

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru dituntut mampu mengelola kegiatan pembelajaran dan mengembangkan kemampuan dasar untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Menurut Paturisi (2012, hlm. 4), “Pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Sedangkan menurut Pangrazi dan Dauer (dalam Suherman dan Mahendra, 2001, hlm. 6), ‘Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberi kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh’. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan anak didik untuk belajar dengan cara-cara yang benar melalui pengalaman gerak yang bermacam-macam, terhadap pertumbuhan dan perkembangan secara menyeluruh.

Tujuan umum dari pendidikan jasmani di sekolah dasar yaitu memacu pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang saling mendukung sehingga dapat membentuk dan mengembangkan kemampuan dasar, dan menanamkan jiwa, sikap dan nilai yang dapat membiasakan hidup yang sehat. Sedangkan ruang lingkup program pengajaran pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah dasar, mulai dari kelas I sampai kelas VI pada setiap semester ditekankan pada usaha memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial.

Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani di sekolah dasar, salah satu tujuan pembelajaran pendidikan jasmani adalah meningkatkan keterampilan gerak dasar anak dalam permainan dan olahraga. Terutama permainan yang mencakup tentang kemampuan individu seperti bulutangkis. Bermain adalah dunia anak, sambil bermain mereka belajar, pendidikan jasmani sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak karena di dalam masa anak sangat aktif untuk bergerak dimana anak lebih senang bermain yang dipadukan dengan belajar yang membuat anak tergerak untuk belajar.

Sarana prasarana merupakan salah satu bagian yang penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Sarana dan prasarana tersebut meliputi alat-alat, ruangan, dan lahan untuk melakukan aktivitas pendidikan jasmani, termasuk olahraga. Idealnya sarana dan prasarana ini harus lengkap, tetapi juga meliputi sarana dan prasarana yang dimodifikasi dalam berbagai ukuran dan alatnya. Dengan lengkap dan tidak lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran sangat mempengaruhi maksimal dan tidak maksimalnya suatu tujuan pembelajaran dalam pencapaiannya. Sarana yang lengkap bisa memudahkan seorang guru dalam pembelajaran yang dilaksanakannya, karena dengan sarana prasarana yang lengkap, guru bisa leluasa untuk memberikan materi yang dibutuhkan untuk para muridnya, sebaliknya jika sarana prasarana yang tidak lengkap akan menyulitkan guru dalam penyampaian materi yang ingin disampaikan kepada para muridnya, sedangkan pembelajaran bulutangkis itu sendiri menggunakan alat dan media.

Bulutangkis atau *badminton* merupakan salah satu olahraga dengan menggunakan raket yang dimainkan oleh dua orang apabila bermain secara perorangan (tunggal), serta empat orang atau dua pasangan apabila bermain secara ganda yang saling berlawanan. Menurut Subarjah (2011, hlm. 19), “Tujuan dari permainan bulutangkis adalah memperoleh angka dan kemenangan dengan cara menyeberangkan dan menjatuhkan satelkok di bidang permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul satelkok atau menjatuhkannya di daerah permainan sendiri”.

Menurut Subarjah (2011, hlm. 44), “Pukulan *drive* dilakukan mendarat lurus atau menyamping, dilakukan untuk melakukan serangan atau mengembalikan kok dengan cepat ke daerah lawan”. Sedangkan menurut Poole (2011, hlm. 55) “Pukulan *drive* merupakan pukulan menyerang yang keras dan datar, yang dianggap sebagai pukulan menyerang”.

Poole (2011, hlm. 56) menjelaskan bahwa,

Pukulan *forehand drive* dimainkan di sisi kanan tubuh pemain dan mirip dengan lemparan samping pada permainan *baseball*. Pada saat terjadi persentuhan *shuttle* dengan raket, beberapa hal terjadi dengan cepat: (1) berat badan dipindahkan ke kaki kanan; (2) tubuh anda berputar sehingga menghadap ke jaring; (3) lengan terentang lurus; dan (4) gerak lengan bawah dan pergelangan tangan ke arah dalam untuk memperoleh pengaturan waktu (*timing*) dan tenaga (*power*) yang maksimal.

Manfaat dari pembelajaran bulutangkis yang menarik dan tepat nantinya akan mendapatkan hasil yang maksimal dari pembelajaran permainan bulutangkis tersebut. Jadi, berdasarkan hal tersebut bahwa pembelajaran *forehand drive* bulutangkis mengacu pada tugas gerak siswa sekolah dasar agar lebih termotivasi. Seperti yang sudah dibahas oleh peneliti, bahwa menggunakan permainan dan media yang tidak asing bagi siswa sekolah dasar akan mampu mengangkat kualitas pembelajaran tersebut.

Bagi siswa sekolah dasar yang lebih penting adalah menggunakan permainan yang menarik dan juga media yang memanfaatkan barang bekas dan mudah dicari dan tidak asing bagi siswa seperti tali. Apabila permainan itu dilakukan dengan giat dan semangat maka hasilnya akan nyata dicapai. Keamanan dalam pembelajaran *forehand drive* bulutangkis itu sendiri berhubungan dengan kesiapan siswa dalam melakukan *forehand drive* bulutangkis seperti aspek fisik, aspek mental, serta kemampuan awal siswa dalam mempelajari gerak dasar *forehand drive* bulutangkis. Maka disini sangat terlihat siswa yang semangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan bisa melakukan gerak dasar *forehand drive* bulutangkis dengan baik dan benar ada juga siswa yang belum bisa melakukannya dengan baik dan benar karena masih merasa gerogi dan merasa kurang percaya diri untuk mencobanya. Terlihat peran guru sangat penting untuk memperhatikan seluruh siswanya dari anak yang semangat dan termotivasi sampai anak yang kurang semangat dan termotivasi ada juga anak yang tidak menyenangi pembelajaran bulutangkis ini dengan demikian pembelajaran bulutangkis ini menggunakan permainan lempar *shuttlecock* dan menggunakan media tali, seperti permainan lempar *shuttlecock* dimana siswa melakukan lempar menggunakan kok sampai melewati net dan tidak melewati tali yang berada di atas net.

Guru disini mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator dan juga membantu membimbing siswa untuk meraih tujuan dari belajarnya yaitu hasil yang maksimal. Dan juga guru harus bisa menemukan strategi pembelajaran dan metode yang tepat untuk disampaikan kepada siswa, kebanyakan para pendidik hanya menguasai materi saja dianggap sudah tercapai. Apabila pembelajaran ingin hasilnya lebih menarik dan maksimal

serta siswa mampu menyerap apa yang disampaikan oleh guru harus ada variasi dalam pembelajaran dan permainan maka hasil pembelajaran akan lebih.

Menurut Suherman (2001, hlm. 10), “Dalam konteks pembelajaran ada tiga komponen yang harus bekerja sebagai suatu sistem yaitu materi, lingkungan, dan disiplin siswa”. Oleh karena itu, perlu adanya strategi pembelajaran dan metode yang tepat untuk disampaikan kepada siswa dalam menyikapi kendala dan masalah kesulitan belajar dan kurang motivasi yang dialami setiap siswa. Seperti contoh kasus pembelajaran bulutangkis di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang. Dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar peneliti akan mencoba mengatasi permasalahan yang timbul dalam satu kelas ketika belajar gerak dasar *forehand drive* bulutangkis, dengan terlebih dahulu peneliti melakukan observasi yang bertujuan untuk mendapatkan data dan dokumentasi melalui analisis dan wawancara dengan guru dan siswa.

Setelah melakukan penelitian di lapangan, peneliti menemukan masalah yang harus dipecahkan. Dimana peserta didik dengan berbagai faktor kesulitan dalam melakukan gerak dasar *forehand drive* bulutangkis. Padahal guru sudah menjelaskan tentang bagaimana melakukan gerak dasar *forehand drive* bulutangkis mulai dari sikap awal sampai sikap akhir dan siswa terlihat kurang serius dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis. Tetapi pada proses kegiatan belajar mengajar, siswa diharuskan untuk bisa melakukan gerak dasar *forehand drive* agar siswa mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75. Bukti empiric yang peneliti cantumkan dalam penelitian hanya sebagai acuan bukan verifikasi dan hasilnya tidak harus seperti kemampuan seorang atlet, karena pada dasarnya kemampuan manusia berbeda satu sama lain, apalagi siswa sekolah dasar yang masih perlu diperbaiki.

Sesuai dengan hasil dan data yang telah dilakukan observasi oleh peneliti pada tanggal 16 Desember 2016 pada saat pembelajaran bulutangkis kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang tentang *forehand drive* bulutangkis, siswa kebanyakan masih mengalami kesulitan dalam melakukannya. Hal ini terlihat pada data awal siswa. Adapun data awal tes hasil belajar siswa yang diperoleh bisa dilihat pada table 1.1.

**Tabel 1.1**  
**Data Awal Tes Hasil Belajar Siswa**

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati												Skor	Nilai	Ket	
		Sikap Awal				Pelaksanaan gerak				Sikap Akhir						T	BT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Hanif	√				√				√				3	25		√
2.	Rudiansyah			√				√				√		9	75	√	
3.	Aghni Salwa K	√				√				√				3	25		√
4.	A.Syaugy D		√			√				√				4	33		√
5.	Amelya K T	√				√				√				3	25		√
6.	Chaerunnisa N	√				√				√				3	25		√
7.	Desi Kurniawati	√				√				√				3	25		√
8.	Fauzan Imam M		√				√				√			6	50		√
9.	Helmi Nuragni		√				√				√			6	50		√
10.	Muhammad S		√				√				√			6	50		√
11.	Muhammad Fuadi		√				√				√			6	50		√
12.	M. Barkah F	√				√				√				3	25		√
13.	Nijma Nurlaila S	√				√				√				3	25		√
14.	Nisa Salsa S		√				√			√				5	42		√
15.	Nabila Azzahra		√				√			√				5	42		√
16.	Rani Sri Nuraeni		√				√				√			6	50		√
17.	Rifki Rayyan F		√				√				√			6	50		√
18.	Shofiyya N	√					√				√			5	42		√
19.	Syahrul Fazri			√				√				√		9	75	√	
20.	Faiz Ahmad T			√				√				√		9	75	√	
21.	Saqi Fauzi R			√				√				√		9	75	√	
	Jumlah	8	9	4		8	9	4		10	7	4		112	934	4	17
	Persentase (%)															19,05%	80,95%

**Keterangan :**

Berdasarkan nilai KKM yaitu 75.

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Skor Ideal : 12

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Ideal}} \times 100$$

Berdasarkan hasil observasi data awal dari jumlah murid 21 orang hanya 4 orang saja yang dikatakan lulus atau sekitar 19,05%, sedangkan 17 orang atau sekitar 80,95% belum dikatakan lulus karena tidak dapat mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Atau dapat dikatakan tingkat ketidaksi-lusannya yaitu mencapai 80,95% dari jumlah siswa 21 orang. Sedangkan hasil observasi di SDN Cikoneng 1, terbukti bahwa proses kegiatan pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis, terdapat beberapa masalah yang dianalisis langsung oleh peneliti di saat mengobservasi, diantaranya:

1. Perencanaan

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) guru penjas kelas V SDN Cikoneng 1 dengan materi pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis, ternyata masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Permasalahan pada IPKG 1 yaitu perumusan indikator dan tujuan pembelajaran permainan bulutangkis hanya terfokus pada teknik dasar saja tanpa adanya pengembangan alat, media dan permainan saat pembelajaran bulutangkis.

2. Kinerja Guru

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap kinerja guru dalam proses kegiatan pembelajaran gerak dasar *forehand drive* ternyata masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Permasalahan pada IPKG 2 yaitu kinerja guru sebagian besar tidak berorientasi pada perencanaan pembelajaran yang telah dibuat, kemudian mendemonstrasikan gerak dasar *forehand drive* tidak didukung dengan alat atau media pembelajaran, alur pembelajaran tidak sistematis dari awal hingga akhir pembelajaran.

### 3. Aktivitas siswa

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap aktivitas siswa dalam proses kegiatan pembelajaran gerak dasar *forehand drive* ternyata masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Permasalahan pada aktivitas siswa yaitu kurang disiplin, semangat, dan kerjasama diantara siswa pada penerapan gerak dasar *forehand drive* bulutangkis.

### 4. Hasil tes

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tes gerak dasar *forehand drive* permainan bulutangkis, hasilnya dari 21 orang siswa kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang, sebagian besar belum mampu melakukan gerak dasar tersebut.

Sehingga siswa dalam hasil belajar mengenai pembelajaran bulutangkis sangat kurang, peneliti merasa perlu memberikan alternatif atau memberikan solusi yang dihadapi oleh siswa kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang. Jadi menurut peneliti jatuhnya tingkat kelulusan siswa tentang pembelajaran bulutangkis khususnya pembelajaran *forehand drive* bisa dikarenakan tidak menariknya pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sarana olahraga yang kurang memadai, guru yang kurang membantu dalam proses pembelajaran dan kesiapan guru dalam mengajar.

Melihat pemaparan data di atas menunjukkan kurangnya antusias dan motivasi siswa dan siswa merasa jenuh pada saat pembelajaran penjas berlangsung dan ditambah kurangnya fasilitas pembelajaran yang layak untuk melakukan pembelajaran bulutangkis yaitu gerak dasar *forehand drive*. Sehingga siswa dalam hasil belajar mengenai pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis sangat kurang, maka dalam penerapan *forehand drive* dalam pembelajaran bulutangkis, peneliti merasa perlu memberikan alternatif atau memberikan solusi yang dihadapi oleh siswa kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang.

Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang”.

## **B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian**

### **1. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, mengacu pada judul penelitian penulis merumuskan masalah umum penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang?
- c. Bagaimana aktivitas siswa saat pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang?

### **2. Pemecahan Masalah Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti memberikan alternatif tindakan dengan melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran *forehand drive*. Pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali. Ada beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Tahapan perencanaan, pada tahapan ini guru mempersiapkan siswa ke arah pembelajaran *forehand drive* dan mengacu kepada IPKG 1 yang meliputi perumusan tujuan pembelajaran, mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, sumber belajar dan metode pembelajaran, merencanakan skenario kegiatan pembelajaran, serta merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian.
- b. Tahapan pelaksanaan yang mengacu pada IPKG 2, pada tahapan ini guru menjelaskan topik belajar, memberikan bimbingan berupa pertanyaan, pernyataan, dan komando kepada siswa secara terus-menerus mengenai cara-

cara pembelajaran *forehand drive* serta memberikan bantuan kepada siswa yang tidak bisa melakukan gerakan *forehand drive*.

- c. Tahapan aktivitas siswa, pada tahapan ini guru mengetahui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terkait dengan nilai kerjasama, sportivitas, dan kedisiplinan siswa saat pembelajaran *forehand drive* serta memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran *forehand drive*.
- d. Tahapan evaluasi, pada tahapan ini guru mengevaluasi siswa dengan mengadakan tes, dimana setiap siswa melakukan gerakan *forehand drive* dan dicatat hasilnya.

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian yaitu meningkatkan proses hasil pembelajaran penjas di SD khususnya tentang gerak dasar *forehand drive* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang. Berdasarkan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan kinerja guru dalam pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang.
- c. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang.
- d. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang.

#### **2. Manfaat penelitian**

Berdasarkan gambaran umum di atas, dapat di peroleh informasi berkenaan dengan upaya meningkatkan gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui

permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan pembinaan dan pengembangan pendidikan jasmani di SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang.

Adapun manfaat yang diambil dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi siswa

Siswa akan lebih mudah dalam melaksanakan gerak dasar *forehand drive* dalam permainan bulutangkis, sehingga akan berdampak kepada peningkatan hasil belajar siswa itu sendiri.

2. Manfaat bagi guru

Sebagai umpan balik dari pembelajaran sebelumnya sehingga guru yang merangkap jadi pelatih dapat mengkaji sendiri praktek pembelajaran, berbagai teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam olahraga permainan bulutangkis.

3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih yang baik pada sekolah dalam rangka memperbaiki pembelajaran pada khususnya dan sekolah pada umumnya.

4. Manfaat bagi peneliti

Menambah pengetahuan, mempunyai kemampuan penggunaan media pembelajaran, dan dapat digunakan rujukan bagi peneliti yang lain.

#### **D. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi dengan judul “Meningkatkan gerak dasar *forehand drive* bulutangkis melalui permainan lempar *shuttlecock* dengan menggunakan media tali di kelas V SDN Cikoneng 1 Kab. Sumedang” terdiri dari beberapa bab, yaitu bab I sampai dengan bab V. Untuk lebih jelasnya berikut penulis memaparkan struktur organisasi skripsi yang penulis buat. Struktur organisasi skripsi yang dibuat oleh penulis :

1. Judul dan Pernyataan Maksud Penulisan
2. Lembar Pengesahan
3. Lembar Pernyataan

4. Lembar Persembahan
5. Abstrak
6. Kata Pengantar
7. Ucapan Terima Kasih
8. Daftar Isi
9. Daftar Tabel
10. Daftar Gambar
11. Daftar Diagram
12. Daftar Lampiran
13. BAB I Pendahuluan
  - A. Latar Belakang Masalah
  - B. Rumusan dan Pemecahan Masalah Penelitian
    1. Rumusan Masalah Penelitian
    2. Pemecahan Masalah Penelitian
  - C. Tujuan dan Manfaat Penelitian
    1. Tujuan Penelitian
    2. Manfaat Penelitian
  - D. Struktur Organisasi Skripsi
  - E. Batasan Istilah
14. BAB II LANDASAN TEORETIS
  - A. Kajian Pustaka
  - B. Hasil Penelitian Yang Relevan
  - C. Hipotesis Tindakan
15. BAB III METODE PENELITIAN
  - A. Lokasi dan Waktu penelitian
  - B. Subjek Penelitian
  - C. Metode dan Desain Penelitian
    1. Metode Penelitian
    2. Desain Penelitian
  - D. Prosedur Penelitian
  - E. Pengumpul Data
  - F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

### G. Validitas Data

## 16. BAB IV PAPARAN DATA DAN PEMBAHASAN

### A. Paparan Data

### B. Paparan Pendapat Siswa dan Guru

### C. Pembahasan

## 17. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

### B. Saran

## 18. Daftar Pustaka

## 19. Lampiran

## 20. Riwayat Hidup

### **E. Batasan Istilah**

Untuk mempermudah dan menghindari salah tafsir terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan definisi dalam judul penelitian sebagai berikut :

#### 1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya maksimal dari seorang guru sebagai pengajar dan seorang siswa sebagai pembelajar dalam merancang atau mengelola segala sesuatu hal yang berkaitan dengan proses kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal (Mulyanto, 2016, hlm. 11).

#### 2. Gerak Dasar

Gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup (Ma'mun dan Saputra, 2000, hlm. 20). Gerak dasar manusia terdiri atas tiga macam yaitu gerak dasar lokomotor gerakan yang dilakukan mengakibatkan seseorang berpindah tempat, non lokomotor yang artinya seseorang bergerak tidak berpindah tempat dan manipulative ialah gerakan yang dilakukan dengan mempermainkan benda (Mulyanto, 2016, hlm. 31-32).

#### 3. Bulutangkis

Bulutangkis yaitu permainan olahraga yang menggunakan raket dan *cock* (Sari, 2015, hlm. 18). Sedangkan menurut Qalbi (2017, hlm. 51) "Bulutangkis merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh pemain *single* atau *double* dengan cara memukul bola bulutangkis (*cocks*) melewati bagian atas net".

#### 4. Drive

Pukulan drive dilakukan mendarat lurus atau menyamping, dilakukan untuk melakukan serangan atau mengembalikan kok dengan cepat ke daerah lawan (Subarjah, 2011, hlm. 44).

#### 5. Permainan

Sementara ‘permainan’ atau yang lebih populer disebut *games*, adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu. Ada *rule of games* yang disepakati bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan, menurut Tedjasaputra (dalam Nugraha dan Rukmana, 2016, hlm.1). Sedangkan menurut Kusmaedi (2009, hlm. 4), “Permainan adalah kegiatan yang didalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu. Dalam permainan unsur-unsur kesenangan dan kepuasan tetap ada”.

#### 6. Lempar *Shuttlecock*

Lempar yaitu melempar, ialah membuang jauh-jauh atau melontari (KBBI, 2005, hlm. 657). Kok adalah bola yang digunakan dalam permainan bulutangkis, terbuat dari rangkaian bulu angsa yang disusun membentuk kerucut terbuka, pangkal berbentuk setengah bola yang terbuat dari gabus (Hetti, 2010, hlm. 22).

#### 7. Media Tali

Tali adalah barang yang berutas-utas panjang, dibuat dari bermacam-macam bahan (sabut kelapa, ijuk, plastic, dsb) ada yang dipintal ada yang tidak, gunanya untuk mengikat, mengebat, menghela, menarik, dsb (KBBI, 2005, hlm. 1127).

Menurut Sudin dan Saptani (2009, hlm. 3) bahwa,

Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media tali adalah tali yang digunakan sebagai alat batas atau target untuk melakukan gerakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa lempar *shuttlecock* menggunakan media tali adalah melempar *shuttlecock* yang dilakukan dengan cara menggunakan tali sebagai alat batas atau target lemparan.