

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Pendidikan Jasmani

a. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional Mahendra (2009, hlm. 3). Dari definisi ahli di atas bahwa dengan pendidikan jasmani dapat meningkatkan perubahan perilaku siswa melalui aktivitas fisik. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada kenyataannya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Pendidikan melalui fisik adalah pendidikan melalui aktivitas fisik, yang tujuannya pada perkembangan fisik, perkembangan mental, perkembangan sosial dan emosional siswa. Ahli pendidikan jasmani lainnya mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai “pendidikan melalui fisik”. Abduljabar (2009) mengemukakan bahwa:

Kontribusi unik pendidikan jasmani terhadap pendidikan secara umum adalah perkembangan tubuh yang menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Ketika aktivitas jasmani ini dipadu oleh para guru yang kompeten, maka hasil berupa perkembangan utuh insani menyertai perkembangan fisikalnya. Hal ini hanya dapat dicapai ketika aktivitas jasmani menjadi budaya dan kebiasaan jasmani atau pelatihan jasmani (hlm. 6).

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dapat diyakini bahwa kontribusi pendidikan jasmani akan bermakna ketika pengalaman aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani berhubungan dengan kehidupan seseorang secara utuh. Apabila pengalaman aktivitas fisik dalam

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pendidikan jasmani tidak memberi kontribusi pada pendidikan lainnya, maka terdapat kesalahan dalam pelaksanaan pendidikan jasmaninya.

Definisi pendidikan jasmani diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, seperti yang diungkapkan Mahendra (2009, hlm. 4) bahwa “pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia”. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut dikembangkan. Berbeda dengan bidang lain, misalnya pendidikan moral, yang penekanannya benar-benar pada perkembangan moral, tetapi aspek fisik tidak turut dikembangkan, baik langsung maupun secara tidak langsung. Adapun menurut Abduljabar (2010) pengertian pendidikan jasmani dapat dikategorikan kedalam tiga kelompok bagian, yaitu:

- a). Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisik, yaitu: beberapa aktivitas fisik atau beberapa tipe gerakan tubuh.
- b). Aktivitas jasmani meskipun tidak selalu, tetapi secara umum mencakup berbagai aktivitas gross motorik dan keterampilan yang tidak selalu harus didapat perbedaan yang mencolok.
- c). Meskipun para siswa mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisik ini, tetapi keuntungan bagi siswa tidak selalu harus berupa fisik, non-fisikalpun bisa diraih seperti: perkembangan intelektual, sosial, dan etiketa, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif (hlm. 5).

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik dengan tujuan untuk meningkatkan perubahan perilaku siswa. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan perilaku kognitif, apektif, dan psikomotor.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan lain pada umumnya, namun pendidikan jasmani tujuannya bersifat lebih menyeluruh. Artinya, pendidikan jasmani bertujuan meningkatkan perubahan perilaku siswa melalui aktivitas fisik. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan perilaku kognitif, apektif, dan psikomotor. Menurut Abduljabar (2009) mengenai kontribusi tujuan pendidikan jasmani ada empat yaitu sebagai berikut:

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Tujuan Perkembangan Fisik
Tujuan perkembangan fisik berkaitan dengan program aktivitas yang berkaitan dengan pengembangan kekuatan individu melalui perkembangan berbagai organ sistem dan organ tubuh. Hasilnya dalam hal kemampuan upaya-adaptif, untuk pulih sebelum kerja kembali, dan bertahan dari kelelahan. Nilai tujuan ini didasarkan pada kenyataan bahwa individu akan lebih aktif, berpenampilan baik, dan lebih sehat jika sistem organ tubuh dikembangkan secara adekuat dan sesuai dengan fungsinya. Hal ini sering disebut sebagai tujuan kebugaran jasmani.
- b. Tujuan Perkembangan Syaraf-Otot (*Neuromuscular*)
Tujuan perkembangan syaraf-otot memusatkan diri pada pengembangan kesadaran tubuh membuat tujuan gerak yang dilakukan dengan sedikit energi yang diperlukan, menjadi akurat, indah, dan estetis. Ini berimplikasi pada kerja, bermain, dan aktivitas lainnya yang membutuhkan gerak fisik.
- c. Tujuan Perkembangan Kognitif
Tujuan perkembangan kognitif berkaitan dengan akumulasi pengetahuan dan kemampuan untuk berpikir dan berinterpretasi terhadap pengetahuan itu sendiri.
- d. Tujuan Perkembangan Sosial-Emosional-Afektif
Tujuan perkembangan sosial-emosional-afektif berkaitan dengan upaya membantu siswa mampu melakukan penyesuaian individu maupun kelompok, dan penyesuaian sebagai anggota masyarakat. Aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani menawarkan kesempatan untuk melakukan penyesuaian-penyesuaian di atas jika manajemen pengajarannya ditata dengan rapih (hlm. 77-84).

Dari pendapat dari ahli di atas, tujuan dari pendidikan jasmani diantaranya untuk meningkatkan keterampilan gerak siswa dan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Selain meningkatkan keterampilan gerak siswa dan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa, tujuan dari pendidikan jasmani bersifat menyeluruh. Menurut Mahendra (2009) menyatakan:

Secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

- a). Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- b). Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- c). Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- d). Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- e). Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- f). Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga (hlm. 10).

Dari pendapat ahli di atas, tujuan pendidikan jasmani harus mencakup tujuan dalam domain psikomotor, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif. Seperti yang diungkapkan oleh Mahendra (2009) dimana tujuan pendidikan jasmani itu harus mencakup dalam tiga domain, yaitu:

- a). **Domain Psikomotor**
Pengembangan domain psikomotor secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik.
- b). **Domain Kognitif**
Domain kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah.
- c). **Domain Afektif**
Domain afektif mencakup sifat-sifat psikologis yang menjadi unsur kepribadian yang kukuh (hlm. 11-12).

Dari pendapat ahli di atas dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani bertujuan meningkatkan perubahan perilaku siswa yang meliputi 3 domain. Perubahan domain tersebut yaitu perubahan domain psikomotor, domain kognitif, dan domain afektif.

c. Manfaat Pendidikan Jasmani

Belajar dan keceriaan merupakan dua hal penting dalam masa anak-anak. Hal ini termasuk upaya mempelajari tubuhnya sendiri dan berbagai gerakannya. Menurut Mahendra (2009, hlm. 14) mengatakan bahwa “gerak adalah rangsangan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak”. Maka kian banyak anak bergerak, maka banyak hal yang ditemui dan dijelajahi. Selain itu, dengan banyaknya anak bergerak kian baik pula kualitas pertumbuhannya.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang lebih mengutamakan prestasi akademik, memberikan anak tugas-tugas belajar yang menumpuk. Hal ini yang mengakibatkan pengalaman dan kebutuhan anak akan gerak menjadi terbatas.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tidak mengherankan bila kebugaran anak semakin menurun. Dengan semakin rendahnya kebugaran jasmani, kian meningkat pula gejala penyakit kurang gerak. Mahendra (2009, hlm. 15) mengatakan “kegemukan , tekanan darah tinggi, kencing manis, nyeri punggung bagian bawah, adalah contoh dari penyakit kurang gerak”.

Sejalan dengan itu, pendidikan jasmani tampil untuk mengatasi masalah tersebut sehingga kedudukannya dianggap penting. Melalui pergram yang direncanakan dengan baik, anak dilibatkan dalam kegiatan fisik. Pendidikan jasmani juga memberikan ruang untuk belajar menjelajahi lingkungan yang ada di sekitarnya dengan banyak mencoba, sehingga kegiatannya tetap sesuai dengan minat anak. Melalui pendidikan jasmani, anak menemukan saluran yang tepat untuk bergerak bebas dan meraih kembali keceriaannya, dan juga merangsang perkembangan yang bersifat menyeluruh.

Mahendra (2009) mengatakan bahwa secara umum manfaat pendidikan jasmani di sekolah mencakup sebagai berikut:

- a) Memenuhi kebutuhan anak akan gerak
- b) Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya
- c) Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna
- d) Menyalurkan energi yang berlebihan
- e) Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional (hlm. 15-18).

Sejalan dengan itu, manfaat pendidikan jasmani yaitu untuk memenuhi kebutuhan gerak anak. Dengan pendidikan jasmani anak menemukan cara yang tepat untuk bergerak bebas dan mendapatkan kembali kegembiraannya, sehingga terangsanglah kembali perkembangan yang bersifat secara menyeluruh.

2. Permainan Bulutangkis

a. Hakikat Permainan Bulutangkis

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang banyak digemari masyarakat Indonesia. Menurut Subardjah (2009, hlm. 13), mengatakan bahwa “permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang”. Permainan bulutangkis ini dimainkan menggunakan raket

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai alat pemukul dan satelkok sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh garis dan net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dengan daerah permainan lawan. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja, dewasa, sampai orang tua, putera, puteri, bahkan dapat dimainkan pasangan putera dan puteri (ganda campuran). Menurut Hidayat, dkk. (2015) mengatakan bahwa:

Dalam permainan bulutangkis diperlukan penguasaan beberapa teknik dasar dan stroke dengan baik, yaitu: *Clear* (lob); pukulan yang diarahkan tinggi ke belakang, *Smash*; pukulan keras menemukik dengan tenaga penuh, *Dropshot*; pukulan menemukik dengan setengah tenaga, *Net*; pukulan yang dilakukan dekat jaring (hlm. 1.19).

Dari penjelasan ahli di atas, perlunya teknik dasar dan stroke yang baik dalam permainan bulutangkis karena permainan bulutangkis termasuk dalam tipe permainan yang memerlukan response dan reaksi yang cepat. Permainan bulutangkis harus tetap berusaha menjaga agar satelkok tidak jatuh menyentuh lantai daerah permainan sendiri. Tujuan dari permainan permainan bulutangkis ini adalah memperoleh angka 21 atau sebanyak-banyaknya 30 angka dan untuk mendapatkan satu angka dengan cara menyebrangkan dan menjatuhkan satelkok di bidang permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul satelkok atau menjatuhkan satelkok ke daerah permainan sendiri. Permainan bulutangkis ini dimainkan di lapangan persegi panjang yang dibatasi oleh sebuah jaring (net) yang dibentangkan di tengah lapangan. Menurut Hidayat dkk (2015, hlm. 1.19) mengatakan bahwa “Permainan bulutangkis dimainkan di atas sebidang lapangan permainan yang berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m dengan dibatasi oleh jaring (net) setinggi 1,55 m dari lantai yang membagi bidang permainan yang sama luasnya”.

Permainan bulutangkis sangat menarik dan relatif mudah dimainkan, karena untuk memainkannya dalam konteks rekreasi tidak memerlukan latihan yang terlalu lama. Sehingga banyak banyak yang melakukan permainan bulutangkis untuk kesenangan dan kegiatan rekreasi. Selain itu, banyak juga orang yang bermain bulutangkis dengan tujuan untuk memelihara kebugaran jasmani dan kesehatan.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

b. Prasarana dan Sarana Permainan Bulutangkis

Dalam Permainan Bulutangkis diperlukan peralatan dan perlengkapan yang dapat menunjang kenyamanan dalam melakukan aktivitas bermain. Menurut Hidayat dkk (2015) mengatakan bahwa:

- 1) Peralatan (*apparatus*), ialah sesuatu yang digunakan atau dimanfaatkan oleh siswa untuk atau selama melakukan kegiatan di dalam pembelajaran penjasorkes.
- 2) Perlengkapan (*device*) adalah sesuatu yang melengkapi kebutuhan prasarana (seperti net, tanda bendera, garis pembatas, dan lain-lain) dan sesuatu yang dapat dimanipulasi atau dimainkan dengan tangan atau kaki (seperti bola, satelkok, raket, pemukul, dan lain-lain). (hlm. 1.32).

Dari penjelasan ahli di atas, peralatan dan perlengkapan dalam permainan bulutangkis merupakan syarat utama yang harus dipenuhi untuk melakukan permainan bulutangkis. Karena peralatan dan perlengkapan dalam permainan bulutangkis dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat mempermudah atau memperlancar pemain melakukan permainan bulutangkis.

Ada beberapa perlengkapan utama dalam kepentingan permainan bulutangkis, seperti:

1. Lapangan dan Peralatan Lapangan

- Lapangan harus berbentuk sebuah persegi panjang yang berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m dibuat dengan garis selebar 40 mm
- Garis harus mudah dikenali dan sebaiknya berwarna putih
- Tiang net harus setinggi 1,55 m terhitung dari permukaan lapangan
- Tiang net harus diletakkan di atas garis samping untuk ganda
- Net harus terbuat dari bahan yang halus berwarna gelap berketebalan yang sama dengan jaring tidak kurang dari 15 mm dan tidak lebih dari 20 mm
- Lebar net harus 760 mm dan panjang minimum 6,10 meter
- Puncak net harus diberi batasan pita putih selebar 75 mm secara rangkap di atas tali atau kabel yang berada di dalam pita tersebut
- Tali atau kabel tersebut harus direntangkan secara kokoh sama tinggi dengan puncak tiang net
- Tidak boleh ada jarak antara ujung net dan tiang

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Satelkok

Dalam permainan bulutangkis satelkok adalah salah satu perlengkapan yang sangat penting. Satelkok tersebut digunakan dalam permainan bulutangkis sebagai objek yang dipukul oleh raket. Menurut Hidayat dkk (2015, hlm. 1.39) mengatakan bahwa “satelkok sendiri biasanya terbuat dari bahan nilon atau bulu angsa, biasanya memiliki 14-16 helai bulu, dengan berat kira-kira 4,8-5,6 gram atau 73-85 gram untuk hitungan internasional”. Secara umum pertandingan-pertandingan menggunakan satelkok dari bulu angsa. Satelkok yang terbuat dari bulu angsa lebih ringan, stabil, dan mudah dikontrol jika digunakan.

3. Raket

Raket adalah salah satu perlengkapan yang tidak kalah pentingnya dari perlengkapan permainan bulutangkis lainnya. Raket tersebut digunakan dalam permainan bulu tangkis sebagai alat untuk memukul objek pukul (satelkok). Seiring perkembangan teknologi, pada saat ini banyak sekali raket yang terbuat dari bahan campuran serat karbon dan beberapa diantaranya campuran titanium. Dalam peraturan bulutangkis sendiri tidak menyebutkan persyaratan khusus mengenai raket. Menurut Hidayat dkk (2015, hlm. 1.37) mengatakan bahwa “pada umumnya berat raket berkisar antara 65-67 cm dengan berat antara 100-200 gram”. Salah satu yang harus diperhatikan adalah semakin ringan beban raket, semakin mudah untuk melakukan gerakan.

c. Keterampilan Dasar Memukul dalam Permainan Bulutangkis

Untuk dapat memainkan permainan bulutangkis dengan baik, seorang pemain harus mampu melakukan beberapa teknik pukulan atau keterampilan gerak dasar memukul. Menurut Tohar (dalam Hidayat dkk 2015, hlm. 2.28) mengatakan bahwa “teknik pukulan diartikan sebagai cara-cara melakukan pukulan pada pemain bulutangkis dengan tujuan menerbangkan satelkok ke bidang lapangan lawan”. Secara umum keterampilan gerak dasar memukul dalam permainan bulutangkis dapat di kategorikan kedalam tiga jenis, yaitu:

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1) Pukulan dengan ayunan raket dari bawah ke atas (underarm strokes)

➤ Servis Panjang

Servis panjang adalah servis dasar, servis ini mengarahkan satelkok tinggi dan jauh ke belakang, satelkok akan berbalik dan jatuh sedekat mungkin dengan garis batas lapangan bagian belakang. Melalui servis panjang akan memaksa lawan untuk bergerak ke daerah belakang lapangannya sehingga daerah pertahanan bagian depan terbuka lebar. Menurut Davis (dalam Hidayat dkk 2015, hlm. 2.32) mengatakan bahwa “servis panjang juga bisa sangat menyulitkan untuk dipukul apalagi di smash sebab satelkok akan jatuh dalam keadaan tegak lurus dengan lantai”. Servis panjang yang dimaksud disini dilakukan dengan gerakan *forehand*, servis panjang ini sebagai jenis keterampilan gerak dasar memukul yang dilakukan dengan gerakan *forehand* dan dengan ayunan raket dari bawah ke atas untuk mengarahkan satelkok tinggi dan jauh ke belakang daerah lawan. Hidayat dkk (2015) mengatakan bahwa cara melakukan servis panjang adalah sebagai berikut:

- (1). Berdiri dengan rileks kira-kira 50 cm dari garis servis pendek, kaki kanan dibelakang, dan kaki kiri di depan di samping garis tengah
- (2). Raket dipegang dengan rileks disamping badan, satelkok dipegang di depan atas, posisi badan serong dengan bahu yang memegang satelkok menghadap ke sasaran
- (3). Ayunkan raket ke belakang untuk mengambil ancang-ancang, jatuhkan satelkok, bersamaan dengan itu ayunkan raket ke depan memukul satelkok dengan keras dan disertai dengan lecutan pergelangan tangan
- (4). Pastikan bahwa satelkok dipukul di depan badan dan mengarah kedepan atas sehingga satelkok melambung tinggi ke belakang lapangan permainan lawan secara menyilang
- (5). Segera setelah itu berdiri dengan rileks dalam posisi *ready position* untuk menghadapi serangan lawan (hlm. 2.33).

Dari penjelasan ahli di atas, pemain harus memahami cara melakukan servis panjang dengan baik. Karena servis panjang merupakan jenis keterampilan gerak dasar memukul yang dilakukan dengan gerakan *forehand* dan dengan ayunan raket dari bawah ke atas untuk mengarahkan satelkok tinggi dan jauh ke belakang daerah lawan. Jika pemain tidak memahami cara melakukan servis panjang

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dengan baik, maka satelkok tidak akan mengarah tinggi dan jauh ke belakang daerah lawan, sehingga akan mengakibatkan satelkok mudah dikembalikan oleh lawan.

2) Pukulan menyamping (sidearm strokes)

➤ Pukulan Drive

Pada saat bermain bulutangkis, seringkali satelkok melambung secara mendatar atau ke arah samping badan. Oleh karena itu, perlu mempelajari pukulan dari samping badan (*drive*). Pukulan drive dilakukan mendatar lurus atau menyamping, digunakan untuk melakukan serangan atau mengembalikan satelkok dengan cepat ke daerah lawan. Hidayat dkk (2015, hlm. 2.39) mengatakan bahwa cara melakukan pukulan *drive* adalah sebagai berikut:

- (1). Berdiri dengan rileks, raket dipegang di depan samping badan
- (2). Arahkan satelkok ke depan mendatar
- (3). Pukul satelkok dengan cara mengayunkan raket kuat-kuat, tetapi lakukan tanpa ada gerakan lanjutan
- (4). Segera bersiap kembali untuk menghadapi gerakan selanjutnya

Dari penjelasan ahli di atas, pemain harus memahami cara melakukan pukulan drive dengan baik. Karena pukulan drive merupakan jenis keterampilan gerak dasar memukul yang dilakukan dengan gerakan *forehand* atau *backhand* dan dengan ayunan raket dari samping badan untuk melakukan serangan atau mengembalikan satelkok dengan cepat ke arah lawan. Jika pemain tidak memahami cara melakukan pukulan drive dengan baik, maka satelkok tidak akan melambung secara mendatar atau ke samping badan lawan.

3) Pukulan dari atas kepala (overhead strokes)

➤ Pukulan Lob Clear

Pukulan dari atas kepala bisa dilakukan untuk lob, yaitu pukulan dari atas kepala yang hasil pukulannya melambung tinggi dan diarahkan ke bagian belakang lapangan permainan lawan. Hidayat dkk (2015) mengatakan bahwa cara melakukan pukulan *lob clear* adalah sebagai berikut:

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- (1) Berdiri dengan rileks, salah satu kaki di depan, berat badan di belakang, tempatkan posisi badan sedemikian rupa di belakang satelkok
- (2) Satelkok dipukul di depan atas kepala dengan mengayunkan raket ke depan atas dan meluruskan seluruh lengan
- (3) Lecutkan pergelangan tangan ke depan
- (4) Setelah raket menyentuh satelkok, lanjutkan gerakan memukul sehingga raket berada di samping badan (hlm. 2.43).

Dari penjelasan ahli di atas, pemain harus memahami cara melakukan pukulan dari atas kepala (*lob clear*) dengan baik. Karena pukulan *lob clear* merupakan jenis keterampilan gerak dasar memukul yang dilakukan dengan gerakan *forehand* dan dengan ayunan raket dari atas kepala untuk mengarahkan satelkok melambung tinggi dan jauh ke belakang daerah lawan. Jika pemain tidak memahami cara melakukan *lob clear* dengan baik, maka satelkok tidak akan mengarah tinggi dan jauh ke belakang daerah lawan, sehingga akan mengakibatkan satelkok mudah dikembalikan oleh lawan.

3. Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani

a. Hakikat Modifikasi

Minimnya fasilitas dan perlengkapan pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut guru penjas untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas dan perlengkapan yang ada sesuai dengan kondisi siswa dan sekolahnya. Menurut Bahagia dan Mujianto (2011, hlm. 25) mengatakan bahwa “Penyelenggaraan program pendidikan jasmani (Penjas) hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu *Developmentally Appropriate Practice* (DAP)”. Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Menurut Bahagia dan Mujianto (2011, hlm. 27) mengatakan bahwa “Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya”. Dari pendapat ahli tersebut, dapat diartikan bahwa modifikasi ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan melakukan modifikasi fasilitas maupun perlengkapan, siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena siswa difasilitasi untuk lebih banyak bergerak, dengan pendekatan bermain dalam suasana riang gembira.

b. Tujuan Modifikasi

Modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif memfasilitasi perlengkapan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan gerak siswa. Menurut Lutan (dalam Wiranto 2016, hlm. 107) menyatakan tujuan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah :

- 1) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran
- 2) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam partisipasi
- 3) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak.

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, oleh karenanya pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira.

c. Manfaat Modifikasi

Dengan adanya penerapan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, para guru pendidikan jasmani akan termotivasi untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain media/alat bantu dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan efisien. Penerapan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, oleh karenanya penerapan modifikasi mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pembelajaran dengan senang dan gembira. Dengan melakukan modifikasi fasilitas maupun perlengkapan, siswa akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, karena siswa difasilitasi untuk lebih banyak bergerak.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4. Model Pendekatan Bermain dalam Pendidikan Jasmani

a. Hakikat Model Pendekatan Bermain

Dalam konteks pembelajaran, model merupakan suatu konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu kerangka pemikiran yang disajikan secara utuh. Menurut Weil (dalam Juliantine dkk 2013) mengatakan bahwa ada beberapa kegunaan dari model, antara lain:

1. Memperjelas hubungan fungsional di antara berbagai komponen, unsur atau elemen sistem tertentu.
2. Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
3. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
4. Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan.
5. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
6. Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas belajar siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu (hlm. 5).

Dari pendapat ahli tersebut, model dapat meningkatkan fleksibilitas sehingga memungkinkan seseorang yang menggunakan model tertentu untuk mengadakan penyesuaian terhadap situasi atau kondisi secara lebih baik.

Model mengajar merupakan aspek yang penting dalam proses belajar mengajar. Mengajar permainan pada hakekatnya ialah mengajar keterampilan gerak suatu permainan tersebut. Menurut Subroto dkk (2015, hlm. 76) mengatakan bahwa “model mengajar pada hakekatnya adalah cara guru memberikan bimbingan serta pengalaman belajar yang telah disusun secara teratur kepada siswa”. Pada dasarnya mengajarkan keterampilan gerak dalam permainan dapat dilakukan dengan jalan memberikan penjelasan dan setelah itu siswa harus melakukannya dengan sungguh-sungguh dan mengulanginya dengan cukup banyak. Kesalahan-kesalahan yang terjadi harus segera dibetulkan, karena kesalahan yang sudah menjadi kebiasaan sulit untuk diperbaiki.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model Pembelajaran dengan Pendekatan Bermain merupakan suatu proses pembelajaran dalam bentuk bermain tanpa mengabaikan materi inti. Permainan yang dimaksudkan disini adalah permainan kecil yang materinya disesuaikan dengan kompetensi dasar dalam kurikulum. Menurut Sukintaka (1992, hlm. 2) mengatakan bahwa “pendekatan bermain merupakan salah satu bentuk pembelajaran tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan”. Dari pendapat ahli tersebut, bahwa pendekatan bermain dapat diterapkan dalam pembelajaran di SD terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada aktivitas permainan bulutangkis. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh siswa.

Menurut Sukintaka (1992) mengatakan bahwa makna bermain dalam pendidikan jasmani sebagai berikut:

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang.
2. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
3. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri (hlm. 7).

Dari teori di atas maka dalam Pendidikan jasmani untuk anak harus lebih menekankan kepada aspek permainan dari pada teknik cabang olahraganya karena bermain dapat menumbuhkan aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor dengan sukarela atas dasar rasa senang pada siswa.

Menurut Subroto dkk (2015) mengatakan bahwa ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran permainan, yaitu:

- a. Metode Keseluruhan (Whole Method)
Pada metode ini, anak langsung disuruh bermain.
- b. Metode Bagian (Part Method)

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam metode ini, anak diharuskan mempelajari teknik-teknik bermain terlebih dahulu, setelah anak menguasainya barulah anak diperbolehkan bermain.

c. **Metode Bagian – Keseluruhan (Part – Whole Methode)**

Metode ini merupakan metode gabungan dari metode keseluruhan dan metode bagian (hlm. 76).

Dari pendapat ahli di atas maka untuk memudahkan anak dalam belajar sebaiknya seorang guru pendidikan jasmani harus bisa memberikan penyajian berupa metode-metode yang telah difikirkan dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak dan pertumbuhan anak.

b. Tujuan Pendekatan Bermain

Pendidikan jasmani merupakan sebuah wahana yang tepat untuk mengembangkan aspek jasmani yang dikelola secara formal. Bila kita lihat dalam kenyataanya didalam bermain ada aktivitas jasmani, tentunya aktivitas jasmani yang ada dalam bermain akan dapat dikelola untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Rasa senang yang dihasilkan dari proses bermain memungkinkan bermain dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Selain itu bermain juga digemari semua orang sehingga tanpa susah payah akan lebih mudah membuat anak aktif bergerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam pendidikan jasmani terdapat suatu tujuan yang disebut keterampilan gerak. Keterampilan gerak ini dapat berarti gerak bukan olahraga dan gerak untuk berolahraga. Gerak untuk berolahraga bagi anak sekolah dasar bukan berarti anak sekolah dasar harus dilatih untuk pencapaian prestasi tinggi, tetapi anak sekolah dasar harus disiapkan sesuai dengan tahap perkembangannya dan tahap kematangannya. Menurut Sukintaka (1992, hlm. 11) mengatakan bahwa “kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang (pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, daripada melakukan cabang olahraga lainnya)”. Dari pendapat ahli tersebut, bahwa dengan rasa senang inilah anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan demikian, dapat diartikan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Dari situasi yang timbul ini maka seorang guru pendidikan jasmani dapat melaksanakan kewajibannya. Sebab dari situasi itu, bilamana perlu, guru dapat memberi pengarahan, koreksi, saran, latihan, atau dorongan yang tepat agar anak didiknya berkembang lebih baik, dan dapat mencapai kedewasaan yang diharapkan. Dengan demikian dapat pula dikatakan bahwa dengan bermain kita dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia.

c. Manfaat Pendekatan Bermain

Bermain memiliki banyak manfaat diantaranya adalah dalam segi fisik, emosi, sosial, dan intelektual. Bermain juga akan dapat membuat pelakunya mendapatkan kesenangan serta kepuasan, sebab pada dasarnya orang melakukan kegiatan bermain untuk mencari kesenangan. Bermain berhubungan erat dengan pendidikan jasmani sebab dalam bermain biasanya akan menggunakan aktivitas jasmani, sehingga dengan aktivitas jasmani yang ada maka dapat dikemas dengan baik untuk sebuah pendidikan jasmani.

Aktivitas bermain pada anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Dengan aktivitas jasmani, mendorong anak untuk bergerak tanpa disadarinya. Menurut Sukintaka (1992, hlm. 12) mengatakan bahwa “dasar gerak anak menjadi lebih baik, karena kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler makin jadi baik”. Dari pendapat ahli tersebut bahwa dari pertumbuhan tersebut akan terjadi perkembangan yang lebih baik pada anak. Peristiwa ini dapat dikatakan bahwa anak mengalami proses perkembangan motorik melalui kematangannya.

Bermain dalam dunia pendidikan memang tidak begitu asing terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani. Proses pembelajaran dengan pendekatan bermain dirasa lebih efektif, dan mampu memunculkan kreativitas peserta didik, sebab anak akan merasa senang serta tertantang. Dengan tertantang biasanya anak akan berfikir untuk bisa melewati tantangan itu. Kreativitas akan bisa muncul lewat rasa tertantang tersebut. Sebab dengan tertantang anak akan berfikir dan

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menemukan caranya tersendiri untuk mengatasi permasalahan yang dihadapinya saat pembelajaran.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain, gerak dasar anak akan berkembang, kemudian diikuti adanya perkembangan kemampuan gerak. Perkembangan kemampuan gerak ini berarti juga harus dikembangkan keterampilan geraknya atau meningkatkan keterampilan berolahraganya dengan meningkatkan kemampuan tekniknya.

5. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian tindakan kelas memiliki peranan yang sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran. karena penelitian tindakan kelas ini mampu memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme guru dalam proses belajar mengajar dengan melihat berbagai indikator keberhasilan, proses, dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa. Menurut Subroto (2016) mengatakan bahwa:

Dalam konteks Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, PTK adalah sebuah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklis atau berdaur oleh guru atau calon guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di lapangan atau di ruangan olahraga dengan tujuan pokok untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi para guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ketika sedang melaksanakan pembelajaran (hlm. 6).

Dari pendapat ahli diatas mengenai penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dalam proses pembelajaran dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam kegiatan belajar mengajar secara terorganisir untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas pada dasarnya merupakan salah satu cara strategis untuk meningkatkan konteks pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Subroto dkk (2016, hlm.6) bahwa “tujuan utama PTK diarahkan terhadap upaya perbaikan atau peningkatan mutu praktik pembelajaran di kelas atau dilapangan

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

olahraga”. Untuk dapat mencapai tujuan yang dikemukakan oleh ahli tersebut yaitu dengan melakukan refleksi untuk mendiagnosis keadaan. Merefleksi disini yaitu melakukan analisis, sintesis, interpretasi, eksplanasi, dan menyimpulkan, kemudian mencobakan alternatif tindakan dan dievaluasikan efektifitasnya.

Selain meningkatkan mutu pembelajaran, PTK juga bertujuan untuk meningkatkan relevansi dan efisiensi pendidikan. Meningkatkan relevansi dan efisiensi yang dimaksud disini yaitu seperti yang dikemukakan oleh Subroto dkk (2016) bahwa:

Peningkatan relevansi pendidikan diwujudkan melalui peningkatan mutu proses dan mutu hasil pembelajaran, sedangkan efisiensi pendidikan diwujudkan melalui usaha terintegrasi antar pelaku pendidikan dengan ahli atau pakar, antar lembaga yang bertanggungjawab, atau bahkan antara pelaku pendidikan dan lembaga pendidikan dengan lembaga atau pihak lain (hlm. 7).

Tidak terlepas dari tujuan penelitian tindakan kelas diatas, PTK juga menumbuhkan budaya meneliti di kalangan guru agar lebih proaktif dalam mencari dan menemukan pemecahan terhadap masalah-masalah pembelajaran

c. Manfaat Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Pelaksanaan PTK akan memiliki banyak manfaat untuk para guru dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Menurut Subroto dkk (2016) mengatakan bahwa manfaat-manfaat PTK tersebut antara lain:

- (1). Meningkatkan kemampuan reflektif guru untuk mampu memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang muncul
- (2). Melatih guru untuk lebih kreatif di dalam mengembangkan kurikulum di tingkat sekolah dan kelas
- (3). Partisipasi guru secara aktif ditambah dengan kemampuan reflektifnya dalam upaya inovasi dan pengembangan kurikulum pada gilirannya akan bermuara pada tercapainya peningkatan kemampuan profesionalisme guru
- (4). Guru dapat melaksanakan inovasi pembelajaran, sebab dengan tumbuhnya budaya meneliti melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara berkesinambungan, berarti para guru makin diberdayakan mengambil prakarsa profesional yang semakin mandiri, percaya diri, dan makin berani mengambil resiko dalam mencobakan hal-hal baru atau melakukan inovasi yang diduga akan memberikan perbaikan dan peningkatan (hlm. 7).

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut Daryanto (2011, hlm. 6) mengatakan bahwa “Tujuan PTK adalah memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan sasaran akhir memperbaiki hasil belajar siswa, sehingga PTK mempunyai manfaat yang sangat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran”. Dengan adanya pelaksanaan PTK, kesalahan dan kesulitan dalam proses pembelajaran akan dengan cepat dapat dianalisis dan didiagnosis, sehingga kesalahan dan kesulitan tersebut tidak akan berlarut-larut.

d. Prinsip Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Pada dasarnya ada beberapa prinsip yang melandasi PTK. Menurut Subroto dkk (2016) mengatakan bahwa ada lima prinsip yang melandasi PTK, kelima prinsip tersebut adalah:

- (1). Tugas guru sebagai penyelenggara pembelajaran yang harus memiliki komitmen yang kuat dalam mengupayakan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran secara terus menerus.
- (2). Kegiatan PTK merupakan bagian integral dari pembelajaran yang tidak menuntut kekhususan waktu maupun metode pengumpulan data.
- (3). Kegiatan PTK harus tetap bersandar pada alur dan kaidah ilmiah.
- (4). Masalah yang ditangani adalah masalah-masalah pembelajaran yang riil dan memerlukan pertanggungjawaban profesional dan komitmen terhadap mutu pembelajaran
- (5). Perlu upaya sungguh-sungguh untuk menjaga konsistensi sikap dan kepedulian dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (hlm. 8-9).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, ke lima prinsip PTK tersebut menjelaskan bahwa PTK berbeda dengan penelitian lain. PTK memiliki karakteristik tertentu yang berbeda dengan penelitian lainnya.

e. Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Menurut Subroto dkk (2016) mengatakan bahwa PTK memiliki karakteristik tertentu yang berbeda dengan penelitian lainnya, karakteristik yang dimaksud adalah:

- (1). PTK didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran. Artinya masalah diangkat dari praktek pembelajaran keseharian yang benar-benar dirasakan oleh guru dan atau siswa sebagai masalah yang harus dicarikan solusinya.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- (2).Pelaksanaan PTK bersifat kolaboratif dan guru menjadi peneliti utama. Kolaborasi dapat dilakukan antara guru dan siswanya dalam satu satuan kerjasama dengan prespektif berbeda.
- (3).PTK dilaksanakan secara siklis atau berdaur dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.
- (4).Analisis data dalam PTK dilaksanakan segera setelah setiap tindakan dilakukan.
- (5).PTK merupakan antithesis dari desain penelitian eksperimental yang sebenarnya, karenanya ketentuan ilmiah dalam PTK agak longgar.
- (6).Sesuai dengan tujuannya, yaitu memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik pembelajaran (hlm. 9-11).

Menurut Daryanto (2011) mengatakan bahwa karakteristik dari PTK dibandingkan dengan penelitian lain, yaitu:

- a) Masalah pada PTK muncul dari kesadaran pada diri guru, yang harus diperbaiki dengan prakarsa perbaikan dari guru itu sendiri, bukan oleh orang dari luar. Dengan demikian, masalah dalam PTK berasal dari permasalahan nyata dan actual yang terjadi dalam pembelajaran di kelas. Dengan kata lain, PTK berfokus pada masalah praktis bukan problem teoritis.
- b) PTK dilakukan di dalam kelas. Focus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran di kelas yang berupa prilaku guru dan siswa dalam berinteraksi.
- c) PTK bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan terus-menerus selama PTK dilakukan. Oleh sebab itu, dalam PTK dikenal adanya siklus tindakan yang meliputi: perencanaan – pelaksanaan – observasi – refleksi – revisi – (perencanaan ulang).
- d) PTK merupakan bagian penting dari upaya pengembangan profesionalisme guru, karena PTK mampu membelajarkan guru untuk berfikir kritis dan sistematis, mampu membiasakan guru untuk menulis, dan membuat catatan.
- e) PTK merupakan penelitian yang dilakukan melalui refleksi diri (self reflective inquiry) (hlm.5-6).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

B. KERANGKA PEMIKIRAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan perubahan perilaku siswa melalui aktivitas jasmani. Menurut Mahendra (2009, hlm.3) mengatakan bahwa “pendidikan

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional”. Dari definisi ahli di atas bahwa dengan pendidikan jasmani dapat meningkatkan perubahan perilaku siswa melalui aktivitas fisik. Perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pendidikan jasmani di Sekolah Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dicantumkan dalam kurikulum, yang mempelajari berbagai keterampilan dasar olahraga permainan yang bertujuan untuk meningkatkan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor melalui pengalaman dan permainan dalam bentuk sederhana yang di rencanakan secara sistematis. Menurut Sukintaka (1992, hlm. 11) mengatakan bahwa “kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang (pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, daripada melakukan cabang olahraga lainnya)”. Dari pendapat ahli tersebut, bahwa dengan rasa senang inilah anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Menurut Sukintaka (1992, hlm. 2) mengatakan bahwa “pendekatan bermain merupakan salah satu bentuk pembelajaran tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan”. Dari pendapat ahli tersebut, bahwa pendekatan bermain dapat diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada aktivitas permainan bulutangkis.

Di dalam kurikulum mengenai penjasorkes di sekolah dasar mencantumkan permainan bulutangkis sebagai salah satu pilihan permainan yang harus diajarkan oleh guru pendidikan jasmani kepada siswanya. Dengan aktivitas permainan bulutangkis yang di rencanakan secara sistematis tentunya dapat meningkatkan aspek psikomotor pada siswa. Selain meningkatkan aspek psikomotor, permainan bulutangkis juga dapat meningkatkan aspek kognitif dan afektif pada siswa.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan bulutangkis di sekolah khususnya di Sekolah Dasar, siswa diajarkan mengenai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Menurut Tohar (dalam Hidayat dkk 2015, hlm. 2.5) mengatakan bahwa ‘Keterampilan dasar merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis’. Oleh karenanya keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis harus diajarkan oleh guru pendidikan jasmani sekolah dasar kepada siswanya. Untuk dapat mempraktikkan permainan bulutangkis terutama untuk meningkatkan keterampilan dasar memukul, harus didukung dengan sarana raket dan satelkok yang lengkap, karena raket dan satelkok adalah sarana yang paling penting untuk dapat mempraktikkan permainan bulutangkis. Akan tetapi sarana yang digunakan untuk kegiatan belajar siswa di Sekolah Dasar khususnya dalam aktivitas permainan bulutangkis tidak harus menggunakan alat yang sebenarnya. Menurut Hidayat dkk (2015, hlm. 3.10) mengatakan bahwa “mengajarkan keterampilan memukul dengan alat, termasuk bulutangkis, tidak harus diajarkan langsung dengan alat sebenarnya”. Dari definisi ahli di atas bahwa alat yang digunakan untuk mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis dapat menggunakan alat yang dimodifikasi.

Menurut Lutan (dalam Wiranto 2016) menyatakan tujuan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah :

- 1) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran
- 2) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam partisipasi
- 3) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak (hlm. 107).

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, oleh karenanya pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira. Sehingga dengan rasa senang dan gembira, siswa dapat

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meningkatkan aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotor tanpa merasa dipaksa.

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu