

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Observasi Awal

Dalam penelitian ini peneliti sebelum melakukan tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi awal. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*). Proses kegiatan observasi awal dilakukan pada hari Senin tanggal 21 Agustus 2017 di SDN Cisitu 1 Kota Bandung pukul 7.30-8.40 WIB. Dari observasi tersebut, dapat diketahui sejauh mana permasalahan yang terjadi dan jalan keluar untuk setiap permasalahan yang dihadapi. Adapun tujuan dari observasi awal ini adalah untuk menentukan rancangan tindakan dan target pencapaian selama penelitian dilaksanakan. Sehingga masalah yang terjadi dapat diselesaikan dengan tindakan-tindakan yang tepat.

Pembelajaran permainan bulutangkis dengan menggunakan raket modifikasi ini dimasukkan pada pembahasan permainan bola kecil yang ada dalam materi pelajaran penjasorkes. Adapun tujuan dari pembelajaran tersebut supaya anak mempunyai pengalaman bermain bulutangkis dan meningkatkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Dalam pelaksanaan pembelajaran ini masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Sebagian banyak siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung mengalami kesulitan pada saat melaksanakan tahapan-tahapan dalam melaksanakan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Sehingga dalam keterampilan dasar memukul, mereka kurang efektif dalam melakukan setiap tahapan. Hasil observasi awal ini merupakan langkah awal dalam melakukan tindakan-tindakan yang akan dilaksanakan sebelum penelitian tindakan kelas ini berlangsung. Kegiatan pembelajaran jasmani olahraga dan kesehatan kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung dengan jumlah siswa 36 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 1 Kota Bandung)

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

terdiri dari 16 siswa putra dan 20 siswa putri , dilaksanakan 2 x 35 menit setiap pertemuannya.

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. Analisis Data Observasi Awal

Penelitian awal yang telah dilaksanakan pada observasi awal menghasilkan data yang kemudian akan dianalisis oleh peneliti. Adapun hasil dari penelitian awal dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi awal untuk menghasilkan data, penelitian awal itu dilaksanakan pada hari Senin Tanggal 21 Agustus 2017 di SDN Cisitu 1 Kota Bandung pukul 7.30-8.40 WIB. Observasi awal ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru Penjas kepada siswanya mengenai pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan bulutangkis. Peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui data awal siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis, selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian pada siklus 1 (tindakan 1) dengan berpatokan pada hasil yang didapatkan dari observasi awal. Cara tersebut dipakai untuk mengetahui peningkatan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas IV. Di bawah ini akan dipaparkan hasil dari observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti.

1) Tahap Awal Pembelajaran

Pada tahap ini guru melakukan instruksi dengan membariskan seluruh siswa dan dilanjutkan dengan berdo'a bersama-sama sebelum memulai pembelajaran pendidikan jasmani. Selanjutnya guru mengecek kehadiran siswa. Kemudian guru menginstruksikan siswa untuk melakukan peregangan dan dilanjutkan dengan pemanasan. Setelah itu guru menjelaskan tugas gerak yang harus dilakukan oleh siswa yaitu mengenai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis.

2) Tahap Inti Pembelajaran

Setelah siswa mendapatkan penjelasan dan demonstrasi dari guru, yang berkaitan dengan tugas geraknya, kemudian siswa melaksanakan apa yang telah guru instruksikan yaitu mempraktikkan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis secara berpasangan 1 vs 1. Selanjutnya siswa bermain permainan bulutangkis 2 vs 2 sampai mendapat poin 11, jika kelompok yang lebih dulu mendapat poin 11 maka dinyatakan menang.

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

3) Tahap Akhir Pembelajaran

Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk berkumpul, kemudian guru mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah itu pembelajaran diakhiri dengan berdo'a bersama dengan di pimpin oleh seorang siswa.

Tabel 4.1. Hasil Observasi Awal

Keterampilan Dasar Pukulan Servis Tinggi dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	4	5	9	50 %
2.	Abioso	4	3	7	39 %
3.	Alifia	4	4	8	44 %
4.	Andrea	4	3	7	39 %
5.	Anindya	4	3	7	39 %
6.	Aqilla	3	3	6	33 %
7.	Arya	5	4	9	50 %
8.	Auriel	4	3	7	39 %
9.	Dea	3	3	6	33 %
10.	Dheva	4	5	9	50 %
11.	Dzaki	5	5	10	56 %
12.	Erynawati	4	3	7	39 %
13.	Evan	5	4	9	50 %
14.	Gean	4	3	7	39 %
15.	Ghani	5	4	9	50 %
16.	Ghena	4	3	7	39 %
17.	Ijal	6	3	9	50 %
18.	Karina	4	3	7	39 %
19.	Keysa	4	4	8	44 %
20.	M. Rizky	6	4	10	56 %
21.	M. Zaidan	5	3	8	44 %
22.	Naila	4	3	7	39 %

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

23.	Najwa	5	4	9	50 %
24.	Naufal	5	5	10	56 %
25.	Naysila	4	3	7	39 %
26.	Nindya	4	3	7	39 %
27.	Nur	4	3	7	39 %
28.	Rafli	6	4	10	56 %
29.	Raihan	5	3	8	44 %
30.	Raya	3	4	7	39 %
31.	Rifaldi	6	3	9	50 %
32.	Shifa	3	3	6	33 %
33.	Silmy	4	3	7	39 %
34.	Syahyuni	5	3	8	44 %
35.	Tian	6	4	10	56 %
36.	Vylarisa	3	5	8	44 %
Jumlah Σ				286	1589
Rata-rata (\bar{x})				7,94	44 %
Skor Maksimal = 18					

Dari hasil observasi awal mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) adalah 44%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) masih rendah karena di bawah 70%. Dilihat dari persentase rata-rata data awal masih banyak di antara siswa yang kurang terampil dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Oleh karena itu penulis akan meneliti mengenai penerapan modifikasi raket untuk meningkatkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain.

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 1 Kota Bandung)

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

Tabel 4.2. Hasil Observasi Awal
Keterampilan Dasar Pukulan Drive dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	5	5	10	48 %
2.	Abioso	5	4	9	43 %
3.	Alifia	3	4	7	33 %
4.	Andrea	5	5	10	48 %
5.	Anindya	3	6	9	43 %
6.	Aqilla	4	5	9	43 %
7.	Arya	4	5	9	43 %
8.	Auriel	4	4	8	38 %
9.	Dea	3	4	7	33 %
10.	Dheva	6	5	11	52 %
11.	Dzaki	6	4	10	48 %
12.	Erynowati	3	4	7	33 %
13.	Evan	6	5	11	52 %
14.	Gean	3	5	8	38 %
15.	Ghani	6	5	11	52 %
16.	Ghena	3	4	7	33 %
17.	Ijal	6	6	12	57 %
18.	Karina	3	4	7	33 %
19.	Keysa	3	4	7	33 %
20.	M. Rizky	5	5	10	48 %
21.	M. Zaidan	5	5	10	48 %
22.	Naila	3	4	7	33 %
23.	Najwa	4	4	8	38 %

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

24.	Naufal	4	5	9	43 %
25.	Naysila	3	4	7	33 %
26.	Nindya	5	4	9	43 %
27.	Nur	4	5	9	43 %
28.	Rafli	6	7	13	62 %
29.	Raihan	4	4	8	38 %
30.	Raya	3	4	7	33 %
31.	Rifaldi	6	4	10	48 %
32.	Shifa	3	5	8	38 %
33.	Silmy	3	4	7	33 %
34.	Syahyuni	5	4	9	43 %
35.	Tian	6	6	12	57 %
36.	Vylarisa	4	5	9	43 %
Jumlah Σ				321	1529
Rata-rata (\bar{x})				8,92	42 %
Skor Maksimal = 21					

Dari hasil observasi awal mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) adalah 42%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) masih rendah karena di bawah 70%. Dilihat dari persentase rata-rata data awal masih banyak di antara siswa yang kurang terampil dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Oleh karena itu penulis akan meneliti mengenai penerapan modifikasi raket untuk meningkatkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain.

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 1 Kota Bandung)

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

Tabel 4.3. Hasil Observasi Awal
Keterampilan Dasar Pukulan Lob Bertahan dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	4	5	9	43 %
2.	Abioso	4	6	10	48 %
3.	Alifia	3	4	7	33 %
4.	Andrea	4	5	9	43 %
5.	Anindya	3	4	7	33 %
6.	Aqilla	3	4	7	33 %
7.	Arya	6	6	12	57 %
8.	Auriel	3	5	8	38 %
9.	Dea	3	4	7	33 %
10.	Dheva	5	4	9	43 %
11.	Dzaki	6	6	12	57 %
12.	Erynowati	4	4	8	38 %
13.	Evan	6	7	13	62 %
14.	Gean	3	5	8	38 %
15.	Ghani	6	6	12	57 %
16.	Ghena	3	6	9	43 %
17.	Ijal	6	7	13	62 %
18.	Karina	3	5	8	38 %
19.	Keysa	5	4	9	43 %
20.	M. Rizky	6	6	12	57 %
21.	M. Zaidan	6	5	11	52 %

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

22.	Naila	3	5	8	38 %
23.	Najwa	3	6	9	43 %
24.	Naufal	6	5	11	52 %
25.	Naysila	3	4	7	33 %
26.	Nindya	4	5	9	43 %
27.	Nur	4	4	8	38 %
28.	Rafli	4	4	8	38 %
29.	Raihan	4	5	9	43 %
30.	Raya	4	4	8	38 %
31.	Rifaldi	6	4	10	48 %
32.	Shifa	4	5	9	43 %
33.	Silmy	3	4	7	33 %
34.	Syahyuni	3	4	7	33 %
35.	Tian	6	6	12	57 %
36.	Vylarisa	4	4	8	38 %
Jumlah Σ				330	1571
Rata-rata (\bar{x})				9,17	44 %
Skor Maksimal = 21					

Dari hasil observasi awal mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisititu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) adalah 44%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) masih rendah karena di bawah 70%. Dilihat dari persentase rata-rata data awal masih banyak di antara siswa yang kurang terampil dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Oleh karena itu penulis akan meneliti mengenai penerapan modifikasi raket untuk meningkatkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain.

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 Cisititu 1 Kota Bandung)

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

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 1

a. Perencanaan

Peneliti melakukan penelitian dengan berpatokan pada hasil yang diperlihatkan dari data awal. Kemudian peneliti menjelaskan secara rinci kepada siswa mengenai pentingnya menguasai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Selanjutnya penulis membuat beberapa tahapan atau rangkaian perencanaan pembelajaran yang akan diteliti, yaitu:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai di sekolah tempat penulis melakukan penelitian yaitu pembelajaran jasmani melalui aktivitas permainan bulutangkis.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dalam permainan bulutangkis yaitu lapang bulutangkis, raket modifikasi, satelkok, net, dan tiang net.
- 4) Apersepsi dilakukan dengan menjelaskan tentang tujuan dan pengertian keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Dengan harapan siswa dapat termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik.
- 5) Siswa melakukan pemanasan dengan melakukan permainan kucing garis yang telah diinstruksikan oleh guru.
- 6) Pada pembelajaran inti guru memberikan materi pembelajaran mengenai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*) dengan mempraktikkan aktivitas permainan bulutangkis
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi

b. Pelaksanaan

Pada tahapan ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan skenario atau prosedur yang telah ditetapkan. Dalam tahapan ini pembelajaran terfokuskan pada keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*). Adapun pembelajaran tersebut dilaksanakan pada hari Senin 28 Agustus 2017, pukul 10.00 s.d 11.10 WIB di lapangan SDN Cisitu 1 Kota Bandung.

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 1 Kota Bandung)

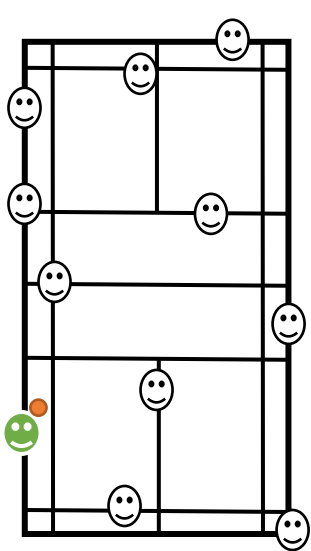
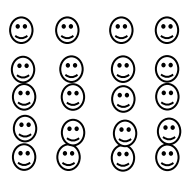
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Pendahuluan (10 menit)

- Membariskan siswa menjadi 4 barisan
- Mengucapkan salam
- Berdoa
- Pengecekan kehadiran siswa
- Pemanasan menggunakan permainan (kucing garis)

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Tabel 4.4. Kegiatan Inti Siklus I (tindakan 1)

Jenis Kegiatan	Guru	Siswa	Formasi/ Gambar	Alokasi Waktu
Pemanasan menggunakan permainan (kucing garis)	Guru menjelaskan cara mempraktikkan permainan (kucing garis)	Siswa mempraktikkan permainan (kucing garis)		10 menit
Cara memegang raket dalam permainan bulutangkis	Guru menjelaskan cara memegang raket untuk permainan bulutangkis	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan dan bertanya tentang cara memegang raket dalam permainan bulutangkis	<ul style="list-style-type: none"> • Barisan siswa (G)  • Cara memegang raket 	5 menit

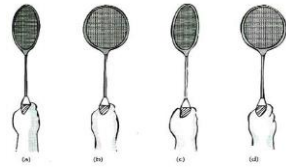

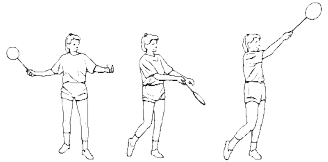

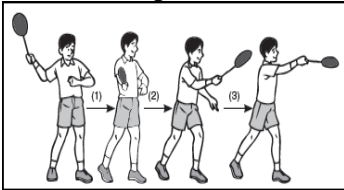

Riky Abdul Muchyi, 2017

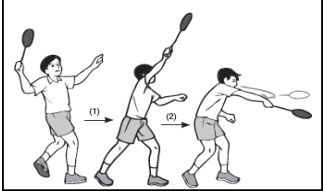
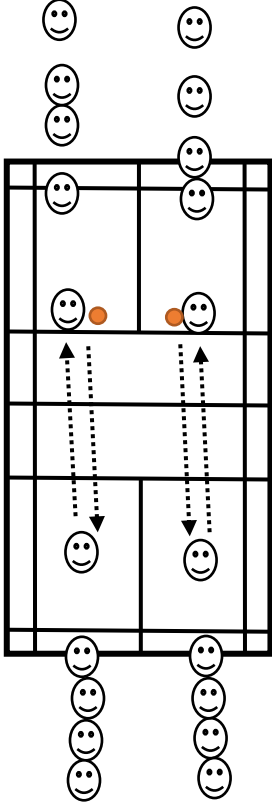
UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

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

				
Cara melakukan pukulan <i>servis</i> panjang dalam permainan bulutangkis	Guru menjelaskan cara melakukan pukulan <i>servis</i> panjang	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan dan bertanya tentang cara melakukan pukulan <i>servis</i> panjang	<ul style="list-style-type: none"> Barisan siswa (G)  Gerakan pukulan <i>servis</i>  	5 menit
Cara melakukan pukulan <i>drive</i> dalam permainan bulutangkis	Guru menjelaskan cara melakukan pukulan <i>drive</i>	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan dan bertanya tentang cara melakukan pukulan <i>drive</i>	<ul style="list-style-type: none"> Barisan siswa (G)  Gerakan pukulan <i>drive</i>  	5 menit
Cara melakukan pukulan <i>lob</i> dalam permainan bulutangkis	Guru menjelaskan cara melakukan pukulan <i>lob</i>	Siswa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan dan bertanya tentang cara melakukan pukulan <i>lob</i>	<ul style="list-style-type: none"> Barisan siswa (G)  Gerakan pukulan <i>lob</i> 	5 menit

				
<p>Mempraktikan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i>, dan pukulan <i>lob</i>) melalui pendekatan bermain.</p>	<p>Guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempraktikan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i>, dan pukulan <i>lob</i>).</p>	<p>Siswa mempraktikan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i>, dan pukulan <i>lob</i>) yang telah dijelaskan guru.</p>	<p>Permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain</p> 	20 menit

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.

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

- Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti, maka pada pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis tampak memberikan suasana menyenangkan kepada siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Siswa pun terlihat antusias dengan materi yang diberikan walau pun masih banyak kekurangan. Permasalahan yang muncul dalam siklus 1 (tindakan 1) ini antara lain siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung masih kurang dalam melakukan keterampilan dasar memukul, baik itu pada persiapan gerakan maupun tahap pukulan. Hal itu terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru terlalu banyak memberikan teori kepada siswa, sehingga kesempatan siswa untuk mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis menjadi kurang maksimal karena terbatas oleh waktu.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 1 (tindakan 1), peneliti merefleksikan dalam kegiatan pembelajaran, siswa belum dapat mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis sesuai dengan yang diharapkan, karena kesempatan siswa untuk mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis terbatas oleh waktu. Peneliti kurang memperhatikan waktu dalam menyampaikan teori dan pemanasan permainan. Sehingga siswa kurang maksimal dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul pada permainan bulutangkis.

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 1 Kota Bandung)

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

Tabel 4.5. Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 1
Keterampilan Dasar Pukulan Servis Tinggi dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	5	6	11	61 %
2.	Abioso	5	3	8	44 %
3.	Alifia	4	6	10	56 %
4.	Andrea	5	4	9	50 %
5.	Anindya	5	4	9	50 %
6.	Aqilla	4	4	8	44 %
7.	Arya	6	4	10	56 %
8.	Auriel	5	3	8	44 %
9.	Dea	4	3	7	39 %
10.	Dheva	4	6	10	56 %
11.	Dzaki	5	6	11	61 %
12.	Erynawati	4	3	7	39 %
13.	Evan	6	4	10	56 %
14.	Gean	4	3	7	39 %
15.	Ghani	5	5	10	56 %
16.	Ghena	4	4	8	44 %
17.	Ijal	6	5	11	61 %
18.	Karina	4	3	7	39 %

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

19.	Keysa	4	4	8	44 %
20.	M. Rizky	6	5	11	61 %
21.	M. Zaidan	5	5	10	56 %
22.	Naila	4	4	8	44 %
23.	Najwa	5	4	9	50 %
24.	Naufal	5	5	10	56 %
25.	Naysila	4	3	7	39 %
26.	Nindya	5	3	8	44 %
27.	Nur	4	3	7	39 %
28.	Rafli	6	5	11	61 %
29.	Raihan	5	4	9	50 %
30.	Raya	3	4	7	39 %
31.	Rifaldi	6	3	9	50 %
32.	Shifa	4	4	8	44 %
33.	Silmy	4	3	7	39 %
34.	Syahyuni	5	3	8	44 %
35.	Tian	6	5	11	61 %
36.	Vylarisa	4	5	9	50 %
Jumlah Σ				318	1767
Rata-rata (\bar{x})				8,83	49 %
Skor Maksimal = 18					

Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) adalah 49%. Dibandingkan dengan data awal 44%, maka persentase peningkatan sebesar 5%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) masih rendah karena di bawah target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 1 (tindakan 1)

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

masih banyak siswa yang belum terampil dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi).

Tabel 4.6. Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 1
Keterampilan Dasar Pukulan Drive dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	6	5	11	52 %
2.	Abioso	6	6	12	57 %
3.	Alifia	3	4	8	38 %
4.	Andrea	6	5	11	52 %
5.	Anindya	3	6	9	43 %
6.	Aqilla	4	4	8	38 %
7.	Arya	5	6	11	52 %
8.	Auriel	5	4	9	43 %
9.	Dea	4	5	9	43 %
10.	Dheva	6	7	13	62 %
11.	Dzaki	6	6	12	57 %
12.	Erynawati	4	4	8	38 %
13.	Evan	6	6	12	57 %
14.	Gean	3	5	9	43 %
15.	Ghani	6	6	12	57 %

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

16.	Ghena	5	5	10	48 %
17.	Ijal	6	7	13	62 %
18.	Karina	4	4	8	38 %
19.	Keysa	5	4	9	43 %
20.	M. Rizky	6	6	12	57 %
21.	M. Zaidan	6	7	13	62 %
22.	Naila	4	5	9	43 %
23.	Najwa	5	4	9	43 %
24.	Naufal	5	7	12	57 %
25.	Naysila	5	4	9	43 %
26.	Nindya	4	4	8	38 %
27.	Nur	4	6	10	48 %
28.	Rafli	6	7	13	62 %
29.	Raihan	5	4	9	43 %
30.	Raya	5	4	9	43 %
31.	Rifaldi	6	5	11	52 %
32.	Shifa	4	5	9	43 %
33.	Silmy	5	5	10	48 %
34.	Syahyuni	5	4	9	43 %
35.	Tian	6	6	12	57 %
36.	Vylarisa	5	4	9	43 %
Jumlah Σ				367	1748
Rata-rata (\bar{x})				10,19	48 %
Skor Maksimal = 21					

Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) adalah 48%. Dibandingkan dengan data awal 42%, maka persentase peningkatan sebesar 6%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis

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

(pukulan *drive*) masih rendah karena di bawah target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 1 (tindakan 1) masih banyak siswa yang belum terampil dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*).

**Tabel 4.7. Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 1
Keterampilan Dasar Pukulan Lob Bertahan dalam Permainan Bulutangkis**

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	5	5	10	48 %
2.	Abioso	5	6	11	52 %
3.	Alifia	4	4	8	38 %
4.	Andrea	4	5	9	43 %
5.	Anindya	5	5	10	48 %
6.	Aqilla	4	4	8	38 %
7.	Arya	6	6	12	57 %
8.	Auriel	4	6	10	48 %
9.	Dea	5	4	9	43 %
10.	Dheva	5	5	10	48 %
11.	Dzaki	6	6	12	57 %
12.	Erynowati	4	4	8	38 %
13.	Evan	6	7	13	62 %

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

14.	Gean	4	5	9	43 %
15.	Ghani	6	6	12	57 %
16.	Ghena	3	5	9	43 %
17.	Ijal	6	7	13	62 %
18.	Karina	4	6	10	48 %
19.	Keysa	5	6	11	52 %
20.	M. Rizky	6	7	13	62 %
21.	M. Zaidan	6	6	12	57 %
22.	Naila	3	6	9	43 %
23.	Najwa	3	6	9	43 %
24.	Naufal	6	5	11	52 %
25.	Naysila	4	4	8	38 %
26.	Nindya	4	6	10	48 %
27.	Nur	4	4	8	38 %
28.	Rafli	5	7	12	57 %
29.	Raihan	4	5	9	43 %
30.	Raya	4	4	8	38 %
31.	Rifaldi	6	5	11	52 %
32.	Shifa	4	5	9	43 %
33.	Silmy	5	4	9	43 %
34.	Syahyuni	4	6	10	48 %
35.	Tian	6	6	12	57 %
36.	Vylarisa	4	6	9	43 %
Jumlah Σ				363	1729
Rata-rata (\bar{x})				10,08	48 %
Skor Maksimal = 21					

Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) adalah 48%. Dibandingkan dengan data awal 43%, maka persentase

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

peningkatan sebesar 5%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) masih rendah karena di bawah target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 1 (tindakan 1) masih banyak siswa yang belum terampil dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*).

Berdasarkan dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi = 49%, pukulan *drive* = 48%, dan pukulan *lob* = 48%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis masih rendah, karena target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%, Oleh karena itu, maka peneliti akan melanjutkan penelitiannya ke Siklus 1 Tindakan 2.

2. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 2

a. Perencanaan

Peneliti melakukan penelitian dengan berpatokan pada hasil yang diperlihatkan dari penelitian siklus 1 (tindakan 1). Kemudian peneliti menjelaskan secara rinci kepada siswa mengenai pentingnya menguasai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Selanjutnya peneliti membuat beberapa tahapan atau rangkaian perencanaan pembelajaran yang akan diteliti, yaitu:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai di sekolah tempat penulis melakukan penelitian yaitu pembelajaran jasmani melalui aktivitas permainan bulutangkis.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dalam permainan bulutangkis yaitu lapangan bulutangkis, raket modifikasi, satelkok, net, dan tiang net.
- 4) Apersepsi dilakukan dengan menjelaskan tentang tujuan dan pengertian keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Dengan harapan siswa dapat termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik.

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

- 5) Siswa melakukan pemanasan dengan melakukan permainan kucing garis yang telah diinstruksikan oleh guru.
- 6) Pada pembelajaran inti guru memberikan materi pembelajaran mengenai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*) dengan mempraktikkan aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan penerapan modifikasi raket.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan

Pada tahapan ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan skenario atau prosedur yang telah ditetapkan. Dalam tahapan ini pembelajaran terfokuskan pada keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*). Adapun pembelajaran tersebut dilaksanakan pada hari Kamis 31 Agustus 2017, pukul 13.00 s.d 14.10 WIB di lapangan SDN Cisitu 1 Kota Bandung.

1. Pendahuluan (10 menit)

- Membariskan siswa menjadi 4 barisan
- Mengucapkan salam
- Berdoa
- Pengecekan kehadiran siswa
- Pemanasan menggunakan permainan (kucing garis)

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Tabel 4.8. Kegiatan Inti Siklus I (tindakan 2)

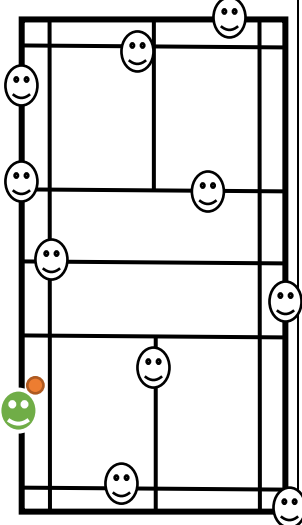
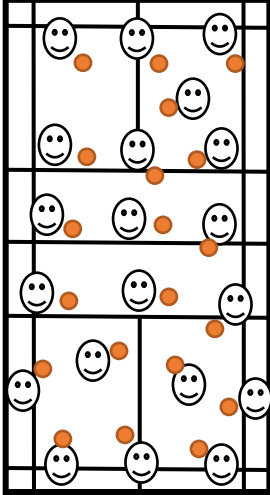
Riky Abdul Muchyi, 2017

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 1 Kota Bandung)

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

Jenis Kegiatan	Guru	Siswa	Formasi/ Gambar	Alokasi Waktu
Pemanasan menggunakan permainan (kucing garis)	Guru menjelaskan cara mempraktikkan permainan (kucing garis)	Siswa mempraktikkan permainan (kucing garis)		10 menit
Mempraktikkan juggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi	Guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempraktikkan juggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi.	Siswa mempraktikkan juggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi yang telah dijelaskan guru.		10 menit
Mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis	Guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan dasar	Siswa mempraktikkan keterampilan dasar dalam permainan	Permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain (pukulan <i>servis</i> tinggi, pukulan <i>drive</i> dan <i>lob</i>)	30 menit

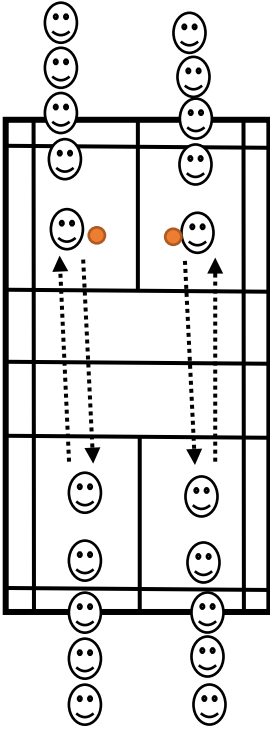
Riky Abdul Muchyi, 2017

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

<p>(pukulan <i>servis</i> tinggi, pukulan <i>drive</i> dan <i>lob</i>) melalui pendekatan bermain.</p>	<p>dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> tinggi, pukulan <i>drive</i> dan <i>lob</i>)</p>	<p>bulutangkis (pukulan <i>servis</i> tinggi, pukulan <i>drive</i> dan <i>lob</i>) yang telah dijelaskan guru.</p>	 <p>The diagram illustrates a badminton court layout. It shows a central net and two halves of the court. On each side, there are three player positions represented by smiley faces. In the center of the net, there are two orange circles representing shuttlecocks. Dotted lines with arrows indicate the movement of the shuttlecocks from the center towards the front and back of the court on both sides.</p>	
--	--	--	---	--

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti, maka pada pembelajaran

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

Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis tampak memberikan suasana menyenangkan kepada siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Siswa pun terlihat antusias dengan materi yang diberikan walaupun masih banyak kekurangan. Permasalahan yang muncul dalam siklus 1 (tindakan 2) ini antara lain siswa masih kurang dalam melakukan keterampilan dasar memukul. Hal itu terlihat pada saat melakukan baik itu pada persiapan gerakan maupun tahap pukulan pada keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Terlihat sebagian siswa kurang leluasa dalam melakukan gerakan pukulan karena terlalu banyak siswa yang berada di lapangan bulutangkis.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 1 (tindakan 2), peneliti merefleksi dalam kegiatan pembelajaran, sebagian siswa belum dapat mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis sesuai dengan yang diharapkan, tetapi sebagian siswa mulai mampu mempraktikkan tahap persiapan gerakan dengan baik. Pada pelaksanaan siklus 1 (tindakan 2) ini ada beberapa yang perlu di benahi oleh peneliti diantaranya adalah dari segi permainan bulutangkis yang diterapkan, terlihat sebagian siswa kurang leluasa dalam melakukan gerakan pukulan karena terlalu banyak siswa yang berada di lapangan bulutangkis.

Tabel 4.9. Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 2

Keterampilan Dasar Pukulan Servis Tinggi dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	6	6	12	67 %
2.	Abioso	6	4	10	56 %
3.	Alifia	4	6	10	56 %
4.	Andrea	5	5	10	56 %
5.	Anindya	5	6	11	61 %
6.	Aqilla	4	5	9	50 %
7.	Arya	6	5	11	61 %

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

8.	Auriel	5	4	9	50 %
9.	Dea	5	4	9	50 %
10.	Dheva	5	6	11	61 %
11.	Dzaki	6	6	12	67 %
12.	Erynawati	5	4	9	50 %
13.	Evan	6	5	11	61 %
14.	Gean	4	4	8	44 %
15.	Ghani	6	5	11	61 %
16.	Ghena	5	4	9	50 %
17.	Ijal	6	6	12	67 %
18.	Karina	5	4	9	50 %
19.	Keysa	4	4	8	44 %
20.	M. Rizky	6	6	12	67 %
21.	M. Zaidan	6	5	11	61 %
22.	Naila	5	4	9	50 %
23.	Najwa	4	5	9	50 %
24.	Naufal	6	5	11	61 %
25.	Naysila	5	3	8	44 %
26.	Nindya	5	4	9	50 %
27.	Nur	5	4	9	50 %
28.	Rafli	6	6	12	67 %
29.	Raihan	6	5	11	61 %
30.	Raya	5	4	9	50 %
31.	Rifaldi	6	5	11	61 %
32.	Shifa	4	5	9	50 %
33.	Silmy	5	4	9	50 %
34.	Syahyuni	6	4	10	56 %
35.	Tian	6	6	12	67 %
36.	Vylarisa	5	6	11	61 %
Jumlah Σ				363	2017
Rata-rata (\bar{x})				10,08	56%

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

Skor Maksimal = 18

Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 2) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) adalah 56%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) 49%, maka persentase peningkatan sebesar 7%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) masih rendah karena di bawah target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 1 (tindakan 2) masih banyak siswa yang belum terampil dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi).

Tabel 4.10. Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 2
Keterampilan Dasar Pukulan Drive dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	6	7	13	62 %
2.	Abioso	6	6	12	57 %
3.	Alifia	5	5	10	48 %
4.	Andrea	6	5	11	52 %
5.	Anindya	4	5	9	43 %

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

6.	Aqilla	4	6	10	48 %
7.	Arya	5	7	12	57 %
8.	Auriel	6	4	10	48 %
9.	Dea	4	5	9	43 %
10.	Dheva	6	6	12	57 %
11.	Dzaki	6	8	14	67 %
12.	Erynawati	5	4	9	43 %
13.	Evan	6	7	13	62 %
14.	Gean	4	5	9	43 %
15.	Ghani	6	7	13	62 %
16.	Ghena	5	7	12	57 %
17.	Ijal	6	8	14	67 %
18.	Karina	4	5	9	43 %
19.	Keysa	6	5	11	52 %
20.	M. Rizky	6	8	14	67 %
21.	M. Zaidan	6	8	14	67 %
22.	Naila	4	6	10	48 %
23.	Najwa	5	6	11	52 %
24.	Naufal	5	8	13	62 %
25.	Naysila	5	5	10	48 %
26.	Nindya	5	6	11	52 %
27.	Nur	5	6	11	52 %
28.	Rafli	6	8	14	67 %
29.	Raihan	6	5	11	52 %
30.	Raya	6	4	10	48 %
31.	Rifaldi	6	7	13	62 %
32.	Shifa	4	5	9	43 %
33.	Silmy	5	5	10	48 %
34.	Syahyuni	5	6	11	52 %
35.	Tian	6	8	14	67 %
36.	Vylarisa	6	5	11	52 %

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

Jumlah Σ	409	1948
Rata-rata (\bar{x})	11,36	54 %
Skor Maksimal = 21		

Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 2) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisititu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) adalah 54%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) 48%, maka persentase peningkatan sebesar 6%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) masih rendah karena di bawah target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 1 (tindakan 2) masih banyak siswa yang belum terampil dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*).

Tabel 4.11. Hasil Penelitian Siklus 1 Tindakan 2
Keterampilan Dasar Pukulan Lob Bertahan dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	6	6	12	57 %
2.	Abioso	6	7	13	62 %
3.	Alifia	4	6	10	48 %
4.	Andrea	5	7	12	57 %

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 Cisititu 1 Kota Bandung)

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

5.	Anindya	5	6	11	52 %
6.	Aqilla	4	6	10	48 %
7.	Arya	6	7	13	62 %
8.	Auriel	5	6	11	52 %
9.	Dea	5	5	10	48 %
10.	Dheva	5	6	11	52 %
11.	Dzaki	6	7	13	62 %
12.	Erynowati	6	4	10	48 %
13.	Evan	6	7	13	62 %
14.	Gean	5	6	11	52 %
15.	Ghani	6	7	13	62 %
16.	Ghena	4	5	10	48 %
17.	Ijal	6	8	14	67 %
18.	Karina	5	7	12	57 %
19.	Keysa	5	6	11	52 %
20.	M. Rizky	6	8	14	67 %
21.	M. Zaidan	6	7	13	62 %
22.	Naila	5	6	11	52 %
23.	Najwa	5	6	11	52 %
24.	Naufal	6	6	12	57 %
25.	Naysila	6	4	10	48 %
26.	Nindya	5	6	11	52 %
27.	Nur	6	6	12	57 %
28.	Rafli	6	8	14	67 %
29.	Raihan	5	6	11	52 %
30.	Raya	5	5	10	48 %
31.	Rifaldi	6	8	14	67 %
32.	Shifa	4	6	10	48 %
33.	Silmy	5	4	10	48 %
34.	Syahyuni	5	6	11	52 %
35.	Tian	6	7	13	62 %

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

36.	Vylarisa	6	5	11	52 %
Jumlah Σ				418	1990
Rata-rata (\bar{x})				11,61	55 %
Skor Maksimal = 21					

Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 2) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) adalah 55%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) 48%, maka persentase peningkatan sebesar 7%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) masih rendah karena di bawah target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 1 (tindakan 2) masih banyak siswa yang belum terampil dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*).

Berdasarkan dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 2) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi = 56%, pukulan *drive* = 54%, dan pukulan *lob* = 55%), hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis masih rendah, karena target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%, Oleh karena itu, maka peneliti akan melanjutkan penelitiannya ke Siklus 2 Tindakan 1.

3. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 1

a. Perencanaan

Peneliti melakukan peneliti dengan berpatokan pada hasil yang diperlihatkan dari penelitian siklus 1 (tindakan 2). Kemudian peneliti menjelaskan secara rinci kepada siswa mengenai pentingnya menguasai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Selanjutnya peneliti membuat beberapa tahapan atau rangkaian perencanaan pembelajaran yang akan diteliti, 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) Menetapkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai di sekolah tempat penulis melakukan penelitian yaitu pembelajaran jasmani melalui aktivitas permainan bulutangkis.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dalam permainan bulutangkis yaitu lapang bulutangkis, raket modifikasi, satelkok, net, dan tiang net.
- 4) Apersepsi dilakukan dengan menjelaskan tentang tujuan dan pentingnya keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Dengan harapan siswa dapat termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik.
- 5) Siswa melakukan pemanasan dengan melakukan permainan bola panas yang telah diinstruksikan oleh guru.
- 6) Pada pembelajaran inti guru memberikan materi pembelajaran mengenai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*) dengan mempraktikkan aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain 5 vs 5 dengan penerapan modifikasi raket.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan

Pada tahapan ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan skenario atau prosedur yang telah ditetapkan. Dalam tahapan ini pembelajaran terfokuskan pada keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*). Adapun pembelajaran tersebut dilaksanakan pada hari Kamis 7 September 2017, pukul 13.00 s.d 14.10 WIB di lapangan SDN Cisitu 1 Kota Bandung.

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 1 Kota Bandung)

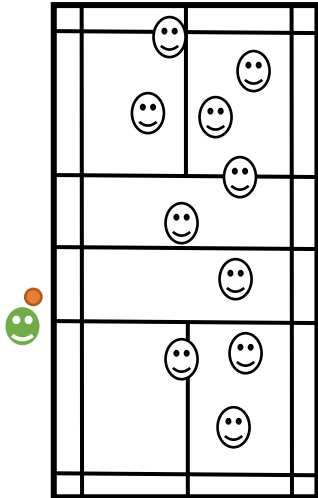
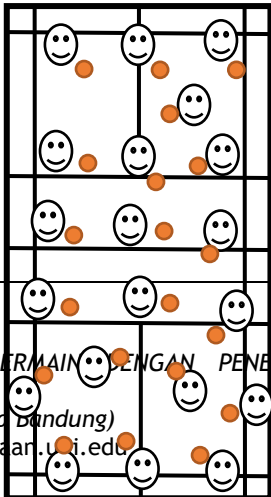
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Pendahuluan (10 menit)

- Membariskan siswa menjadi 4 barisan
- Mengucapkan salam
- Berdoa
- Pengecekan kehadiran siswa
- Pemanasan menggunakan permainan (bola panas)

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Tabel 4.12. Kegiatan Inti Siklus II (tindakan 1)

Jenis Kegiatan	Guru	Siswa	Formasi/ Gambar	Alokasi Waktu
Pemanasan menggunakan permainan (bola panas)	Guru menjelaskan cara mempraktikkan permainan (bola panas)	Siswa mempraktikkan permainan (bola panas)		10 menit
Mempraktikkan juggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi	Guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempraktikkan juggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi.	Siswa mempraktikkan juggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi yang telah dijelaskan guru.	Juggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi 	10 menit

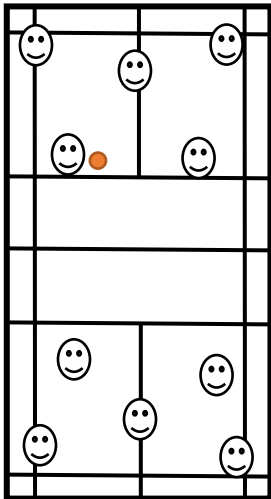
Riky Abdul Muchyi, 2017

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

Mempraktikan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i> , dan pukulan <i>lob</i>) melalui pendekatan bermain 5 vs 5.	Guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempraktikan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i> , dan pukulan <i>lob</i>) 5 vs 5.	Siswa mempraktikan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i> , dan pukulan <i>lob</i>) 5 vs 5 yang telah dijelaskan guru.	Permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i> , dan pukulan <i>lob</i>) 5 vs 5 	30 menit

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.

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

- Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti, maka pada pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis 5 vs 5 tampak memberikan suasana menyenangkan kepada siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar. Siswa pun terlihat antusias dengan aktivitas permainan bulutangkis 5 vs 5, sebagian siswa mulai mampu melakukan tahap pukulan dengan baik. Permasalahan yang muncul dalam siklus 2 (tindakan 1) ini antara lain siswa masih terlihat kurang leluasa dalam melakukan keterampilan dasar memukul. Hal itu terlihat pada saat melakukan gerakan pukulan, terkadang siswa berebut untuk melakukan pukulan.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 2 (tindakan 1), peneliti merefleksi dalam kegiatan pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis 5 vs 5 sebagian siswa mulai mampu melakukan tahap pukulan dengan baik, tetapi beberapa siswa terlihat kurang leluasa dalam melakukan keterampilan dasar memukul. Hal itu terlihat pada saat melakukan gerakan pukulan, terkadang siswa berebut untuk melakukan pukulan. Pada pelaksanaan siklus 2 (tindakan 1) ini yang perlu di benahi oleh peneliti adalah dari segi aktivitas permainannya, yang sebelumnya 5 vs 5 menjadi 3 vs 3. Dengan menerapkan permainan bulutangkis 3 vs 3, diharapkan siswa lebih leluasa dalam melakukan pukulan dan dapat meningkatkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu 70%.

Tabel 4.13. Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 1

Keterampilan Dasar Pukulan Servis Tinggi dalam Permainan Bulutangkis

		PENILAIAN		
--	--	------------------	--	--

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

		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	8	6	14	78 %
2.	Abioso	7	5	12	67 %
3.	Alifia	5	6	11	61 %
4.	Andrea	6	5	11	61 %
5.	Anindya	6	6	12	67 %
6.	Aqilla	5	5	10	56 %
7.	Arya	7	6	13	72 %
8.	Auriel	5	6	11	61 %
9.	Dea	6	4	10	56 %
10.	Dheva	7	6	13	72 %
11.	Dzaki	7	7	14	78 %
12.	Erynawati	5	5	10	56 %
13.	Evan	7	6	13	72 %
14.	Gean	6	4	10	56 %
15.	Ghani	7	6	13	72 %
16.	Ghena	5	6	11	61 %
17.	Ijal	7	7	14	78 %
18.	Karina	6	4	10	56 %
19.	Keysa	4	6	10	56 %
20.	M. Rizky	7	7	14	78 %
21.	M. Zaidan	7	6	13	72 %
22.	Naila	6	4	10	56 %
23.	Najwa	5	5	10	56 %
24.	Naufal	6	6	12	67 %
25.	Naysila	5	5	10	56 %
26.	Nindya	5	5	10	56 %
27.	Nur	6	5	11	61 %
28.	Rafli	7	7	14	78 %
29.	Raihan	6	6	12	67 %
30.	Raya	5	5	10	56 %

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

31.	Rifaldi	7	6	13	72 %
32.	Shifa	5	6	11	61 %
33.	Silmy	6	4	10	56 %
34.	Syahyuni	6	4	10	56 %
35.	Tian	7	7	14	78 %
36.	Vylarisa	5	6	11	61 %
Jumlah Σ				417	2317
Rata-rata (\bar{x})				11,58	64 %
Skor Maksimal = 18					

Dari hasil penelitian siklus 2 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) adalah 64%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 1 (tindakan 2) 56%, maka persentase peningkatan sebesar 8%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) hampir mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 2 (tindakan 1) sebagian siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi).

Tabel 4.14. Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 1

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 1 Kota Bandung)

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

Keterampilan Dasar Pukulan Drive dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	8	7	15	71 %
2.	Abioso	7	7	14	67 %
3.	Alifia	6	6	12	57 %
4.	Andrea	6	6	12	57 %
5.	Anindya	5	6	11	52 %
6.	Aqilla	6	6	12	57 %
7.	Arya	7	7	14	67 %
8.	Auriel	7	5	12	57 %
9.	Dea	6	5	11	52 %
10.	Dheva	7	7	14	67 %
11.	Dzaki	7	8	16	76 %
12.	Erynowati	6	6	12	57 %
13.	Evan	7	8	15	71 %
14.	Gean	6	6	12	57 %
15.	Ghani	7	8	15	71 %
16.	Ghena	6	7	13	62 %
17.	Ijal	8	8	16	76 %
18.	Karina	5	5	10	48 %
19.	Keysa	6	5	11	52 %
20.	M. Rizky	6	8	14	67 %
21.	M. Zaidan	7	8	15	71 %
22.	Naila	5	5	10	48 %
23.	Najwa	7	6	13	62 %
24.	Naufal	7	8	15	71 %
25.	Naysila	6	5	11	52 %
26.	Nindya	7	6	13	62 %
27.	Nur	6	6	12	57 %

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

28.	Rafli	8	8	16	76 %
29.	Raihan	6	7	13	62 %
30.	Raya	6	5	11	52 %
31.	Rifaldi	7	8	15	71 %
32.	Shifa	6	6	12	57 %
33.	Silmy	6	5	11	52 %
34.	Syahyuni	7	6	13	62 %
35.	Tian	7	8	15	71 %
36.	Vylarisa	6	7	13	62 %
Jumlah Σ				469	2233
Rata-rata (\bar{x})				13,03	62%
Skor Maksimal = 21					

Dari hasil penelitian siklus 2 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) adalah 62%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 1 (tindakan 2) 54%, maka persentase peningkatan sebesar 8%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) hampir mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 2 (tindakan 1) sebagian siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*).

Tabel 4.15. Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 1
Keterampilan Dasar Pukulan Lob Bertahan dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	7	8	15	71 %
2.	Abioso	7	7	14	67 %
3.	Alifia	7	5	12	57 %
4.	Andrea	6	7	13	62 %
5.	Anindya	6	6	12	57 %
6.	Aqilla	7	6	13	62 %
7.	Arya	7	8	15	71 %
8.	Auriel	6	6	12	57 %
9.	Dea	5	7	12	57 %
10.	Dheva	6	7	13	62 %
11.	Dzaki	7	8	15	71 %
12.	Erynawati	6	6	12	57 %
13.	Evan	7	8	15	71 %
14.	Gean	6	6	12	57 %
15.	Ghani	7	8	15	71 %
16.	Ghena	6	6	12	57 %
17.	Ijal	7	8	15	71 %
18.	Karina	6	7	13	62 %
19.	Keysa	7	6	13	62 %
20.	M. Rizky	7	8	15	71 %
21.	M. Zaidan	7	8	15	71 %
22.	Naila	6	7	13	62 %
23.	Najwa	6	7	13	62 %
24.	Naufal	7	8	15	71 %
25.	Naysila	6	6	12	57 %

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

26.	Nindya	5	8	13	62 %
27.	Nur	7	7	14	67 %
28.	Rafli	7	8	15	71 %
29.	Raihan	7	7	14	67 %
30.	Raya	7	6	13	62 %
31.	Rifaldi	7	8	15	71 %
32.	Shifa	6	7	13	62 %
33.	Silmy	6	6	12	57 %
34.	Syahyuni	5	8	13	62 %
35.	Tian	7	8	15	71 %
36.	Vylarisa	6	7	13	62 %
Jumlah Σ				486	2314
Rata-rata (\bar{x})				13,50	64%
Skor Maksimal = 21					

Dari hasil penelitian siklus 2 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) adalah 64%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 1 (tindakan 2) 55%, maka persentase peningkatan sebesar 9%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) hampir mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 2 (tindakan 1) sebagian siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*).

Berdasarkan dari hasil penelitian siklus 2 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi = 64%, pukulan *drive* = 62%, dan pukulan *lob* = 64%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis hampir

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

mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%, Oleh karena itu, maka peneliti akan melanjutkan penelitiannya ke Siklus 2 (tindakan 2).

4. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 2

a. Perencanaan

Peneliti melakukan peneliti dengan berpatokan pada hasil yang diperlihatkan dari penelitian siklus 2 (tindakan 1). Kemudian peneliti menjelaskan secara rinci kepada siswa mengenai pentingnya menguasai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Selanjutnya peneliti membuat beberapa tahapan atau rangkaian perencanaan pembelajaran yang akan diteliti, yaitu:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai di sekolah tempat penulis melakukan penelitian yaitu pembelajaran jasmani melalui aktivitas permainan bulutangkis.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dalam permainan bulutangkis yaitu lapang bulutangkis, raket modifikasi, satelkok, net, dan tiang net.
- 4) Apersepsi dilakukan dengan menjelaskan tentang tujuan dan pentingnya keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Dengan harapan siswa dapat termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik.
- 5) Siswa melakukan pemanasan dengan melakukan permainan bola panas yang telah diinstruksikan oleh guru.
- 6) Pada pembelajaran inti guru memberikan materi pembelajaran mengenai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*) dengan mempraktikkan aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain 3 vs 3 dengan penerapan modifikasi raket.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan

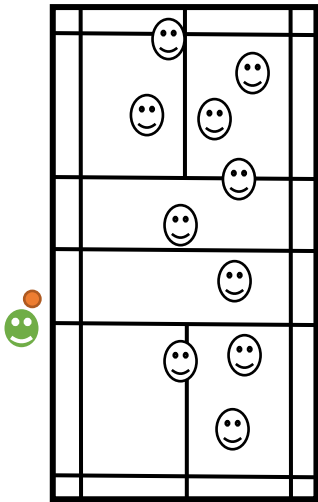
Pada tahapan ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan skenario atau prosedur yang telah ditetapkan. Dalam tahapan ini pembelajaran terfokuskan pada keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*). Adapun pembelajaran tersebut dilaksanakan pada hari Senin 11 September 2017, pukul 10.00 s.d 11.10 WIB di lapangan SDN Cisitu 1 Kota Bandung.

1. Pendahuluan (10 menit)

- Membariskan siswa menjadi 4 barisan
- Mengucapkan salam
- Berdoa
- Pengecekan kehadiran siswa
- Pemanasan menggunakan permainan (bola panas)

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Tabel 4.16. Kegiatan Inti Siklus II (tindakan 2)

Jenis Kegiatan	Guru	Siswa	Formasi/ Gambar	Alokasi Waktu
Pemanasan menggunakan permainan (bola panas)	Guru menjelaskan cara mempraktikkan permainan (bola panas)	Siswa mempraktikkan permainan (bola panas)		10 menit
Mempraktikkan	Guru	Siswa	Juggling satelkok dengan	

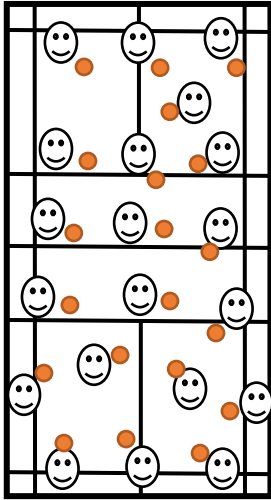
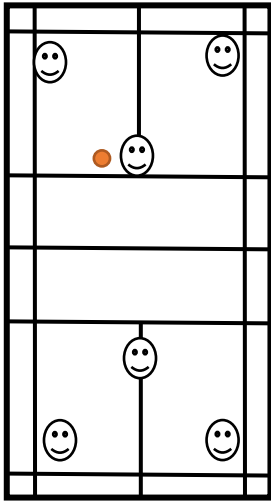
Riky Abdul Muchyi, 2017

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

<p>uggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi</p>	<p>mengintruksikan kepada siswa untuk mempraktikan juggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi.</p>	<p>mempraktikan juggling satelkok dengan menggunakan raket modifikasi yang telah dijelaskan guru.</p>	<p>menggunakan raket modifikasi</p> 	<p>10 menit</p>
<p>Mempraktikan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i>, dan pukulan <i>lob</i>) melalui pendekatan bermain 3 vs 3.</p>	<p>Guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempraktikan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i>, dan pukulan <i>lob</i>) 3 vs 3</p>	<p>Siswa mempraktikan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i>, dan pukulan <i>lob</i>) 3 vs 3 yang telah dijelaskan guru.</p>	<p>Permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i>, dan pukulan <i>lob</i>) 3 vs 3</p> 	<p>30 menit</p>

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.
- Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti, maka pada pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis 3 vs 3 tampak memberikan suasana menyenangkan kepada siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Siswa pun terlihat antusias dan lebih leluasa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis dengan aktivitas permainan bulutangkis 3 vs 3, dan bahkan sebagian besar siswa mulai mampu melakukan tahap persiapan dan tahap pukulan dengan baik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 2 (tindakan 2), peneliti merefleksikan dalam kegiatan pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis 3 vs 3, siswa terlihat antusias dan lebih leluasa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis dengan aktivitas permainan bulutangkis 3 vs 3, dan bahkan sebagian besar siswa mulai mampu melakukan tahap persiapan dan tahap pukulan dengan baik. Tetapi hasil dari siklus 2 (tindakan2) masih belum mencapai yang diharapkan peneliti. Oleh

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

karena itu, peneliti membenahi dari segi aktivitas permainannya, yang sebelumnya 3 vs 3 menjadi 2 vs 2. Dengan menerapkan permainan bulutangkis 2 vs 2, diharapkan siswa lebih leluasa dalam melakukan pukulan dan dapat meningkatkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis sesuai dengan yang diharapkan peneliti yaitu 70%.

Tabel 4.17. Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 2
Keterampilan Dasar Pukulan Servis Tinggi dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	8	7	15	83 %
2.	Abioso	9	6	15	83 %
3.	Alifia	6	6	12	67 %
4.	Andrea	7	6	13	72 %
5.	Anindya	6	6	12	67 %
6.	Aqilla	7	5	12	67 %
7.	Arya	8	6	14	78 %
8.	Auriel	6	6	12	67 %
9.	Dea	7	5	12	67 %
10.	Dheva	8	7	14	78 %
11.	Dzaki	7	8	15	83 %
12.	Erynowati	6	6	12	67 %
13.	Evan	6	7	13	72 %
14.	Gean	6	6	12	67 %
15.	Ghani	9	6	15	83 %
16.	Ghena	6	7	13	72 %
17.	Ijal	8	7	15	83 %
18.	Karina	6	6	12	67 %
19.	Keysa	7	6	13	72 %
20.	M. Rizky	7	8	15	83 %
21.	M. Zaidan	7	8	15	83 %

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

22.	Naila	6	6	12	67 %
23.	Najwa	6	6	12	67 %
24.	Naufal	7	7	14	78 %
25.	Naysila	6	6	12	67 %
26.	Nindya	7	6	13	72 %
27.	Nur	6	6	12	67 %
28.	Rafli	8	7	15	83 %
29.	Raihan	7	7	14	78 %
30.	Raya	6	6	12	67 %
31.	Rifaldi	8	7	15	83 %
32.	Shifa	6	6	12	67 %
33.	Silmy	6	6	12	67 %
34.	Syahyuni	6	6	12	67 %
35.	Tian	7	8	15	83 %
36.	Vylarisa	7	6	13	72 %
Jumlah Σ				476	2644
Rata-rata (\bar{x})				13,22	73 %
Skor Maksimal = 18					

Dari hasil penelitian siklus 2 (tindakan 2) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) adalah 73%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 2 (tindakan 1) 64%, maka persentase peningkatan sebesar 9%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) sudah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 2 (tindakan 2) sebagian besar siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi).

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

Tabel 4.18. Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 2
Keterampilan Dasar Pukulan Drive dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	8	9	17	81 %
2.	Abioso	8	8	16	76 %
3.	Alifia	6	8	14	67 %
4.	Andrea	6	7	13	62 %
5.	Anindya	8	6	14	67 %
6.	Aqilla	6	7	13	62 %
7.	Arya	7	9	16	76 %
8.	Auriel	7	7	14	67 %
9.	Dea	6	7	13	62 %
10.	Dheva	7	8	15	71 %
11.	Dzaki	8	9	17	81 %
12.	Erynawati	7	7	14	67 %
13.	Evan	8	9	17	81 %
14.	Gean	6	8	14	67 %
15.	Ghani	9	8	17	81 %
16.	Ghena	7	8	15	71 %
17.	Ijal	8	9	17	81 %
18.	Karina	6	8	14	67 %

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

19.	Keysa	6	8	14	67 %
20.	M. Rizky	7	10	17	81 %
21.	M. Zaidan	8	9	17	81 %
22.	Naila	6	7	13	62 %
23.	Najwa	7	8	15	71 %
24.	Naufal	7	10	17	81 %
25.	Naysila	6	7	13	62 %
26.	Nindya	7	8	15	71 %
27.	Nur	7	7	14	67 %
28.	Rafli	8	9	17	81 %
29.	Raihan	7	8	15	71 %
30.	Raya	6	8	14	67 %
31.	Rifaldi	7	10	17	81 %
32.	Shifa	7	6	13	62 %
33.	Silmy	6	7	13	62 %
34.	Syahyuni	8	7	15	71 %
35.	Tian	8	8	16	76 %
36.	Vylarisa	6	8	14	67 %
Jumlah Σ				539	2567
Rata-rata (\bar{x})				14,97	71 %
Skor Maksimal = 21					

Dari hasil penelitian siklus 2 (tindakan 2) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) adalah 71%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 2 (tindakan 1) 62%, maka persentase peningkatan sebesar 9%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) sudah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 2 (tindakan 2)

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

sebagian besar siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*).

Tabel 4.19. Hasil Penelitian Siklus 2 Tindakan 2
Keterampilan Dasar Pukulan Lob Bertahan dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	7	10	17	81 %
2.	Abioso	9	9	18	86 %
3.	Alifia	7	8	15	71 %
4.	Andrea	7	7	14	67 %
5.	Anindya	6	8	15	71 %
6.	Aqilla	7	7	14	67 %
7.	Arya	8	9	17	81 %
8.	Auriel	6	7	13	62 %
9.	Dea	6	8	14	67 %
10.	Dheva	8	8	16	76 %
11.	Dzaki	8	10	18	86 %
12.	Erynawati	7	8	15	71 %
13.	Evan	9	8	17	81 %
14.	Gean	8	7	15	71 %
15.	Ghani	8	9	17	81 %

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

16.	Ghena	7	8	15	71 %
17.	Ijal	8	10	18	86 %
18.	Karina	6	8	14	67 %
19.	Keysa	8	7	15	71 %
20.	M. Rizky	8	10	18	86 %
21.	M. Zaidan	7	10	17	81 %
22.	Naila	7	8	15	71 %
23.	Najwa	8	7	15	71 %
24.	Naufal	8	9	17	81 %
25.	Naysila	7	6	13	62 %
26.	Nindya	7	9	16	76 %
27.	Nur	8	6	14	67 %
28.	Rafli	8	10	18	86 %
29.	Raihan	7	8	15	71 %
30.	Raya	7	7	14	67 %
31.	Rifaldi	8	8	16	76 %
32.	Shifa	7	8	15	71 %
33.	Silmy	7	8	15	71 %
34.	Syahyuni	7	8	15	71 %
35.	Tian	8	9	17	81 %
36.	Vylarisa	6	8	14	67 %
Jumlah Σ				561	2671
Rata-rata (\bar{x})				15,58	74 %
Skor Maksimal = 21					

Dari hasil penelitian siklus 2 (tindakan 2) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) adalah 74%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 2 (tindakan 1) 64%, maka persentase peningkatan sebesar 10%. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul 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

permainan bulutangkis (pukulan *lob*) sudah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Dilihat dari persentase rata-rata siklus 2 (tindakan 2) sebagian besar siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*).

Berdasarkan dari hasil penelitian siklus 2 (tindakan 2) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi = 73%, pukulan *drive* = 71%, dan pukulan *lob* = 74%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis hampir mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%, Oleh karena itu, maka peneliti akan melanjutkan penelitiannya ke Siklus 3 (tindakan 1).

5. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus 3 Tindakan 1

a. Perencanaan

Peneliti melakukan peneliti dengan berpatokan pada hasil yang diperlihatkan dari penelitian siklus 2 (tindakan 2). Kemudian peneliti menjelaskan secara rinci kepada siswa mengenai pentingnya menguasai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Selanjutnya peneliti membuat beberapa tahapan atau rangkaian perencanaan pembelajaran yang akan diteliti, yaitu:

- 1) Menetapkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang dipakai di sekolah tempat penulis melakukan penelitian yaitu pembelajaran jasmani melalui aktivitas permainan bulutangkis.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 3) Mempersiapkan sarana dan prasarana yang akan dipakai dalam proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani dalam permainan bulutangkis yaitu lapang bulutangkis, raket modifikasi, satelkok, net, dan tiang net.
- 4) Apersepsi dilakukan dengan menjelaskan tentang tujuan dan pentingnya keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Dengan harapan siswa dapat termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik.
- 5) Siswa melakukan pemanasan dengan melakukan permainan bola panas yang telah diinstruksikan oleh guru.

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

- 6) Pada pembelajaran inti guru memberikan materi pembelajaran mengenai keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*) dengan mempraktikkan aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain 2 vs 2 dengan penerapan modifikasi raket.
- 7) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi.

b. Pelaksanaan

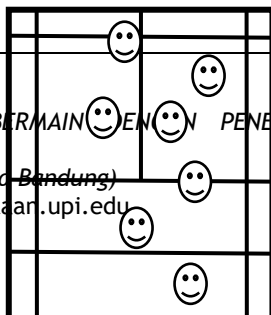
Pada tahapan ini kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan skenario atau prosedur yang telah ditetapkan. Dalam tahapan ini pembelajaran terfokuskan pada keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi, pukulan *drive*, dan pukulan *lob*). Adapun pembelajaran tersebut dilaksanakan pada hari Kamis 14 September 2017, pukul 13.00 s.d 14.10 WIB di lapangan SDN Cisitu 1 Kota Bandung.

1. Pendahuluan (10 menit)

- Membariskan siswa menjadi 4 barisan
- Mengucapkan salam
- Berdoa
- Pengecekan kehadiran siswa
- Pemanasan menggunakan permainan (bola panas)

2. Kegiatan Inti (50 menit)

Tabel 4.20. Kegiatan Inti Siklus III (tindakan 1)

Jenis Kegiatan	Guru	Siswa	Formasi/ Gambar	Alokasi Waktu
Pemanasan menggunakan	Guru menjelaskan cara mempraktikkan	Siswa mempraktikkan		10 menit

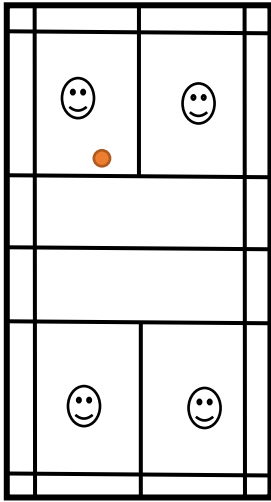
Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN 2 VS 2 DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu 1 Kota Bandung)

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

permainan (bola panas)	permainan (bola panas)	permainan (bola panas)		
Mempraktikan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i> , dan pukulan <i>lob</i>) melalui pendekatan bermain 2 vs 2.	Guru mengintruksikan kepada siswa untuk mempraktikan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i> , dan pukulan <i>lob</i>) 2 vs 2	Siswa mempraktikan keterampilan dasar dalam permainan bulutangkis (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i> , dan pukulan <i>lob</i>) 2 vs 2 yang telah dijelaskan guru.	Permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain (pukulan <i>servis</i> panjang, pukulan <i>drive</i> , dan pukulan <i>lob</i>) 2 vs 2 	40 menit

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Guru dan siswa melakukan relaksasi.
- Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilalui.

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

- Guru memberi penguatan terhadap hasil tugas siswa melalui kegiatan tanya jawab untuk mengetahui penguasaan materi yang telah dipelajari selama pembelajaran (kegiatan evaluasi hasil belajar).
- Guru dan semua siswa berdoa untuk mengakhiri pembelajaran

c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan pada pembelajaran yang telah diberikan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti, maka pada pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis 2 vs 2 dengan penerapan modifikasi raket tampak memberikan suasana menyenangkan kepada siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Siswa pun terlihat antusias dan lebih leluasa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis dengan aktivitas permainan bulutangkis 2 vs 2, dan bahkan siswa terlihat lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan gerakan pukulan. Sebagian besar siswa mulai mampu melakukan tahap persiapan dan tahap pukulan dengan baik.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus 3 (tindakan 1), peneliti merefleksikan dalam kegiatan pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis 2 vs 2 dengan penerapan modifikasi raket, siswa terlihat antusias dan lebih leluasa dalam melakukan aktivitas permainan bulutangkis 2 vs 2, dan bahkan siswa terlihat lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan gerakan pukulan. Sebagian besar siswa mulai mampu melakukan tahap persiapan dan tahap pukulan dengan baik.

Tabel 4.21. Hasil Penelitian Siklus 3 Tindakan 1
Keterampilan Dasar Pukulan Servis Tinggi dalam Permainan Bulutangkis

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	8	7	15	83 %
2.	Abioso	9	7	16	89 %
3.	Alifia	6	6	12	67 %
4.	Andrea	7	6	13	72 %
5.	Anindya	7	7	14	78 %
6.	Aqilla	7	5	12	67 %
7.	Arya	8	6	14	78 %
8.	Auriel	6	6	12	67 %
9.	Dea	7	5	12	67 %
10.	Dheva	8	6	14	78 %
11.	Dzaki	8	8	16	89 %

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

12.	Erynowati	6	6	12	67 %
13.	Evan	7	7	14	78 %
14.	Gean	5	8	13	72 %
15.	Ghani	9	7	16	89 %
16.	Ghena	6	7	13	72 %
17.	Ijal	8	8	16	89 %
18.	Karina	7	6	13	72 %
19.	Keysa	7	6	13	72 %
20.	M. Rizky	7	9	16	89 %
21.	M. Zaidan	7	8	15	83 %
22.	Naila	8	6	14	78 %
23.	Najwa	6	6	12	67 %
24.	Naufal	9	7	16	89 %
25.	Naysila	6	6	12	67 %
26.	Nindya	8	6	14	78 %
27.	Nur	7	6	13	72 %
28.	Rafli	8	8	16	89 %
29.	Raihan	7	7	14	78 %
30.	Raya	6	6	12	67 %
31.	Rifaldi	9	7	16	89 %
32.	Shifa	7	6	13	72 %
33.	Silmy	7	6	13	72 %
34.	Syahyuni	6	6	12	67 %
35.	Tian	7	8	15	83 %
36.	Vylarisa	7	7	14	78 %
Jumlah Σ				497	2761
Rata-rata (\bar{x})				13,81	77 %
Skor Maksimal = 18					

Dari hasil penelitian siklus 3 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa 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

melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) adalah 77%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 2 (tindakan 2) 73%, maka persentase peningkatan sebesar 4%. Dilihat dari persentase siklus 3 (tindakan 1) sebagian besar siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) yakni dari 36 siswa, 27 siswa telah mencapai nilai di atas KKM 70 (Tujuh Puluh) untuk mata pelajaran PJOK di SDN Cisitu 1 Kota Bandung. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) sudah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%.

**Tabel 4.22. Hasil Penelitian Siklus 3 Tindakan 1
Keterampilan Dasar Pukulan Drive dalam Permainan Bulutangkis**

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	8	10	18	86 %
2.	Abioso	8	10	18	86 %
3.	Alifia	8	6	16	76 %
4.	Andrea	6	7	13	62 %
5.	Anindya	9	8	17	81 %
6.	Aqilla	6	7	13	62 %
7.	Arya	7	9	16	76 %
8.	Auriel	7	7	14	67 %
9.	Dea	7	8	15	71 %
10.	Dheva	9	8	17	81 %

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

11.	Dzaki	8	9	17	81 %
12.	Erynawati	7	7	14	67 %
13.	Evan	8	9	17	81 %
14.	Gean	6	8	14	67 %
15.	Ghani	9	9	18	86 %
16.	Ghena	6	9	15	71 %
17.	Ijal	9	9	18	86 %
18.	Karina	8	8	16	76 %
19.	Keysa	6	8	14	67 %
20.	M. Rizky	8	10	18	86 %
21.	M. Zaidan	8	10	18	86 %
22.	Naila	6	8	14	67 %
23.	Najwa	7	8	15	71 %
24.	Naufal	7	10	17	81 %
25.	Naysila	6	8	14	67 %
26.	Nindya	7	9	16	76 %
27.	Nur	7	9	16	76 %
28.	Rafli	9	9	18	86 %
29.	Raihan	9	8	17	81 %
30.	Raya	6	8	14	67 %
31.	Rifaldi	7	10	17	81 %
32.	Shifa	7	8	15	71 %
33.	Silmy	6	8	14	67 %
34.	Syahyuni	7	8	15	71 %
35.	Tian	9	9	18	86 %
36.	Vylarisa	8	8	16	76 %
Jumlah Σ				572	2724
Rata-rata (\bar{x})				15,89	76 %
Skor Maksimal = 21					

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

Dari hasil penelitian siklus 3 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) adalah 76%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 2 (tindakan 2) 71%, maka persentase peningkatan sebesar 5%. Dilihat dari persentase siklus 3 (tindakan 1) sebagian besar siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) yakni dari 36 siswa, 26 siswa telah mencapai nilai di atas KKM 70 (Tujuh Puluh) untuk mata pelajaran PJOK di SDN Cisitu 1 Kota Bandung. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) sudah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%.

**Tabel 4.23. Hasil Penelitian Siklus 3 Tindakan 1
Keterampilan Dasar Pukulan Lob Bertahan dalam Permainan Bulutangkis**

No	Nama Siswa	PENILAIAN		Σ	%
		Tahap Persiapan	Tahap Pukulan		
1.	Abdial	7	10	17	81 %
2.	Abioso	9	9	18	86 %
3.	Alifia	8	8	16	76 %
4.	Andrea	7	7	14	67 %
5.	Anindya	6	9	15	71 %
6.	Aqilla	7	7	14	67 %
7.	Arya	8	9	17	81 %

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

8.	Auriel	6	8	14	67 %
9.	Dea	6	8	14	67 %
10.	Dheva	8	8	16	76 %
11.	Dzaki	7	11	18	86 %
12.	Erynawati	8	8	16	76 %
13.	Evan	9	8	17	81 %
14.	Gean	8	8	16	76 %
15.	Ghani	9	9	18	86 %
16.	Ghena	7	8	15	71 %
17.	Ijal	8	10	18	86 %
18.	Karina	6	8	14	67 %
19.	Keysa	8	8	16	76 %
20.	M. Rizky	8	10	18	86 %
21.	M. Zaidan	9	9	18	86 %
22.	Naila	6	9	15	71 %
23.	Najwa	8	8	16	76 %
24.	Naufal	8	10	18	86 %
25.	Naysila	6	8	14	67 %
26.	Nindya	7	9	16	76 %
27.	Nur	7	8	15	71 %
28.	Rafli	8	10	18	86 %
29.	Raihan	9	8	17	81 %
30.	Raya	7	7	14	67 %
31.	Rifaldi	9	9	18	86 %
32.	Shifa	7	8	15	71 %
33.	Silmy	8	9	17	81 %
34.	Syahyuni	7	8	15	71 %
35.	Tian	9	9	18	86 %
36.	Vylarisa	6	8	14	67 %
Jumlah Σ				579	2757
Rata-rata (\bar{x})				16,08	77 %

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

Skor Maksimal = 21

Dari hasil penelitian siklus 3 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung, rata-rata persentase kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) adalah 77%. Dibandingkan dengan hasil penelitian siklus 2 (tindakan 2) 74%, maka persentase peningkatan sebesar 3%. Dilihat dari persentase siklus 3 (tindakan 1) sebagian besar siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) yakni dari 36 siswa, 28 siswa telah mencapai nilai di atas KKM 70 (Tujuh Puluh) untuk mata pelajaran PJOK di SDN Cisitu 1 Kota Bandung. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) sudah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%.

Berdasarkan dari hasil penelitian siklus 3 (tindakan 1) mengenai aktivitas siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis telah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70% siswa dapat melakukan keterampilan tersebut. Dilihat dari persentase siswa pada siklus 3 tindakan 1, siswa yang dapat mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi = 75%, pukulan *drive* = 72%, dan pukulan *lob* = 77%). Oleh karena itu, maka peneliti menyudahi penelitiannya sampai di siklus 3 (tindakan 1).

C. Refleksi Proses Penelitian

Pada penelitian siklus 1 (tindakan 1), peneliti kurang memperhatikan waktu dalam menyampaikan teori dan pemanasan permainan. Sehingga siswa kurang maksimal dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul pada permainan bulutangkis karena terbatas oleh waktu pembelajaran yang telah habis. Oleh karena itu, peneliti membenahi perencanaan dengan menghilangkan pemberian teori kepada siswa. Pada penelitian siklus 1 (tindakan 2), siswa terlihat kurang leluasa dalam mempraktikkan keterampilan pukulan dalam permainan bulutangkis, karena terlalu banyak siswa yang berada di lapangan bulutangkis. Sehingga untuk

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

tindakan selanjutnya peneliti membenahi dari segi permainan bulutangkis yang diterapkan, yaitu dengan aktivitas permainan bulutangkis 5 vs 5. Pada penelitian siklus 2 (tindakan 1), pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis 5 vs 5 sebagian siswa mulai mampu melakukan tahap pukulan dengan baik, tetapi beberapa siswa terlihat kurang leluasa dalam melakukan keterampilan dasar memukul. Hal itu terlihat pada saat melakukan gerakan pukulan, terkadang siswa berebut untuk melakukan pukulan. Sehingga untuk tindakan selanjutnya peneliti membenahi dari segi permainan bulutangkis yang diterapkan, yaitu dengan aktivitas permainan bulutangkis 3 vs 3. Pada penelitian siklus 2 (tindakan 2), pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis 3 vs 3, siswa terlihat antusias dan lebih leluasa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis dengan aktivitas permainan bulutangkis 3 vs 3, dan bahkan sebagian besar siswa mulai mampu melakukan tahap persiapan dan tahap pukulan dengan baik. Tetapi hasil dari siklus 2 (tindakan2) masih belum mencapai yang diharapkan peneliti. Oleh karena itu, peneliti membenahi dari segi aktivitas permainannya, yang sebelumnya 3 vs 3 menjadi 2 vs 2. Dengan menerapkan permainan bulutangkis 2 vs 2, diharapkan siswa lebih leluasa dalam melakukan pukulan dan dapat meningkatkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Pada penelitian siklus 3 (tindakan 1), kegiatan pembelajaran Penjas melalui aktivitas permainan bulutangkis 2 vs 2 dengan penerapan modifikasi raket, siswa terlihat antusias dan lebih leluasa dalam melakukan aktivitas permainan bulutangkis 2 vs 2, dan bahkan siswa terlihat lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkan gerakan pukulan. Sehingga sebagian besar siswa mampu melakukan tahap persiapan dan tahap pukulan dengan baik. Yakni dari 36 siswa, 28 siswa telah mencapai nilai di atas KKM 70 (Tujuh Puluh) untuk mata pelajaran PJOK di SDN Cisitu 1 Kota Bandung. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis sudah mencapai target yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu 70%. Oleh karena itu, maka peneliti menyudahi penelitiannya sampai di siklus 3 (tindakan 1).

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 1 Kota Bandung)

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

D. Diskusi Penemuan

Adapun temuan yang terjadi pada saat penelitian berlangsung adalah sebagai berikut :

1. Dari hasil observasi awal ditemukan fakta sebagai berikut:

- a) Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatis, dan menyenangkan bagi siswanya
- b) Guru pendidikan jasmani yang mengajar masih menggunakan pembelajaran yang mengedepankan teknik dasar bukan gerak dasar, sehingga antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas kurang maksimal.
- c) Kurangnya variasi gerakan yang dilakukan pada saat pemanasan ataupun peregangan sehingga siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
- d) Sarana dan prasarana yang belum memadai untuk melakukan kegiatan pendidikan jasmani melalui aktivitas permainan bulutangkis.

2. Dari hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan ditemukan fakta sebagai berikut:

- a) Model mengajar merupakan aspek yang penting dalam proses belajar mengajar. Mengajar permainan pada hakekatnya ialah mengajar keterampilan gerak suatu permainan tersebut. Hal itu sesuai dengan yang diungkapkan 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.

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

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.

- b) Untuk dapat memainkan permainan bulutangkis dengan baik, seorang pemain harus mampu melakukan beberapa teknik pukulan atau keterampilan gerak dasar memukul. Hal itu sesuai dengan yang diungkapkan 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 menukik dengan tenaga penuh, *Dropshot*; pukulan menukik 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.

- c) Dengan menggunakan raket yang telah dimodifikasi maka keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis dapat meningkat. Hal itu sesuai dengan yang diungkapkan 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 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.

Dari beberapa penemuan di atas dapat dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu melalui pendekatan bermain dengan penerapan modifikasi raket dapat meningkatkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata persentase observasi awal keterampilan dasar siswa yaitu 44%, sampai akhirnya pada hasil

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

penelitian siklus 3 (tindakan 1) yakni dari 36 siswa, 28 siswa telah mencapai nilai di atas KKM 70 (Tujuh Puluh) untuk mata pelajaran PJOK di SDN Cisitu 1 Kota Bandung. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis mencapai 77% siswa dapat mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis dengan baik.

E. Perbandingan Tiap Tindakan

1. Perbandingan Keterampilan Dasar (pukulan *servis* tinggi)

Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan format lembar observasi di setiap tindakan, hasil belajar keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) yang dipraktikkan oleh siswa dalam pembelajaran Penjas aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan penerapan modifikasi raket, didapatkan hasil data awal rata-rata persentase keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) sebesar 44%. Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) rata-rata persentase mengalami peningkatan menjadi 49%. Begitu juga dengan hasil yang di perlihatkan pada siklus 1 (tindakan 2) rata-rata persentase meningkat menjadi 56%. Hal itu terjadi karena aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan modifikasi raket membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan siswa terlihat senang dengan aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan modifikasi raket. Selanjutnya rata-rata persentase dari hasil siklus 2 (tindakan 1) meningkat menjadi 64%. Peningkatan itu terjadi di karenakan siswa lebih antusias ketika mempraktikkan aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan modifikasi raket 5 vs 5. Dari hasil rata-rata persentase yang di perlihatkan pada siklus 2 (tindakan 2) terjadi peningkatan menjadi 73%. Hal ini terjadi karena siswa lebih leluasa ketika mempraktikkan pukulan pada aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan modifikasi raket 3 vs 3. Kemudian peneliti melanjutkan penelitian ke siklus 3 (tindakan 1). Adapun persentase hasil dari siklus 3 (tindakan 1) mengalami peningkatan pada rata-rata persentase menjadi 77%. Dilihat dari persentase siklus 3 (tindakan 1) sebagian besar siswa sudah mampu

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 1 Kota Bandung)

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

mempraktikan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) yakni dari 36 siswa, 27 siswa telah mencapai nilai di atas KKM 70 (Tujuh Puluh) untuk mata pelajaran PJOK di SDN Cisitu 1 Kota Bandung. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) sudah mencapai 75% siswa dapat mempraktikan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *servis* tinggi) dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menyudahi penelitiannya sampai siklus 3 (tindakan 1).

2. Perbandingan Keterampilan Dasar (pukulan *drive*)

Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan format lembar observasi di setiap tindakan, hasil belajar keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) yang dipraktikan oleh siswa dalam pembelajaran Penjas aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan penerapan modifikasi raket, didapatkan hasil data awal rata-rata persentase keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) sebesar 42%. Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) rata-rata persentase mengalami peningkatan menjadi 48%. Begitu juga dengan hasil yang di perlihatkan pada siklus 1 (tindakan 2) rata-rata persentase meningkat menjadi 54%. Hal itu terjadi karena aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan modifikasi raket membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan siswa terlihat senang dengan aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan modifikasi raket. Selanjutnya rata-rata persentase dari hasil siklus 2 (tindakan 1) meningkat menjadi 62%. Peningkatan itu terjadi di karenakan siswa lebih antusias ketika mempraktikan aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan modifikasi raket 5 vs 5. Dari hasil rata-rata persentase yang di perlihatkan pada siklus 2 (tindakan 2) terjadi peningkatan menjadi 71%. Hal ini terjadi karena siswa lebih leluasa ketika mempraktikan pukulan pada aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan modifikasi raket 3 vs 3. Kemudian peneliti melanjutkan penelitian ke siklus 3 (tindakan 1). Adapun persentase hasil dari siklus 3 (tindakan 1) mengalami peningkatan pada rata-rata persentase menjadi 76%.

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

Dilihat dari persentase siklus 3 (tindakan 1) sebagian besar siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) yakni dari 36 siswa, 26 siswa telah mencapai nilai di atas KKM 70 (Tujuh Puluh) untuk mata pelajaran PJOK di SDN Cisitu 1 Kota Bandung. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) sudah mencapai 72% siswa dapat mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *drive*) dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menyudahi penelitiannya sampai siklus 3 (tindakan 1).

3. Perbandingan Keterampilan Dasar (pukulan *lob*)

Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan format lembar observasi di setiap tindakan, hasil belajar keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) yang dipraktikkan oleh siswa dalam pembelajaran Penjas aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan penerapan modifikasi raket, didapatkan hasil data awal rata-rata persentase keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) sebesar 44%. Dari hasil penelitian siklus 1 (tindakan 1) rata-rata persentase mengalami peningkatan menjadi 48%. Begitu juga dengan hasil yang di perlihatkan pada siklus 1 (tindakan 2) rata-rata persentase meningkat menjadi 55%. Hal itu terjadi karena aktivitas permainan bulutangkis melauai pendekatan bermain dengan modifikasi raket membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran dan siswa terlihat senang dengan aktivitas permainan bulutangkis melauai pendekatan bermain dengan modifikasi raket. Selanjutnya rata-rata persentase dari hasil siklus 2 (tindakan 1) meningkat menjadi 64%. Peningkatan itu terjadi di karenakan siswa lebih antusias ketika mempraktikkan aktivitas permainan bulutangkis melauai pendekatan bermain dengan modifikasi raket 5 vs 5. Dari hasil rata-rata persentase yang di perlihatkan pada siklus 2 (tindakan 2) terjadi peningkatan menjadi 74%. Hal ini terjadi karena siswa lebih leluasa ketika mempraktikkan pukulan pada aktivitas permainan bulutangkis melauai pendekatan bermain dengan modifikasi raket 3 vs 3. Kemudian peneliti melanjutkan penelitian ke siklus 3 (tindakan 1). Adapun persentase hasil dari siklus 3 (tindakan 1) mengalami peningkatan pada rata-rata persentase menjadi 77%. Dilihat dari persentase siklus 3 (tindakan 1)

Riky Abdul Muchyi, 2017

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR MEMUKUL

DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN DENGAN PENERAPAN MODIFIKASI RAKET

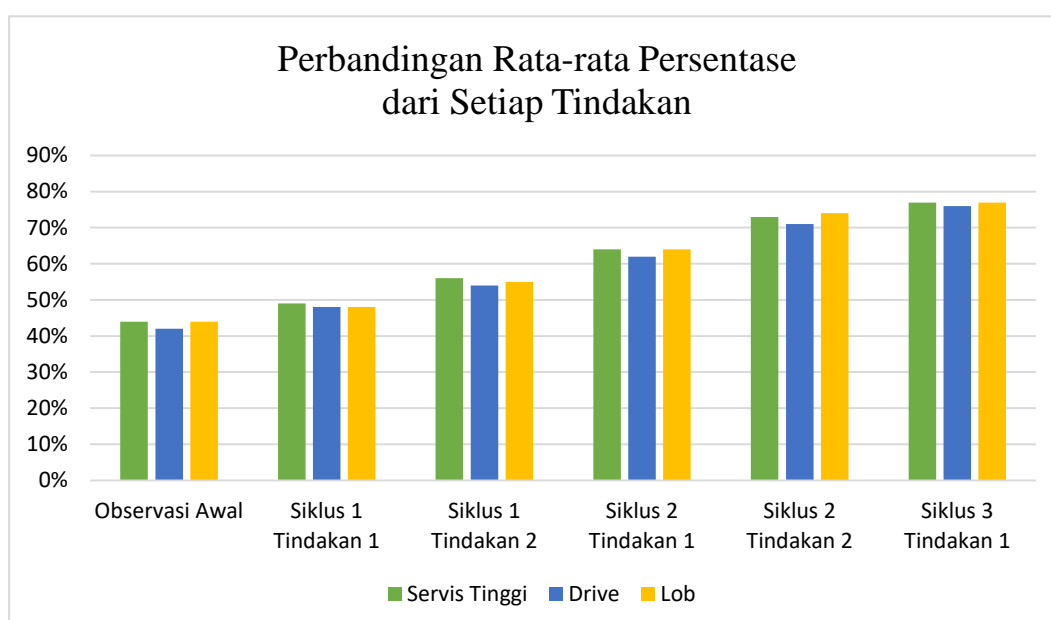
(Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV di SDN Cisitu I Kota Bandung)

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

sebagian besar siswa sudah mampu mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) yakni dari 36 siswa, 28 siswa telah mencapai nilai di atas KKM 70 (Tujuh Puluh) untuk mata pelajaran PJOK di SDN Cisitu 1 Kota Bandung. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan siswa dalam mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) sudah mencapai 77% siswa dapat mempraktikkan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis (pukulan *lob*) dengan baik. Oleh karena itu, peneliti menyudahi penelitiannya sampai siklus 3 (tindakan 1).

Adapun hasil dari data di atas dapat digambarkan dengan bagan di bawah ini:

Tabel 4.24 Perbandingan Rata-rata Persentase dari Setiap Tindakan



Berdasarkan data hasil observasi awal yang digambarkan dalam grafik di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa kelas IV SDN Cisitu 1 Kota Bandung dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis cukup rendah yaitu (pukulan servis tinggi= 44%, pukulan drive= 42%, dan pukulan lob= 44%), kemampuan yang mereka miliki kurang dari 70%. Oleh karena itu peneliti menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan aktivitas permainan bulutangkis melalui pendekatan bermain dengan penerapan modifikasi raket untuk membantu siswa dalam melaksanakan pembelajaran

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

tersebut. Adapun hasil dari penelitian tersebut mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan keterampilan dasar memukul dalam permainan bulutangkis mencapai target yang diinginkan peneliti yaitu 70% siswa dapat mempraktikkan keterampilan dengan baik.

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