

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu pendidikan jasmani tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain seperti IPA, IPS, matematika dan lain-lain. Sebenarnya pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pelajaran lain.

Menurut Rosdiani (2012 : 23), mengatakan bahwa :

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Jadi berdasarkan pendapat di atas maka pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan untuk kegiatan aktivitas jasmani yang telah di renanakan untuk meningkatkan seseorang dalam sistem pendidikan nasional. Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk membantu agar anak tumbuh dan berkembang secara wajar dengan tujuan pendidikan nasioanal, yaitu menjadi manusia seutuhnya. Pencapaian tujuan berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai dengan karakteristik anak.

Menurut Rosdiani(2012 : 37) , secara umum manfaat pendidikan jasmani di sekolah mencakup :

1. Memenuhi kebutuhan anak akan gerak.
2. Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya.
3. Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna.
4. Menyalurkan energy yang berlebihan.
5. Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional .

Maka berdasarkan manfaat di atas, pendidikan jasmani banyak manfaatnya untuk perkembangan siswa dan membuat anak banyak pengalaman dalam bergerak dan membentuk pribadi anak melalui pendidikan jasmani. Pendidikan

jasmani akan memberi siswa untuk memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta taktikal terhadap gerak manusia. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru di harapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar , teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat.

Menurut Bahagia dan Suherman(2000 : 1), menyatakan penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajarnya. Jadi harus disesuaikan dengan perkembangan dan pertumbuhan siswa. Perkembangan jasmani anak, tidak semata-mata bergantung pada proses kematangan. Perkembangan itu juga dipengaruhi oleh pengalaman gerak mereka baik ditinjau dari aspek mutu maupun banyak pengalaman.

Anak harus memperoleh kesempatan banyak untuk bergerak dan bermain. Namun, kegiatan itu harus disertai dengan bimbingan orang tua dan guru. Melalui bimbingan itu, anak akan mampu bergerak dengan penuh kesenangan, penghematan tenaga, dan gerakannya akan terkendali. Belajar melalui pengalaman gerak, untuk mencapai tujuan pengajaran. Maksudnya proses pendidikan berlangsung melalui pelaksanaan aktivitas jasmani, bermain dan kegiatan olahraga. Guru dan siswa saling mempengaruhi dalam pergaulan yang bersifat mendidik. Melalui interaksi semacam itu, tujuan pengajaran dan pendidikan dapat diwujudkan.

Melalui proses belajar tersebut pendidikan jasmani ingin mewujudkan sumbangannya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah. Ketiga aspek perkembangan tersebut, yang mencakup psikomotorik, kognitif, dan afektif. Ketiga-tiganya menyatu sebagai satu kesatuan, sebab tidak

terpisah antara satu dengan yang lainnya. Perkembangan kemampuan kognitif, dan sifat-sifat efektif berkaitan erat dengan perkembangan keterampilan gerak siswa. Perkembangan keterampilan gerak bagi anak-anak SD yaitu sebagai perkembangan untuk macam-macam keterampilan gerak dasar dan keterampilan gerak yang berkaitan dengan olahraga, misalnya pembelajaran bulutangkis. Mata pelajaran pendidikan jasmani salah satunya adalah bulutangkis. Bulutangkis adalah salah satu permainan yang termasuk ke dalam permainan bola kecil yang diajarkan di sekolah dasar. Bulutangkis adalah permainan individu yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang (pemain tunggal) atau dua orang melawan dua orang (pemain ganda).

Menurut Poole(2011 : 16), keterampilan gerak dasar olahraga bulutangkis ada empat bagian yaitu :

1. Pegangan raket (*grift*)
2. Pukulan pertama atau servis (*service*)
3. Pukan melampaui kepala (*overhead strokes*)
4. Pukulan dengan ayunan rendah (*underhand strokes*)

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran bulutangkis di MI Darul Hikmah Sukawangi Kecamatan Tanjungkerta hanya 24% yang mencapai KKM sedangkan 76% siswa tidak mencapai KKM sehingga kemampuan gerak dasar *forehand overhead lob* belum dikuasai. Hal itu terjadi karena siswa mengalami kesulitan dalam belajar gerak dasar memukul lob, sarana dan prasarana yang tidak memadai sehingga aktivitas pembelajaran menjadi monoton dan tidak efisien, siswa kurang aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis. Berdasarkan masalah di atas maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran gerak dasar memukul lob masih sangat kurang dipahami oleh siswa dan juga tidak efisien. Dengan demikian hal tersebut berpengaruh terhadap tes data awal dalam pembelajaran memukul lob dalam pembelajaran bulutangkis. Berikut ini adalah analisis hasil yang berupa tes data awal pembelajaran memukul lob dalam permainan bulutangkis di MI Darul Hikmah Sukawangi.

Tabel 1.1
 Hasil Tes Data Awal Siswa dalam Pembelajaran *Forehand Overhead*
Lob Permainan Bulutangkis Kelas V MI Darul Hikmah
 Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang

No	Nama siswa	Aspek yang di nilai									S	N	KKM	
		Sikap kaki			Sikap lengan			Sikap badan					T	BT
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1	ASEP			√			√			√	8	88	√	
2	AGUS	√					√	√			5	55		√
3	AL-VIR A SITI MUTMAINAH		√			√				√	6	66		√
4	FAJAR		√			√				√	5	55	√	
5	FINI APRIYANI		√			√				√	5	55		√
6	M. AWAL RAMADHAN	√					√			√	6	66		√
7	NURI			√		√				√	8	88	√	
8	NADA SHAFI NABILAH			√			√	√			7	77		√
9	NAUFAL	√				√				√	5	55		√
10	RIDA NUR SOLIHAN		√		√					√	5	55		√
11	RENA DEPIANITA		√		√					√	6	66		√
12	SYIFA RIZQI T.	√				√				√	6	66		√
13	WIDI		√			√				√	6	66		√
14	PUJA UMMU HANI			√	√					√	6	55		√
15	LUKMAN NUR HAKIM			√			√			√	8	88	√	
16	IIS LESTARI		√			√				√	6	66		√
17	Aldi			√			√	√			7	77		√
	Jumlah	4	7	6	3	9	5	5	9	3			4	13
	Presentase %												24%	76%

Keterangan :

T : Tuntas

BT : Belum Tuntas

Skor ideal : 9

Kriteria penilaian tes *forehand overheadlob*

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

Nilai KKM = 70

Jika siswa mendapat nilai ≥ 70 dikatakan tuntas

Jika siswa mendapat nilai < 70 dikatakan belum tuntas

Berdasarkan tabel 1.1 tes data awal *forehand overhead lob* dalam permainan bulutangkis dikelas V MI Darul Hikmah Sukawangi dari 17 siswa yang mengikuti tes data awal inidan dapat diketahui bahwa yang mencapai KKM hanya 24% saja yang terdiri dari empat siswa yang mencapai KKM, sedangkan yang tidak mencapai KKM 76% yang terdiri 13 siswa.

Jadi berdasarkan analisis hasil dan tabel 1.1 data awal tes *forehand overhead lob* tersebut bisa di ketahui bahwa empat siswa mendapatkan nilai satu dalam sikap kaki karena hanya satu aspek yang muncul yaitu posisi kaki terbuka kiri di depan dan kaki kanan berada dibelakang. Mendapatkan nilai dua berjumlah tujuh siswa, karena dua aspek yang muncul yaitu kaki kanan melangkah berada di depan. Mendapatkan nilai tiga berjumlah enam siswa dimana semua aspek dapat tercapai yaitu posisi kaki terbuka kiri di depan dan kaki kanan di belakang, kaki kanan melangkah ke depandan posisi kedua kaki berpindah tempat, kaki kiri berada ke depan dan posisi kedua kaki berpindah tempat kaki kiri berada di belakang dan kaki kanan berada di depan. Dalam sikap lengan yang mendapatkan nilai satu berjumlah tigasiswa karena hanya satu aspek yang muncul : lengan di ayun ke depan dari bengkok hingga mendekati lurus. Mendapatkan nilai dua berjumlah sembilan siswa karenadua aspek yang mucul yaitu posisi lengan bengkok sikut diangkat dengan ketiak terbuka dan lengan di ayun ke depan dari bengkok hingga mendekati lurus. Mendapatkan nilai tiga berjumlahlimasiswa dengan semua aspek muncul yaitu posisi lengan bengkok sikut diangkat dengan ketiak terbuka, lengan di ayun ke depan dari bengkok hingga mendekati lurusdan lengan lepas mengikuti gerak lanjut ke arah samping kiri badan. Sikap badan yang mendapat nilai satu berjumlah lima siswa hanya satu aspek yang muncul yaitu posisi badan menyamping terhadap net, berat badan tertumpu di kaki belakang. Mendapatkan nilai dua berjumlah sembilan siswa dengan dua aspek yang muncul yaitu badan berputar 180 derajat, berat badan di pindahkan berada di antara kaki

depan dan belakang dan juga posisi badan menyamping terhadap net, berat badan tertumpu di kaki belakang. Mendapatkan nilai tiga berjumlah tigasiswa dengan semua aspek muncul yaitu posisi badan menyamping terhadap net, berat badan tertumpu di kaki belakang, badan berputar 180 derajat, berat badan di pindakan berada diantara kaki depan dan belakang, berat badan pindah ke depan bertumpu di kaki depan. Berdasarkan analisi aspek yang di nilai masih banyak siswa yang belum menguasai gerak dasar *forehand overhead lob*, hal tersebut dikarenakan masih rendahnya taktikal dan pengetahuan mengenai gerak dasar permainan bulutangkis. Pada saat pembelajaran guru kurang berinovasi dalam model pembelajaran sehingga siswa jenuh saat mengikuti pembelajaran tersebut.

Untuk itu maka memerlukan suatu pemecahan masalah agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Menurut Rosdiani (2012 : 5) mengatakan Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang yang di dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang di gunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Strategi pengajaran yang bisa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu diterapkann model pembelajaran taktikal yang dilakukan untuk mengembangkan minat siswa. Penerapan model pembelajaran taktikal diharapkan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien dan siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Target yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah memperbaiki kinerja guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar dalam pembelajaran *forehand overhead lob* dalam permainan bulutangkis di kelas V MI Darul Hikmah Sukawangi Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang. Adapun rincian target yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

a) Proses Pembelajaran

- 1) Kinerja guru
 - a) Perencanaan (Target 100%)
 - b) Pelaksanaan (Target 90%)
- 2) Siswa
 - Aktivitas Siswa (Target 80 %)
- b) Hasil belajar

Target yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah 14 siswa yang dinyatakan tuntas dari 17 siswa atau 82% mendapatkan nilai diatas KKM.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TAKTIKAL PADA GERAK DASAR *FOREHAND OVERHEAD LOB* DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS(penelitian tindakan kelas di kelas V MI Darul Hikmah Sukawangi Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang)”.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Bagaimana pembelajaran *forehand overhead lob* dalam bulutangkis di kelas V MI Darul Hikmah Sukawangi Kecamatan Tanjungkerta Kabupaten Sumedang menggunakan model pembelajaran taktikal. Dari rumusan masalah tersebut, maka pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar *forehand overhead lob* dalam pembelajaran bulutangkis melalui model pembelajaran taktikal pada siswa kelas V MI Darul hikmah kecamatan tanjung kerta?
- b. Bagaiman pelaksanaan pembelajaran gerak dasar *forehand overhead lob* dalam pembelajaran bulutangkis melalui model pembelajaran taktikal pada siswa kelas V MI Darul Hikmah Kecamatan Tanjungkerta?
- c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *forehand overhead lob* dalam pembelajaran bulutangkis melalui model pembelajaran taktikalpada siswa kelas V MI Darul Hikmah Kecamatan Tanjungkerta?

- d. Bagaimana hasil belajar gerak dasar *forehand overhead lob* dalam pembelajaran bulutangkis melalui model pembelajaran taktikal pada siswa kelas V MI Darul Hikmah Kecamatan Tanjungkerta?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal, maka perlu perencanaan pembelajaran yang benar-benar matang. Karena seringkali siswa-siswa terlihat jenuh dan kurang menguasai pembelajaran. Perencanaan yang di buat agar pada saat pembelajaran *forehand overhead lob* dalam pembelajaran bulutangkis lebih efektif dan menyenangkan bagi anak. Maka dari itu melalui model pembelajaran taktikal, dimana dalam model ini siswa diberikan taktikal materi sebelum melakukan pembelajaran melalui permainan. Tahapan pembelajaran dalam penelitian ini terdiri dari 3 siklus yaitu:

a. Siklus 1

Pembelajaran yang diberikan yaitu siswa melakukan *forehand overhead lob* dengan permainan tembak dinding.

b. Siklus 2

Pembelajaran yang diberikan yaitu siswa melakukan *forehand overhead lob* dengan cara berlomba memukul cock paling jauh dengan 3 kali kesempatan.

c. Siklus 3

Pembelajaran yang diberikan yaitu siswa melakukan permainan reli, berlomba untuk mempertahankan bola melayang di udara selama 5 menit.

Pembelajaran *overhad lob* dengan menggunakan model pembelajaran taktikal dengan siklus per siklusnya diharapkan siswa menjadi mampu melakukannya dan memncapai nilai KKM yang telah di tentukan dan mendapatkan hasil yang signifikan.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran gerak dasar *forehand overhead lob* dalam permainan bulutngkis melalui model pembelajaran taktikal pada siswa kelas V MI Darul Hikmah Sukawangi Kecamatan Tanjungkerta.

2. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran gerak dasar *forehand overhead lob* dalam permainan bulutangkis melalui model pembelajaran taktikal pada siswa kelas V MI Darul Hikmah Sukawangi Kecamatan Tanjungkerta.
3. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran gerak dasar *forehand overhead lob* dalam permainan bulutangkis melalui model pembelajaran taktikal pada siswa kelas V MI Darul Hikmah Sukawangi Kecamatan Tanjungkerta.
4. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar pembelajaran gerak dasar *forehand overhead lob* dalam permainan bulutangkis melalui model pembelajaran taktikal pada siswa kelas V MI Darul Hikmah Sukawangi Kecamatan Tanjungkerta.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat untuk beberapa pihak yaitu :

1. Bagi Siswa

Manfaat yang di harapkan oleh peneliti untuk siswa yaitu siswa lebih berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Manfaat yang di harapkan oleh peneliti untuk guru yaitu guru dapat berinovasi dalam pengembangan model pembelajaran untuk mengatasi kurangnya taktikal dan pengalaman gerak siswa sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien.

3. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini disekolah diharapkan dapat lebih mengembangkan model pembelajaran dan juga meningkatkan bakat dan minat siswa siswi MI Darul Hikmah terhadap permainan bulutangkis.

4. Bagi UPI Kampus Sumedang

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran, khususnya bagi program studi Pendidikan Jasmani yang melahirkan guru yang kreatif dan berinovatif.

5. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini di harapkan dapat dijadikan referensi untuk peneliti lain yang akan melakukan penelitian khususnya penerapan model pembelajaran untuk proses pembelajaran sebagai tindakan.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan beberapa istilah dalam penelitian ini maka perlu adanya penjelasan istilah yang digunakan dalam penelitian.

1. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2002 :1180) Penerapan adalah proses, cara, pembuatan menerakan.
2. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Juliantine,dkk 2011 : 6) bahwa Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar, jadi berdasarkan pendapat di atas pembelajaran adalah suatu kegiatan guru yang sudah disusun dalam bentuk desain untuk menarik siswa agar belajar aktif.
3. Menurut Rosdiani (2012 : 5), Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang di manfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang di gunakan untuk mencapai tujuan instruksional, jadi berdasarkan pendapat di atas model pembelajaran adalah sebuah rencana yang telah di buat berupa strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan.
4. Menurut Metzler (2000: 343), *The Tactical Games model is based on sequence of depvelopmentally appropriate game and game-like learning activities (called game forms) that focus on tactical problems for student to solve, first cognitively and then through the execution of skilled motor performance. The teacher begins by determining the most essential tactics needed to play the game. This becomes the content listing for each unit of instruction.* Jadi, pembelajaran taktikal merupakan pembelajaran dengan permainan yang berfokus pada permasalahan taktikal yang harus siswa

pecahkan, pengetahuan kognitif terlebih dahulu harus dikuasai (pemahaman) sehingga dapat memecahkan masalah psikomotor.

5. Gerak Dasar adalah kemampuan awal yang dimiliki seseorang. Gerak dasar kegiatan permulaan yang dilakukan pada setiap awal perbuatan, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memulai atau melaksanakan aktivitas yang akan dilaksanakan. (Kamus besar bahasa Indonesia 2002: 359)
6. Menurut Somantri dan Sudjana (2009: 81) *overhead lob* adalah bola yang di pukul dari atas kepala, posisinya biasanya dari belakang lapangan dan diarahkan keatas pada bagian belakang lapangan. Jadi berdasarkan pendapat di atas *overhead lob* adalah pukulan melambung ke atas melampaui kepala jatuh di bagian belakang lapangan.
7. Menurut Somantri dan Sudjana (2009: 72) bulutangkis atau badminton merupakan salah satu olahraga dengan menggunakan raket yang dimainkan oleh dua orang apabila bermain secara perorangan (tunggal), serta empat orang atau dua pasangan apabila bermain secara ganda yang saling berlawanan. Jadi berdasarkan pendapat di atas bulutangkis yaitu permainan olahraga yang menggunakan raket dan cock.
8. Menurut Poole (2009: 135) Forehand adalah telapak tangan menghadap ke depan, bagian tubuh pada sisi yang memegang raket pada tangan kanan, maka sisi kanan tubuhnya yang dinamakan *forehand*. Jadi forehand adalah pukulan dari arah kanan.
9. *Forehand overhead lob* adalah bola yang di pukul dari atas kepala sebelah kanan yang posisinya dari belakang lapangan dan di arahkan keatas pada bagian belakang lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia, Yoyo. Suherman, Adang. (2000). *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdiknas
- Poole, James.(2011). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya
- Rosdiani, Dini. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan* . Bandung: Alfabeta
- Subroto,T.,Juliantine,T.,Yudiana,Y. (2011). *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI
- Somantri, Hendra.dan Sudjana, Atep.(2009). *Permainan Net*. Sumedang :UPI Kampus Sumedang