Sesuai dengan data tersebut dapat terlihat bahwa siswa di kelas VSD Negeri Tanjungsiang masih memerlukan perbaikan. Hal ini karena masih banyak siswa yang belum mencapai KKM dalam pembelajaran bulutangkis dalam kemampuan gerak dasar siswa di kelas VSD Negeri Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.

Dari data diatas, terdapat 5 orang atau 19,23 % siswa yang tuntas dan sisanya 21 orang atau 80,76 % yang dinyatakan tidak tuntas. Dengan demikian berdasarkan data awal siswa kelas V SD Negeri Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang. Dengan itu Hasil belajar gerak dasar pukulan *overhead lob* pada pembelajaran bulutangkis siswa masih rendah.

Maka diperlukan suatu cara untuk menyelesaikan permasalahan di atas. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk meneliti salah satu model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu gerak dasar pukulan *overhead lob* dalam

pembelajaran bulutangkis menggunakan media tali melalui model *Team-Game-Tournament* (TGT).

Sehingga bertitik tolak dari uraian di atas, penulis terdorong untuk meneliti tentang “Meningkatkan Gerak Dasar Pukulan Lob (Clear) Pada Pembelajaran Bulutangkis Melalui Media Tali”(Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelas V SDN Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang.).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar pukulan *overhead lob* pada permainan bulutangkis menggunakan media tali melalui model *Team-Game-Tournament*(TGT) pada siswa kelas V SDN Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?
2. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar pukulan *overhead lob* pada permainan bulutangkis menggunakan media tali melalui model *Team-Game-Tournament*(TGT) pada siswa kelas V SDN Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar pukulan *overhead lob* pada permainan bulutangkis menggunakan media tali melalui model kooperatif tipe *team-game-tournament* (TGT) pada siswa kelas V SDN Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?
4. Bagaimana hasil pembelajaran gerak dasar pukulan *overhead lob* pada permainan bulutangkis menggunakan media tali melalui model *Team-Game-Tournament*(TGT) pada siswa kelas V SDN Tanjungsiang Kecamatan Tanjungsiang Kabupaten Subang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitiannya adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar pukulan *overhead lob* pada permainan bulutangkis menggunakan media tali melalui model *Team-Game-Tournament* (TGT).

2. Untuk mengetahui bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran pukulan *overhead lob* pada permainan bulutangkis melalui media talimenggunakan model *Team-Game-Tournament* (TGT).
3. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajarangerak dasar pukulan *overhead lob* pada permainan bulutangkis melalui media tali menggunakan model *Team-Game-Tournament* (TGT).
4. Untuk mengetahui bagaimana hasil pada pembelajaran gerak dasar pukulan *overhead lob* dalam permainan bulutangkis melalui media tali menggunakan model *Team-Game-Tournament* (TGT).

D. Manfaat Penelitian

- a. Bagi siswa
Bermanfaat untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta membantu siswa dalam memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
- b. Bagi guru
Bermanfaat untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam memperbaiki sistem pembelajaran pendidikan jasmani.
- c. Bagi sekolah
Bermanfaat sebagai sarana untuk dapat meningkatkan kualitas SDM dan kualitas sekolah menjadi lebih baik.
- d. Bagi peneliti
Bermanfaat sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya salah paham terhadap pokok-pokok permasalahan yang diteliti, penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang perlu diketahui kejelasannya yaitu:

1. Meningkatkan adalahKata meningkatkan berasal dari kata dasar tingkat. Tingkat itu sendiri artinya lapisan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003, hlm. 1198) kata meningkatkan berarti “menaikan”. Artinya disini berarti menaikan ke tingkat yang lebih tinggi (kemampuannya).

2. Gerak dasar adalah merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000, hlm. 20)
3. Pukulan lob/clear adalah bagian dari permainan bulutangkis dan bagian gerak dasar. Menurut Tohar (1992, hlm. 47) “suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dengan tujuan untuk menerbangkan shuttlecock setinggi mungkin mengarah jauh ke belakang garis lapangan dengan ketinggiannya sukar untuk dijangkau atau diraih oleh pihak lawan”
4. Bulutangkis menurut Subarjah (2011, hlm. 1) mengemukakan: “permainan bulutangkis pada hakekatnya adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan satelkok sebagai alat permainannya, bersifat perseorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka dengan dan lapangan permainan berupa lapangan yang datar yang terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan”
5. *Team-Game-Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu pertandingan permainan antar siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok.