

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara umum yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas emosional, tindakan moral aspek pola hidup sehat, pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memegang peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis, pendidikan jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang R.I Nomor II Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah pengembangan manusia Indonesia seutuhnya.

Cholik dan Lutan (1997: 1) yang dimaksud dengan manusia Indonesia seutuhnya ialah :

Manusia yang beriman dan bertakwa terhadap tuhan yang maha esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggungjawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Syarifudin dan Muhadi (1993: 4) menjelaskan bahwa:

Pendidikan jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis, untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan sikap yang positif bagi setiap warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Shaman (Nadisah,1992: 15) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola perilaku pada individu yang bersangkutan.” Di samping itu, Hetherrington (Nadisah,1922: 16) menjelaskan sebagai berikut :

Pendidikan jasmani berkenaan dengan aktifitas yang menggunakan kelompok otot-otot besar dan hasil yang diperoleh merupakan sumbangan bagi kesehatan dan pertumbuhan anak-anak didik sehingga menyadari benar bahwa dari proses pendidikan tersebut tidak akan cacat.

Dengan demikian, Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan dengan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik dan perilaku hidup sehat dan aktif pengetahuan sikap sportif, kecerdasan emosi.

Lebih lanjut Bucher (Nadisah, 1992: 16) mengemukakan bahwa:

Pendidikan jasmani merupakan bagian terpadu dari peroses pendidikan secara keseluruhan, yang menuju pada keserasihan antara segi-segi jasmani, mental, emosional, dan sosial, melalui aktifitas jasmani yang terpilih dengan maksud untuk merealisasi hasil-hasil pendidikan tersebut.

Oleh karena itu, lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa. Pengalaman belajar yang disajikan akan membantu siswa untuk memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif. Selain itu, pengalaman tersebut dilaksanakan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku, dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, sehingga akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif.

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat proses pembelajaran pendidikan jasmani. Setiap kali kita gunakan alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Orang biasanya mengatakan bermain adalah bergerak sambil bersenang-senang. Dalam pengertian permainan termasuk gerakan, jadi permainan selalu diiringi oleh

gerakan. Bukan hanya gerakan jasmani saja, tetapi gerakan jiwa juga. Permainan menurut Schaller dan Lazarus (Sukintaka, 1992: 4) adalah “Permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat.” Sedangkan menurut Kusmaedi (2009: 4) “Permainan adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat aturan-aturan yang merupakan kesepakatan dari komunitas tertentu. Dalam permainan unsur-unsur kesenangan dan kepuasan tetap ada.”

Bermain adalah dunia anak. Sambil bermain mereka belajar. Dalam hal belajar anak-anak lebih senang bermain. Segala macam dipelajarinya dari menggerakkan anggota tubuhnya hingga mengenali berbagai benda di lingkungan sekitarnya. Belajar dan keceriaan merupakan dua hal penting dalam masa kanak-kanak. Hal ini termasuk upaya mempelajari tubuh dan berbagai kemungkinan gerakannya.

Cabang olahraga dalam pembelajaran penjas Sekolah Dasar (SD) yang tercantum dalam kurikulum sangat banyak salah satunya adalah bulutangkis.

Subardjah (2000: 13) menjelaskan bahwa:

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan kok sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh tiang net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Sedangkan menurut Somantri dan Sujana (2009: 71) ”Olahraga bulutangkis atau badminton berasal dari permainan yang bernama *battledore* dan *shuttlecock*, dimana dua pemain berusaha mempertahankan kok di udara selama mungkindengan raket kecil.”

Olahraga bulutangkis bertujuan memukul bola ("*kok*" atau "*shuttlecock*") melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama.

Menurut Subardjah (2000: 13) “Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha menjatuhkan kok di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kok dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri”

Jadi dapat disimpulkan bahwa olahraga bulutangkis merupakan cabang olahraga yang termasuk dalam kelompok olahraga permainan. Bulutangkis suatu permainan yang menggunakan raket dan kok yang dipukul melewati sebuah tiang net. Permainan ini dapat dilakukan oleh satu orang melawan satu orang (*single*), dan dua orang melawan dua orang (*double*). Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha menjatuhkan kok ke daerah permainan lawan.

Setiap cabang olahraga memiliki gerak dasar yang harus dikuasai terlebih dahulu oleh para atlet atau pemainnya. Dilihat dari rumpun gerak dan jenis keterampilannya, gerakan yang ada dalam bulutangkis bersumber dari tiga keterampilan dasar, gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif.

Subardjah (2000: 14) Menjelaskan bahwa:

Dalam rumpun lokomotor misalnya, gerakan menggeser, melangkah, berlari, memutar badan dan melompat. Rumpun gerak non-lokomotor misalnya terlihat dari sikap berdiri (*stance*) saat servis atau menerima servis, gerak melenting atau menjangkau, merubah berbagai posisi badan. Dan rumpun gerak manipulatif terwakili oleh adanya gerakan memukul bulu (*shuttle cock*) dengan raket dari berbagai posisi.

Pola gerak yang telah diuraikan di atas, pada umumnya di sebut Pola Gerak Dominan (PGD). Menurut Subardjah (2000: 14) “PGD merupakan syarat dari terbentuknya keterampilan khas dari suatu cabang olahraga”. Setiap cabang olahraga pasti memiliki PGD-nya masing- masing. PGD inilah yang biasanya membedakan antara cabang olahraga satu dengan olahraga lainnya. Jadi berdasarkan uraian di atas, pola gerak yang dominan di kembangkan dalam bulutangkis adalah pola gerak melangkah, melompat dan berlari dengan arah depan-belakang, serong kiri dan serong kanan, kemudian gerakan memukul di atas kepala dari samping dan dari bawah, serta gerakan memukul bola (*shuttle cock*) dengan raket dari berbagai posisi.

Dalam olahraga bulutangkis, seorang pemain dituntut untuk menguasai salah satu komponen dasar yaitu teknik dasar untuk mencapai prestasi. berbagai gerak dasar, diantaranya teknik *service*, *smash*, *lob*, *drop*, dan gerak kaki. Menurut Tohar (1992: 34) “Teknik dasar permainan bulutangkis adalah penguasaan pokok

yang harus dipahami dan dikuasai tiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis.”

Bagi seorang pemain setelah menguasai gerak dasar maka diharuskan dapat menguasai teknik pukulan. Teknik pukulan menurut Tohar (1992: 40) adalah “Cara-cara melakukan pukulan pada permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttle cock* ke bidang lapangan lawan”.

Di antara semua teknik di atas, dalam penelitian ini, peneliti menentukan salah satu jenis gerak dasar sebagai kajian utama penelitian salah satunya gerak dasar *forehand lob*.

Syarifudin dan Muhadi (1993: 222), menjelaskan :

Pukulan *Forhand* adalah pukulan yang dilakukan dengan keadaan lengan menghadap ke depan, baik dari kanan (oleh pemain yang menggunakan tangan kanan) maupun dari kiri (oleh pemain yang menggunakan tangan kiri), sedangkan *Lob* adalah pukulan bola melambung tinggi jauh ke belakang lapangan lawan, dengan maksud agar bola jatuh di atas akhir atau dekat pada garis akhir.

Somantri dan Sujana (2009: 81), menjelaskan :

Pukulan *overhead lob* bola yang dipukul dari atas kepala, posisinya dari belakang lapangan dan diarahkan di atas pada bagian belakang lapangan. *Lob* atau *overhead* ada dua macam, yaitu *deep lob* dimana bolanya atau kok tinggi ke belakang, serta *attacking lob* atau *lob* yang bolanya atau koknya tidak terlalu tinggi.

Teori mengenai modifikasi diperkuat oleh Bahagia dan Suherman (2000: 1) “Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.” Sedangkan teori mengenai alat bulutangkis menurut Subardjah (2000: 32) “Alat atau perlengkapan dalam permainan bulutangkis adalah pemukul atau raket yang dibuat dari bahan metal, berbentuk lingkaran dan dijarang dengan senar.” Lebih lanjut mengenai modifikasi alat menurut Subardjah (2011: 78) “Modifikasi alat dapat dibuat dari papan tipis atau tripleks atau bahkan apabila anda mau mengeluarkan sedikit uang dan berpraktanya anda dapat membuat raket dari kayu atau kawat.” Jadi modifikasi alat

dalam permainan bulutangkis yaitu bisa berupa papan dari kayu atau bahan triplek yang tipis.

Dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar peneliti akan mencoba mengatasi permasalahan yang timbul dalam satu kelas ketika belajar gerak dasar *forehand lob* bulutangkis, dengan terlebih dahulu peneliti melakukan observasi yang bertujuan untuk mendapatkan data dan dokumentasi melalui analisis dan wawancara dengan guru dan siswa. Pada penelitian ini, peneliti bukan hanya sebagai observer saja melainkan sebagai praktisi, karena peneliti memiliki visi untuk memecahkan permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar yang dialami oleh guru dan siswa.

Pada saat penelitian berlangsung, siswa terlihat kurang serius dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis. Tetapi pada proses KBM, siswa diharuskan untuk bisa melakukan gerak dasar *forehand lob* agar siswa mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 66. Bukti empiric yang peneliti cantumkan dalam penelitian hanya sebagai acuan bukan verifikasi dan hasilnya tidak harus seperti kemampuan seorang atlet, karena pada dasarnya kemampuan manusia berbeda satu sama lain, apalagi siswa sekolah dasar yang masih perlu diperbaiki,

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Kejiwan, terbukti bahwa proses kegiatan pembelajaran gerak dasar *forehand lob* bulutangkis, terdapat beberapa masalah urgen yang dianalisis langsung oleh peneliti di saat mengobservasi, diantaranya :

1. Perencanaan

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

2. Kinerja Guru

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

3. Aktivitas siswa

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

4. Hasil tes

Pada saat peneliti melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tes gerak dasar *forehand lob* permainan bulutangkis, hasilnya dari 26 orang siswa kelas V sebagian besar belum mampu melakukan gerak dasar tersebut. Beberapa penyebab yang muncul di pada saat siswa melakukan gerak dasar *forehand lob* bulutangkis diantaranya :

- a. Terdapat siswa yang kurang mengenal gerakan-gerakan pada gerak dasar bulutangkis.
- b. Terdapat siswa yang kurang proaktif dalam pembelajaran permainan bulutangkis.
- c. Pembelajaran kurang inovatif, terlihat pembelajaran berpusat pada guru, yang terjadi siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, hal itu di karenakan guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah dan komando tanpa adanya praktek langsung yang mampu mengkonkritkan tentang gerak dasar *forehand lob* bulutangkis.
- d. Alat pembelajaran yang kurang mendukung siswa untuk memaksimalkan kemampuan dalam melakukan gerak dasar *forehand lob* bulutangkis.

Tabel 1.1
Data Awal Tes Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Skor (Σ)	Nilai Akhir (NA)	KKM						
		Sikap Awal				Gerakan				Sikap Akhir						T	BT					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
1.	Abi Ramdani	√								√				√				4	33		√	
2.	Adnan Zaenudin K		√							√					√				5	41		√
3.	Agung Adi Pratam			√						√								√	9	75	√	
4.	David			√						√								√	9	75	√	
5.	Dede Sunjaya	√								√					√				4	33		√
6.	Doni Haris				√					√					√				8	66	√	
7.	Elta	√								√					√				3	25		√
8.	Faiyah	√								√					√				3	25		√
9.	Farhan Maulana			√										√				√	11	91	√	
10.	Indriyani		√							√					√				4	33		√
11.	Ismon			√						√								√	8	66	√	
12.	Iswanto		√							√					√				4	33		√
13.	Kumirih		√							√					√				5	41		√
14.	M. Bimo Maulana	√								√					√				3	25		√
15.	Novitasari		√							√					√				5	41		√
16.	Nurul Saefudin			√						√					√				5	41		√
17.	Rahayu	√								√					√				5	41		√
18.	Ramimi		√							√								√	8	66	√	
19.	Rio Akbar Maulana	√								√					√				5	41		√
20.	Riyan Priyatna		√							√					√				5	41		√
21.	Roqi		√							√					√				9	75	√	
22.	Sugandi	√								√					√				4	33		√
23.	Taryana			√						√					√				8	66	√	
24.	Tias Agisti		√							√					√				5	41		√
25.	Tomi	√								√					√				4	33		√
26.	Zulfi Zulkifli		√							√					√				5	41		√
Jumlah													1222	8	18							
Presentase (%)														30.77 %	69.23 %							
Rata-rata													41,02									
Jumlah Skor Maksimal (Skor Ideal) = 12																						

Keterangan :

T = Tuntas

BT = Belum Tuntas

Skor Ideal = 12

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Nilai KKM = 66

Jika siswa mendapat nilai ≥ 66 dikatakan tuntas.

Jika siswa mendapat nilai ≤ 66 dikatakan belum tuntas.

Berdasarkan dari tabel 1.1 di atas, tentang hasil tes awal gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis diperoleh 30,77% yang artinya dari 26 siswa kelas V, ternyata hanya 8 siswa yang tuntas dalam melakukan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis. Sedangkan 69.23 % atau 18 siswa yang belum tuntas melakukan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis. Dengan demikian, perlu adanya tindakan atau pemecahan masalah untuk mengatasi kesulitan-kesulitan siswa dalam melakukan gerak dasar tersebut.

Salah satu tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar gerak dasar *forehand lob* yaitu melalui modifikasi alat permainan bulutangkis yang dapat membantu siswa dalam melakukan pembelajaran permainan bulutangkis. Pelaksanaan penggunaan modifikasi alat yang diterapkan oleh guru dan siswa pada proses pembelajaran bulutangkis yaitu :

1. Siswa melakukan gerakan *forehand lob* dengan menggunakan raket modifikasi dalam permainan bulutangkis.
2. Sedangkan guru mendemonstrasikan cara-cara menggunakan modifikasi alat bulutangkis tersebut.

Tindakan di atas akan memberikan dampak yang positif bagi siswa dalam kelancaran proses pembelajaran gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis. Mencermati kutipan di atas, peneliti mempunyai perencanaan dan pelaksanaan tindakan yang kompleks untuk mengatasi masalah guru dan siswa di kelas V dalam proses pembelajaran gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis.

Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan ke dalam metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya perbaikan perencanaan, pelaksanaan (kinerja guru), aktifitas siswa dan hasil tes belajar dalam praktik permainan bulutangkis dengan mengambil judul penelitian yaitu

“Meningkatkan Gerak Dasar *Forehand Lob* Dalam Permainan Bulutangkis Melalui Modifikasi Alat Pada Siswa Kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon.”

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

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

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana kinerja guru pada pembelajaran meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka pemecahan masalah yang harus dilakukan untuk meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon adalah sebagai berikut :

- a. Tahap perencanaan, dalam tahapan ini guru merencanakan serta mempersiapkan segala macam media dan alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Kemudian guru dapat menjelaskan kepada siswa tentang materi yang akan disampaikan, tujuan, pokok kegiatan, dan hasil belajar yang diharapkan. Serta guru dapat menjelaskan tentang langkah-langkah kegiatan yang dapat meningkatkan gerak dasar *forehand lob*
- b. Tahap pelaksanaan kinerja guru, pada tahapan ini guru memberikan bimbingan kepada siswa dalam hal cara melakukan gerak dasar *forehand lob*. Serta memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih aktif melakukan pembelajaran.

- c. Tahap pelaksanaan aktivitas siswa, pada tahapan ini guru dapat melihat aktivitas siswa dalam melakukan gerak dasar *forehand lob* melalui modifikasi alat yang sedang dilakukan, baik dari disiplin, keberanian, dan tanggung jawab.
- d. Tahap upaya peningkatan kemampuan bagi hasil belajar siswa, pada tahapan ini guru dapat mengevaluasi siswa dengan cara memberikan tes, sehingga guru dapat melihat peningkatan kemampuan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu meningkatkan proses hasil pembelajaran pendidikan jasmani di SD khususnya tentang gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon. Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon?
2. Untuk mengetahui bagaimana kinerja guru pada pembelajaran meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon.
3. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon.
4. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan gambaran umum di atas, dapat di peroleh informasi berkenaan dengan upaya meningkatkan gerak dasar *forehand lob* dalam permainan bulutangkis melalui modifikasi alat pada siswa kelas V SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi berbagai pihak yang berkepentingan dengan pembinaan dan pengembangan pendidikan jasmani di SDN 1 Kejiwan Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon.

Adapun manfaat yang diambil dari penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Siswa SD
 - a. Dapat memotivasi minat siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.
 - b. Dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar *forhand lob* dalam permainan bulutangkis.
2. Bagi Guru
 - a. Meningkatkan dan memperbaiki peroses pembelajaran gerak dasar *forehand lob* dengan menciptakan modifikasi alat pada permainan bulutangkis.
 - b. Mengembangkan profesionalisme guru pendidikan jasmani dalam melakukan pembelajaran di sekolah.
3. Bagi Lembaga Sekolah
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam rangka menunjang Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)
 - b. Sebagai masukan dalam rangka efektivitas dan efesiensi pembinaan, pengolahan sumber belajar dalam pelaksanaan pendidikan jasmani.
4. Bagi Peneliti
 - a. Untuk dapat memahami Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya pengembangan profesionalisme atau kemampuan peneliti.
 - b. Untuk meningkatkan pengalaman dan pemahaman peneliti, ketika di Sekolah Dasar.

5. Bagi Lembaga UPI Kampus Sumedang

Dapat memberi masukan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam pembelejaraan kebugaran jasmani, dapat memberikan citra positif kepada masyarakat tentang pendidikan jasmani, serta untuk menambah referensi bahan perkuliahan yang akan menjadi bahan kajian mahasiswa.

E. Batasan Istilah

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

Gerak dasar adalah proses dimana seseorang memperoleh gerakan awal yang senantiasa berkembang berdasarkan perkembangan syaraf dan otot, dan pengalaman gerak. (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1993:218).

Forehand adalah pukulan yang dilakukan dengan keadaan lengan menghadap ke depan, baik dari kanan (oleh pemain yang menggunakan tangan kanan) maupun dari kiri (oleh pemain yang menggunakan tangan kiri). Syarifudin dan Muhadi (1992/1993 : 222)

Lob adalah pukulan bola melambung tinggi jauh ke belakang lapangan lawan, dengan maksud agar bola jatuh di atas akhir atau dekat pada garis akhir. Syarifudin dan Muhadi (1992/1993 : 221)

Permainan menurut schaller dan lazarus (Sukintaka, 1992: 4) adalah permainan itu merupakan kegiatan manusia yang berlawanan dengan kerja dan kesungguhan hidup, tetapi permainan itu merupakan imbalan antara kerja dengan istirahat.

Bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. (Subardjah, 2000: 4)

Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Bahgia dan Suherman (2000: 1)

Modifikasi alat dapat dibuat dari papan tipis atau tripleks atau bahkan apabila anda mau mengeluarkan sedikit uang dan berprakarya anda dapat membuat raket dari kayu atau kawat. (Subardjah 20011: 78)

