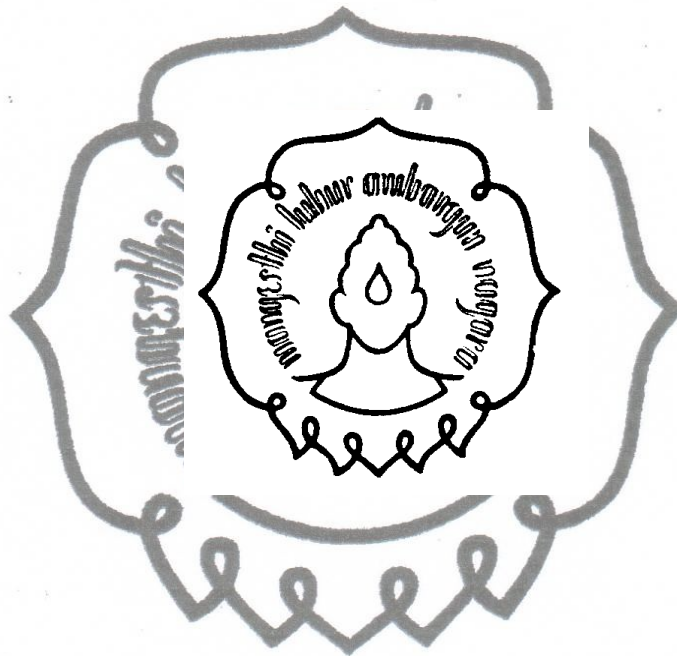


**UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PERMAINAN
BULUTANGKIS MELALUI MODIFIKASI ALAT BANTU
PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI GEBANG 1
KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2011/ 2012**



Oleh:
SUTARDI
X.4711218

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

JULI 2012

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PERMAINAN
BULUTANGKIS MELALUI MODIFIKASI ALAT BANTU
PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI GEBANG 1
KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN
TAHUN PELAJARAN 2011/ 2012**



**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

JULI 2012

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Juli 2012

Pembimbing I



Drs. H. WAHYU SULISTYO, M.Kes
NIP. 19490505 198503 1 001

Pembimbing II



WALUYO, S.Pd, M.Or
NIP. 19720617 199802 1001

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada hari : Senin

Tanggal : 30 juli 2012

Tim Penguji Skripsi:

(Nama Terang)

(Tanda Tangan)

Ketua : Dra. Hanik Liskustyawati, M.Kes

Sekretaris : Slamet Riyadi, S.Pd, M.Or

Anggota I : Drs. H. Wahyu Sulisty, M.Kes

Anggota II : Waluyo, S.Pd, M.Or



Disahkan oleh:

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret Surakarta

a.n. Dekan,
Rekan Dekan I



Prof. Dr. rer. Nat. Sajidan, M.Si
NIP. 196604151991031002

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sutardi
NIM : X. 4711218
Jurusan/ Program Studi : POK/ Penjaskesrek

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI MODIFIKASI ALAT BANTU PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI GEBANG 1 KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2011/ 2012 ”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan.

Surakarta, 30 Juli 2012

Yang Menyatakan,



Sutardi
X. 4711218

ABSTRAK

Sutardi. **UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI MODIFIKASI ALAT BANTU PEMBELAJARAN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI GEBANG 1 KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2011/ 2012.** Skripsi, Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Juli 2011.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan permainan bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2011/ 2012.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2011/ 2012 yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 11 siswa putra dan 12 siswa putri. Teknik pengumpulan data dengan tes wawancara, observasi, dokumentasi dan praktek kegiatan pembelajaran permainan bulutangkis dengan menggunakan alat bantu pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bulutangkis siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2011/ 2012 meningkat dari 26,1 % pada kondisi awal menjadi 56,5 % pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 82,6 % pada akhir siklus II.

Hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penerapan melalui pembelajaran yang memodifikasi alat bantu dapat meningkatkan hasil belajar bulutangkis siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2011/2012.

Kata kunci :Hasil pembelajaran permainan bulu tangkis dan modifikasi alat bantu pembelajaran *commit to user*

MOTTO

”Sebaik-baiknya manusia diantaramu adalah yang paling banyak manfaatnya bagi orang lain”

(Hadila, Edisi 37 Juli 2010:07)



”Optimis dan berprasangka baiklah karena Allah bersama prasangka hambaNya dan Allah menyertai dalam tiap doa hambaNya”

(Penulis)

commit to user

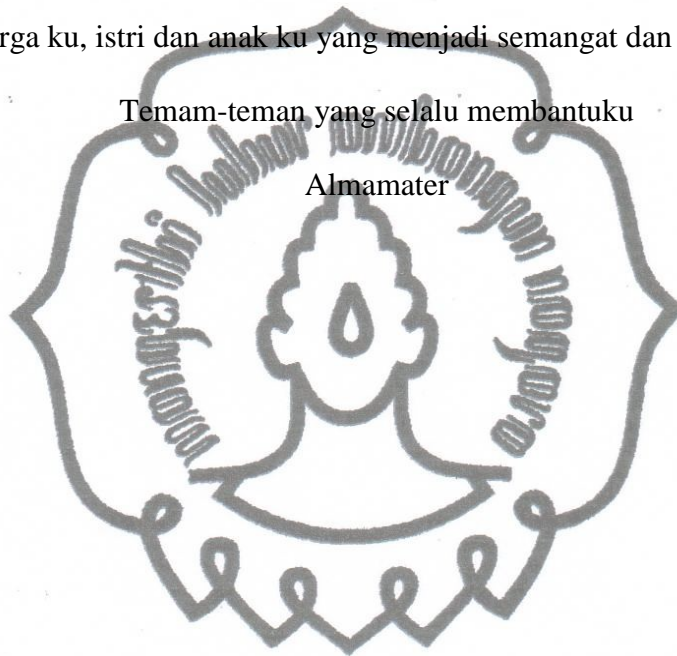
PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk:

Keluarga ku, istri dan anak ku yang menjadi semangat dan motivasi ku

Temam-teman yang selalu membantuku

Almamater



commit to user

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehigga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa penulisan skripsi ini banyak mengalami hambatan, tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak maka hambatan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Drs. H. Wayu Sulisty, M.Kes., sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
5. Waluyo, S.Pd, M.Or., sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
6. Kepala Sekolah dan Guru SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2011/ 2012 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

Semoga segala amal baik tersebut mendapat imbalan dari Tuhan yang Maha Esa. Akhirnya berharap semoga hasil penelitian yang sederhana ini dapat bermanfaat.

Surakarta, Juli 2012

commit to user

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PENGAJUAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	
v	
ABSTRAK	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
BAB II. LANDASAN TEORI	4
A. Tinjauan Pustaka	4
1. Permainan Bulutangkis	4
a. Pengertian Permainan Bulutangkis	4
b. Ketrampilan Dasar Bermain Bulutangkis	6
2. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Jenis Media Pembelajaran	11
c. Manfaat Media Pembelajaran	12

3. Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Bulutangkis	14
a. Hakikat Alat Bantu	14
b. Penggunaan Alat Bantu.....	15
c. Pengaruh Alat Bantu.....	16
B. Kerangka Berpikir	17
BAB III. METODE PENELITIAN	19
A. Tempat dan Waktu Penelitian	19
B. Subjek Penelitian	19
C. Sumber Data	20
D. Teknik Pengolahan Data.....	20
E. Teknik Analisis Data	22
F. Prosedur Penelitian	22
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
A. Deskripsi Pratindakan	25
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	28
1. Siklus I	28
2. Siklus II	37
C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus	45
D. Pembahasan Hasil Penelitian	47
BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	49
A. Simpulan	49
B. Implikasi	49
C. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian	19
Tabel 2. Deskripsi Data Awal Hasil Bulutangkis Siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012	26
Tabel 3. Deskripsi Hasil Belajar Tiap Indikator pada pratindakan	27
Tabel 4. Deskripsi Data Akhir Siklus I Hasil Belajar Bulutangkis pada Siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012	34
Tabel 5. Deskripsi Hasil Belajar Tiap Indikator pada Siklus I	35
Tabel 6. Deskripsi Data Akhir Siklus II Hasil Belajar Bulutangkis Siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012	42
Tabel 7. Deskripsi Hasil Belajar Tiap Indikator pada Siklus II	43
Tabel 8. Perbandingan Hasil Belajar Tiap Indikator pada Setiap Siklus	45
Tabel 9. Perbandingan Data Akhir Siklus I dan Akhir Siklus II Hasil Belajar Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012	46
Tabel 10. Perbandingan Data Pratindakan, Akhir Siklus I dan Akhir Siklus II Hasil Belajar Bulutangkis pada Siswa Kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Skema Kerangka Berpikir	18
Gambar 2. Histogram Hasil Belajar Bulutangkis Pratindakan	27
Gambar 3. Histogram Hasil Belajar Bulutangkis Siklus I.....	35
Gambar 4. Histogram Hasil Belajar Bulutangkis Siklus II	43
Gambar 5. Perbandingan Hasil Belajar Bulutangkis Tiap Siklus	46
Gambar 6. Histogram Perbandingan Hasil Belajar	48



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan pertama	54
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan kedua	77
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan ketiga	99
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan keempat	117
Lampiran 5. Lembar Penilaian Pratindakan	135
Lampiran 6. Lembar Nilai Psikomotor Pratindakan	136
Lampiran 7. Lembar Nilai Kognitif Pratindakan	137
Lampiran 8. Lembar Nilai Afektif Pratindakan	138
Lampiran 9. Lembar Penilaian Siklus I.....	139
Lampiran 10. Lembar Nilai Psikomotor Siklus I.....	140
Lampiran 11. Lembar Nilai Kognitif Siklus I	141
Lampiran 12. Lembar Nilai Afektif Siklus I	142
Lampiran 13. Lembar Penilaian Siklus II.....	143
Lampiran 14. Lembar Nilai Psikomotor Siklus II.....	144
Lampiran 15. Lembar Nilai Kognitif Siklus II	145
Lampiran 16. Lembar Nilai Afektif Siklus II	146
Lampiran 17. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada prinsipnya semua orang menghendaki hidup serba berkecukupan baik cukup dalam kebutuhan jasmani maupun rohani. Namun untuk mencapai tujuan tersebut, harus melalui sarana bekerja yang giat, seseorang bisa bekerja apabila orang tersebut sehat jasmanidan rohani .oleh sebab itu kesehatan adalah salah satu sarana mudah untuk mencapai tujuan seseorang. Untuk mencapai kesehatan tersebut perlu adanya olahraga yang teratur dan disiplin.

Karena sangat pentingnya kesehatan jasmani dan rohani, maka sangat tepatlah apabila pendidikan jasmani dan olahraga di masukan kedlam kurikulum sekolah. Dengan masuknya pendidikan jasmani dan olahraga ke dalam kurikulum, siswa sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi akan mengetahui akan pentingnya kesehatan.

Pendidikan jasmani sangatlah penting bagi semua siswa, khususnya bagi siswa sekolah dasar di karenakan siswa sekolah dasar adalah sebagai awal pembelajaran pendidikan kesehatan jasmani bagi semua pelajar, oleh karena itu, teknik pembelajaran pendidikan kesehatan jasmani yang benar harus dimiliki guru penjas setiap guru penjas mampu bertanggung jawab terhadap siswanya untuk membiasakan atau menyenangkan olahraga.

Untuk mencapai tujuan tersebut seorang guru penjas harus betul-betul menguasai teknik mengajar yang disampaikan kepada siswa, misalnya metode yang digunakan, jenis olahraga yang dipilih dan fasilitasnya ke tiga komponen tersebut harus benar-benar dikuasai oleh seorang guru penjas, agar siswa mudah memahami yang diberikan oleh guru penjas agar siswa betul-betul menguasai pelajaran cabang olahraga yang telah diajarkan.

Adapun cabang olahraga yang di dalam kurikulum sekolah dasar adalah cabang olahraga atletik dan permainan. Cabang olahraga atletik misalnya: lari,

commit to user

lempar dan lompat. Adapun cabang permainan misalnya : sepakbola, *Vollyball*, Basket, *ronderss*, bulutangkis, kasti dan sepak takraw.

Cabang olahraga bulutangkis adalah cabang olahraga yang sangat populer dan masyarakat di Indonesia, namun cabang olahraga bulutangkis tersebut kurang diminati oleh siswa SD terutama di SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran, inilah yang menjadikan alasan untuk mengangkat bulutangkis menjadi judul dalam penelitian ini.

Permainan bulutangkis adalah permainan yang sangat membutuhkan peralatan yang relatif mahal, seperti: raket, *cock*, net dan lapangan. Sarana tersebut sebagian besar tidak dimiliki oleh siswa Sekolah Dasar, sehingga siswa Sekolah Dasar, menjadi kurang berminat karena tidak pernah diajarkan. Untuk diadakan penelitian guna meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis anak pada SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran. Adapun pemilihan Sekolah Dasar Negeri Gebang 1 Masaran Sragen sebagai tempat penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan sebagai berikut : 1) Sekolah tersebut mengizinkan tempatnya digunakan untuk kegiatan penelitian; 2) Sekolah bersedia memberikan data yang penulis perlukan; 3) Masalah ini belum pernah diteliti di kelas V Negeri Gebang 1 Masaran Sragen; 4) Kondisi sekolah dan kelas beserta materi pelajaran telah dipahami dan diketahui penulis sebelumnya; 5) SD Negeri Gebang 1 Masaran Sragen, merupakan SD unit kerja peneliti sehingga memudahkan dalam penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti bermaksud untuk membuat alat bantu yang sederhana mungkin, namun bisa digunakan untuk pembelajaran permainan bulutangkis misalnya: raket dibuat dari kayu, net diganti dengan raffia, lapangan dibuat ukuran mini, *cock* bekas yang diberi warna dengan menggunakan alat bantu tersebut seorang guru olahraga penjasorkes tidak berkesulitan untuk mengajarkan pembelajaran permainan bulutangkis dan siswapun akan lebih tertarik untuk bermain.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang permasalahan di atas maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

Bagaimanakah modifikasi alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas V SDN Gebang I Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2011/ 2012.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Manfaat bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan terhadap pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru penjaskes.

b. Manfaat bagi guru

Dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi guru penjaskes untuk lebih berkreasi dalam menciptakan modifikasi alat bantu.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan sehingga dapat menciptakan lulusan siswa yang berprestasi.

2. Manfaat Praktis

a. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk referensi penlitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang sama.

b. Dapat digunakan sebagai media alternatif bagi guru sekolah lain untuk meningkatkan kemampuan bulutangkis pada siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Permainan Bulutangkis

a. Pengertian Permainan Bulutangkis

Olahraga bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua orang yang saling berlawanan (tunggal) atau empat orang yang saling berlawanan (ganda). Olahraga ini digemari oleh banyak kalangan, karena selain sudah populer juga merupakan jenis olahraga permainan yang mudah dan dapat dimainkan oleh siapa saja baik orang tua maupun anak-anak. Permainan bulutangkis dimainkan di atas sebidang lapangan permainan yang berukuran panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m dengan dibatasi oleh jaring (net) setinggi 1,55 m dari lantai yang membagi bidang permainan yang sama luasnya. Pengertian bulutangkis menurut Kurniawan (2011: 28) adalah sebagai berikut :

Bulutangkis atau *badminton* adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan. Bulutangkis bertujuan untuk memukul bola yaitu *shuttlecock* melewati jaring agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan berusaha mencegah lawan melakukan hal yang sama

Dari pendapat di atas menunjukkan bahwa permainan ini pada dasarnya ialah berusaha memukul dan menangkis *shuttlecock* ke daerah lawan yang dibatasi net dengan menggunakan raket sebagai alat untuk memukul. Kunta (2011: 14) mengemukakan bahwa: Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, *shuttlecock* sebagai obyek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks.

Tujuan dari permainan bulutangkis adalah memperoleh angka dan kemenangan dengan cara berusaha menyebrangkan dan menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan. Seperti dijelaskan oleh Kunta (2011: 15) bahwa tujuan dari permainan bulutangkis ini adalah "memperoleh angka dan kemenangan dengan

cara menyebrangkan dan menjatuhkan *shuttlecock* di bidang permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* atau menjatuhkannya di daerah permainan sendiri.” Permainan ini dianggap sebagai salah satu olahraga lapangan yang paling cepat dan paling terkenal di dunia, karena itu berhasil menyedot minat berbagai kalangan tanpa dibatasi oleh kelompok umur, kelompok sosial ekonomi maupun jenis kelamin.

Sesuai dengan pendapat-pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa olahraga bulutangkis merupakan salah satu olahraga permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang terdiri dari berbagai nomor yaitu tunggal, ganda dan campuran yang menggunakan raket sebagai alat untuk memukul dan *shuttlecock* sebagai objek untuk dipukul yang dimainkan di arena lapangan empat persegi panjang yang datar dengan ukuran lebar 6,10 m dan panjang 13,40 m dengan dibatasi oleh jarring (net) setinggi 1,55 m, yang bertujuan memperoleh angka dan kemenangan dengan cara menyebrangkan dan menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan.

Sifat permainan bulutangkis adalah dimainkan di area empat persegi panjang yang datar dengan lebar 6,10 m dan panjang 13,40 m. Sebuah net (jaring) dari tali setinggi kira-kira 1,55 m dipasang di tengah-tengah, sehingga lapangan terbagi menjadi dua bagian yang sama besar. Area bulutangkis dibatasi pada masing-masing sisinya oleh dua garis pinggir (*side lines*). Garis-garis pinggir ini merupakan pembeda untuk permainan *single*, ganda dan campuran.

Garis pada bagian belakang masing-masing lapangan tersebut garis batas belakang (*back line*). Garis-garis ini merupakan batas permainan terjauh dalam tunggal dan ganda. Adapaun garis yang berada di depan setengah kaki jauhnya dari net disebut garis servis pendek (*short service line*) untuk tunggal dan ganda, dan garis tengah yang memanjang dari pertengahan garis belakang ke tengah-tengah garis *service* pendek membagi dua kedua bidang servis. Setiap *shuttlecock* yang jatuh di atas garis pinggir, garis belakang atau garis servis dianggap masuk dan sah.

Prinsip dasar permainan bulutangkis adalah satu kali memukul *shuttlecock* sebelum jatuh di daerah lapangan sendiri dengan cara memukul atau

mengembalikan *shuttlecock* ke daerah lawan dengan melintasi net, baik dipukul dengan keras atau pelan untuk memaksa lawannya bergerak atau lari di lapangannya. Adapun tujuan dasar permainan bulutangkis adalah mendapatkan angka 21 atau sebanyak-banyaknya 30 angka untuk nomor tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri dan ganda campuran.

b. Keterampilan Dasar Bermain Bulutangkis

Permainan bulutangkis merupakan salah satu permainan yang digemari banyak orang, permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih yang pada dasarnya untuk memukul *shuttlecock* yang dimainkan agar tidak terjatuh di lapangan permainan sendiri. Kunta (2011: 16) mengemukakan pendapatnya bahwa “Menjadi seorang pemain bulutangkis yang berprestasi bukan pekerjaan mudah sebab dituntut memahami dan menguasai sejumlah keterampilan, baik fisik, teknik, taktik, dan psikologis secara efektif, efisien, dan simultan.” Sesuai dengan pendapat tersebut pemain bulutangkis harus mampu menguasai keterampilan-keterampilan bermain bulutangkis, baik keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks.

Menurut Tohar dalam Kurniawan, (2011:28) “Keterampilan dasar merupakan salah satu keterampilan yang harus dipahami dan dikuasai oleh setiap pemain dalam melakukan kegiatan bermain bulutangkis.” Hal ini dikarenakan merupakan salah satu faktor pendukung pokok untuk menjadi atlet yang berprestasi, dan karena itu keterampilan dasar harus bisa dikuasai oleh para pemain bulutangkis.

Berdasarkan penelusuran dari beberapa pendapat dan sumber Varner, Davis, Edward, Subarjah (Kurniawan, 2011:29) dapat dijelaskan bahwa “secara umum keterampilan dasar permainan bulutangkis dapat dikelompokkan kedalam empat bagian yaitu (1) cara memegang raket (*Grips*), (2) Sikap siap (*Stand ataready position*), (3) gerakan kaki (*Footwork*), (4) gerak memukul (*Strokes*).”

Adapun uraian keempat keterampilan dasar tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Cara Memegang Raket (Grips)

Permainan bulutangkis merupakan salah satu permainan yang banyak menggunakan pergelangan tangan, oleh karena itu untuk belajar permainan bulutangkis harus dimulai dari cara pegangan raket, pegangan raket sangat berpengaruh pada ketepatan pukulan, cara pegangan yang benar akan sangat menentukan pada hasil pukulan seorang pemain bulutangkis. Sebagaimana dikemukakan oleh Kunta (2011: 14) bahwa “cara memegang raket merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain.”Maka dari itu pegangan raket yang benar sangatlah penting untuk dikuasai oleh setiap pemain bulutangkis ketika bermain.

Menurut Kunta (2011: 15) setidaknya ada empat cara memegang raket yaitu (1) Pegangan Pistol (*Shakehand grip*), (2) Pegangan Western (*Americangrip*), (3) Pegangan Inggris (*backhand grip*), (4) Pegangan campuran (*mix grip*).

Pada dasarnya cara pegangan raket tidak sukar, karena raket yang dipergunakan dalam permainan bulutangkis relatif ringan. Hasil kajian terhadap beberapa literatur yang ada, cara pegangan raket yang dilakukan oleh para pemain bulutangkis dapat dibedakan menjadi empat cara yang berbeda, hal ini sama dengan yang telah dikemukakan oleh Kunta (2011: 15) yaitu : (1) Cara pegangan *western (American Grip)*, (2) Cara pegangan *continental (backhand grip)*, (3) Cara peganganjabat tangan atau pegangan pistol (*shakehand grip*), (4) pegangan campuran atau kombinasi.

2) Sikap siap (*Stand* atau *ready position*),

Cara berdiri dalam permainan bulutangkis sebenarnya mudah, akan tetapi apabila cara berdiri ini kurang tepat maka akan mengakibatkan kepada gerakan menjadi kurang efisien dan merugikan kepada pemain yang melakukannya, salah satu keterampilan dasar ini penting dikuasai kerana memungkinkan pemain untuk bias bergerak cepat mengambil kemana arahnya *shuttlecock* datang. Menurut Subarjah & Hidayat (2007: 36) “posisi

siap (*stance*) yang benar memungkinkan pemain melakukan mobilisasi gerak secara efektif dan efisien ke setiap sudut lapangan.”

Berdasarkan pendapat di atas keterampilan sikap berdiri (*stance*) sangat diperlukan oleh setiap pemain bulutangkis, karena akan berpengaruh pada ketepatan dan gerakan mengambil *shuttlecocks* dan mengembalikannya ke daerah bermain lawan. Kunta (2011:16) mengemukakan beberapa bentuk sikap berdiri (*stand*) yang perlu diketahui dan dikuasai oleh pemain bulutangkis pada dasarnya dibagi tiga bagian yaitu (1) *Stance* pada saat servis, (2) *Stance* pada saat menerima servis, (3) *Stance* pada saat reli atau ketika bermain sedang berlangsung.

3) Gerakan Pergerakan Kaki (*Foot work*)

Teknik langkah kaki pada hakikatnya merupakan modal pokok untuk dapat memukul *shuttlecock* dengan tepat, langkah kaki yang ringan dan luwes akan memudahkan seorang pemain bergerak ke tempat *shuttlecock* datang dan bersiap untuk memukulnya. *Footwork* merupakan dasar untuk bisa menghasilkan pukulan berkualitas, yaitu apabila dilakukan dalam posisi baik. Untuk bisa memukul dengan posisi baik, seorang atlet harus memiliki kecepatan gerak. Kecepatan gerak kaki tidak bisa dicapai kalau *footwork* tidak teratur.

Kunta (2011: 22) mengemukakan bahwa ”gerakan kaki adalah gerakan-gerakan langkah kaki yang mengatur badan untuk menepatkan posisi badan sedemikian rupa sehingga memudahkan dalam melakukan gerakan memukul *shuttlecock* sesuai dengan posisinya.” Keterampilan ini sangat penting dikuasai oleh para pemain bulutangkis, ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Davidson & Gustavson (Kurniawan, 2011: 29) yang berpendapat bahwa “keterampilan gerak ini sangat penting untuk mengarahkan tubuh ke posisi yang tepat untuk memukul *shuttlecock*.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa gerakan kaki (*footwork*) memiliki pengaruh yang besar dalam permainan bulutangkis, gerakan kaki yang baik bisa menghasilkan pukulan yang akurat karena akan memudahkan seorang pemain dalam menjangkau kemana

datangnya arah *shuttlecock*. Tujuan dari gerakan kaki (*footwork*) ialah agar pemain bisa menguasai seluruh lapangan bulutangkis, ini sependapat dengan apa yang dikemukakan oleh Kurniawan (2011:29)

“Tujuan utamanya adalah untuk menguasai seluruh lapangan permainan.” Menurut Kunta (2011:41) Ada beberapa gerakan kaki yang perlu dikuasai oleh para pemain bulutangkis diantaranya (1) pergerakan ke depan, (2) Pergerakan ke belakang, (3) Pergerakan ke samping kiri, (4) Pergerakan ke samping, (5) Pergerakan menyilang, (6) Meloncat.

4) Teknik Pukulan (*Strokes*)

Untuk dapat memainkan permainan bulutangkis dengan baik seorang pemain harus mampu melakukan beberapa teknik pukulan (*strokes*) menurut Tohar dalam Kurniawan (2011: 30) “Teknik pukulan diartikan sebagai cara-cara melakukan pukulan pada permainan bulutangkis dengan tujuan menerbangkan shuttlecock ke bidang lapangan lawan.” Mengacu kepada sistem pengklasifikasian yang dikemukakan oleh Tohar (1991), Johnson (1990), Subarjah (1999), Davis (1998), Ballou (1998), dan Grice (1996) dalam Kurniawan, (2011: 30). Secara umum keterampilan gerak memukul permainan bulutangkis dapat dikategorikan ke dalam tiga jenis, kategorisasi ini berdasarkan pada posisi raket pada waktu melakukan pukulan.

Jenis-jenis pukulan dalam bulutangkis dapat dikelompokkan menjadi 5 macam yaitu : (a) Pukulan servis. Pukulan servis dapat dilakukan dengan 2 cara antara lain, pukulan servis rendah (*short service*), pukulan servis lob tinggi (*high lob service*). (b) Pukulan lob (*clear*). Lob sebenarnya merupakan pukulan utama di dalam permainan *single*, dimana bola yang dalam (jauh ke belakang) dan memaksa lawan bertindak dari belakang, hingga pukulan yang dihasilkannya kurang membahayakan. Pukulan *lob* dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu lob tinggi ke belakang (*defensive lob*), lob serang (*attacking lob*), *backhand lob* atau *overhead backhand flick lob*. (c) Pukulan smash. Pukulan *smash* merupakan pukulan tercepat dan terkuat, dimana bola dipukul dengan kuat dan dihujamkan ke bawah di daerah-daerah yang kosong atau mengarah ke badan lawan. *Smash* ini dapat dilakukan

dengan *forehand* maupun *backhand*, namun *backhand overheadsmash* umumnya lebih sulit hingga diperlukan di dekat net atau sesekali dari belakang untuk mengejutkan lawan. (d) *Drop shout*. *Drop shout* adalah pukulan yang mengarahkan *shuttlecock* untuk dapat jatuh sedekat mungkin dekat net. Biasanya pukulan ini dilakukan dari belakang dengan menggunakan teknik pukulan *overhead*. (e) *Drive*. *Drive* adalah pukulan mendatar dan cepat yang bolanya nyaris menyentuh net. Bola dipukul antara setinggi pinggang dan bahu, bahkan kadang-kadang lebih tinggi dari bahu hingga seperti pukulan *smash*.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Syaiful Bahri Djamarah (2008 : 120) memberi batasan media dengan sangat luas sehingga mencakup semua alat komunikasi. Media adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang tidak ada di hadapannya. Selanjutnya Syaiful Bahri Djamarah (2008: 121) menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Sedangkan menurut Yudhi Munadi (2008 : 8) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Dari kedua pengertian di atas pengertian media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Pembelajaran dengan alat peraga, maksudnya adalah cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan alat bantu yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran dengan alat bantu adalah memudahkan guru dan siswa dalam mempelajari dan memahami materi pelajaran yang akan diajarkan.

Alat peraga akan sangat mudah sekali penggunaannya apabila dipersiapkan, dirancang dan dipergunakan sebagai alat bantu sendiri. Dalam pembuatan alat peraga membutuhkan waktu dan tenaga yang tidak sedikit, untuk memilih, mempersiapkan bahan, pengayaan atau penjelasan. Penggunaan kesempatan yang baik dalam menggunakan alat peraga sehingga ada respon yang positif dari siswa, sehingga dapat melatih daya pikir dan perkembangan siswa. Namun demikian manfaat lain dari alat peraga bisa dipergunakan dilain waktu atau apabila materi pembahasan sama.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran meliputi segala yang berupa sarana, prasarana, dan fasilitas yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pelajaran kepada subyek didik untuk memperjelas, memperlancar, dan lebih meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam proses pembelajaran digunakan media pengajaran.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran perlu persiapan yang cukup. Kesalahan yang sering terjadi ialah timbulnya anggapan bahwa dengan media pembelajaran, guru tidak perlu membuat persiapan mengajar lebih dahulu. Justru sebaliknya dalam hal ini guru dituntut untuk melakukan persiapan dengan cermat dengan mempelajari bahan dalam buku sendiri, mempersiapkan bahan, pengayaan dan penjelasan. Media pembelajaran hendaknya tidak sekedar menjadi selingan, hiburan, atau pengisi waktu, tetapi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan klasifikasinya, maka jenis-jenis media pembelajarn dapat dikelompokkan menjadi lima jenis, yaitu: (1) Media Grafis, (2) Media Gambar dan Ilustrasi Fotografi, (3) Media Bendanya, (4) Media Proyeksi, dan (5) Media Audio.

Mengingat beraneka ragamnya media pembelajaran yang masing-masing mempunyai karakteristik sendiri-sendiri, maka kita harus berusaha memilih dengan cermat agar dapat digunakan secara tepat. Dengan kata lain tidak ada suatu media yang lain untuk mencapai segala macam hasil yang diharapkan dan untuk segala jenis pelajaran. Dari berbagai penelitian di bidang media dan desain sistem intruksional, yang dapat dirumuskan hanyalah pedoman umum atau pedoman pokok untuk melakukan berdasarkan berbagai macam variabel yang terdapat dalam suatu sistem intruksional.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penelitian yang dilakukan oleh Sudjana & Rivai (2002: 2) terhadap penggunaan media pembelajaran dalam PBM menunjukkan bahwa proses dan hasil belajar pada siswa terdapat perbedaan yang berarti antara pengajaran tanpa menggunakan media dengan pengajaran menggunakan media.

Ada beberapa alasan mengapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah: (1). Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2). Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. (3). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran dan (4). Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Alasan kedua berkenaan dengan taraf berpikir siswa, taraf berpikir siswa, mengikuti tatap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju keberpikir kompleks (Sudjana & Rivai, 2002: 2-3). Arsyad (2009: 19) mengutip pendapat Kemp & Dayton berpendapat bahwa media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu

digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) motivasi minat atau tindakan. (2) menyajikan informasi dan (3) memberi Instruksi.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media dapat di gunakan untuk kegiatan pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Menarik perhatian sebuah gambar dilayar, pertanyaan dipapan tulis, atau musik yang mengalun ketika siswa masuk keruang kelas dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa.
- 2) Mengingat kembali, gunakan media untuk membantu siswa mengingat apa yang telah mereka pelajari, sehingga materi baru dapat dikaitkan dan ditambahkan pada materi lama.
- 3) Menyampaikan tujuan kepada siswa.
- 4) Menyampaikan isi/materi pelajaran baru, media tidak hanya membantu membuat materi baru mudah diingat, tetapi juga membantu menyampaikan materi baru (teks film atau vidio)
- 5) Mendukung pelajaran melalui contoh dan perluasan pandangan salah satu keuntungan dari media adalah membawa dunia ke dalam kelas, jika memungkinkan membawa siswa kedalam dunia itu.
- 6) Mendapatkan respon siswa, menyampaikan informasi dan memberi pertanyaan mendapatkan keterlibatan dalam menjawab pertanyaan.
- 7) Memberikan umpan balik/*feedback*.
- 8) Meningkatkan ingatan dan transfer, gambar meningkatkan ingatan, media membantu memvisualisasikan pelajaran dan mentransfer konsep-konsep abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah mengingat objek.
- 9) Menilai kinerja media adalah cara yang luar biasa untuk mengadakan penilaian.

3. Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Bulutangkis

a. Hakikat Alat Bantu

Alat bantu mengajar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelancaran kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh tersedianya alat bantu yang baik dan memadai. Sriyono Brotosuryo dkk.(1994: 294) menyatakan, “Alat-alat yang digunakan oleh guru sebagai sarana untuk membantu pelaksanaan kegiatan mengajar”. Menurut H.J. Gino dkk., (1998: 37) berpendapat, “Alat bantu belajar atau pembelajaran adalah semua alat yang digunakan dalam bahan kegiatan belajar mengajar dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (siswa)”. Sedangkan Slameto (2005: 67-68) menyatakan: “Media atau alat pembelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pembelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa”.

Alat bantu mempunyai arti penting dalam kegiatan pembelajaran. Alat bantu dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Selain itu, alat bantu akan memudahkan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Lebih lanjut Sriyono Brotosuryo dkk., (1994: 297) menyatakan, “Dengan menggunakan alat bantu mengajar atau media, pengajaran dapat menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga mudah untuk dimengerti dan dipahami anak didik”. Sedangkan M. Sobry Sutikno (2009: 106-107) menyatakan:

Ada beberapa fungsi penggunaan media atau alat dalam proses pembelajaran di antaranya:

- 1) Menarik perhatian siswa.
- 2) Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
- 3) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalitis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang

- 5) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif
- 6) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan
- 7) Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar
- 8) Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar
- 9) Melayani gaya belajar siswa beraneka ragam
- 10) Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran

Alat bantu atau media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat luas dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang baik dan tepat, maka akan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, seorang guru penjas harus mampu memanfaatkan berbagai macam alat bantu pembelajaran, jika dalam pembelajaran materi penjas banyak kendala.

b. Penggunaan Alat Bantu

Penggunaan alat bantu dalam pembelajaran penjas sangat penting. Banyak kendala yang dihadapi guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran materi penjas, karena keterbatasan alat bantu atau bahkan sama sekali tidak ada alat bantu yang disediakan oleh sekolah. Rusli Lutan (2005: 45) bahwa, “Keluhan umum guru pendidikan jasmani yakni keterbatasan alat. Tidak tersedianya alat dapat menjadi faktor penghambat karena berpengaruh langsung terhadap struktur pelajaran pengaturan siswa”.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, alat bantu dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting. Tersedianya alat bantu yang relevan dan memadai akan sangat menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Namun sebaliknya jika alat bantu tidak tersedia menuntut seorang guru berkreaitivitas agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan diperoleh hasil belajar yang optimal. Lebih lanjut Rusli Lutan (2000: 46) menyatakan, “Terbuka kesempatan guru pendidikan jasmani untuk membuat sendiri alat-alat sesuai dengan kebutuhan guna menyampaikan bahan pelajaran”.

Kreativitas dan inisiatif seorang guru penjas untuk menciptakan untuk membuat alat bantu dalam pembelajaran penjas sangat penting. Jika siswa

mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran penjas, maka dapat menggunakan alat bantu. Penggunaan alat bantu tersebut pada prinsipnya untuk mempermudah mempelajari keterampilan, jika keterampilan yang sebenarnya sulit dikuasai. Penggunaan alat bantu dalam pembelajaran penjas dapat menggunakan alat bantu. Penggunaan alat bantu tersebut pada prinsipnya untuk mempermudah mempelajari keterampilan, jika keterampilan yang sebenarnya sulit dikuasai. Penggunaan alat bantu dalam pembelajaran penjas dapat menggunakan berbagai macam peralatan, misalnya pembelajaran bulutangkis menggunakan alat bantu, raket yang terbuat dari kayu, net yang terbuat dari rafia dan *shuttlecock* yang diberi warna yang berbeda-beda serta lapangan mini yang diberi garis dengan rafia.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal, maka harus ditunjang alat bantu yang relevan. Dengan menggunakan alat bantu yang relevan, maka siswa akan menjadi lebih senang dan motivasi belajar meningkat. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran penjas dapat diatasi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

c. Pengaruh Alat Bantu

Pendidikan jasmani di sekolah merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dengan pelajaran lainnya. Toho Cholik dan Rusli Lutan (2001: 10) menyatakan, “Program pendidikan jasmani di sekolah seharusnya diarahkan pada upaya mengembangkan pribadi anak secara menyeluruh (*multilateral development*)”.

Pendapat tersebut menunjukkan, dalam membelajarkan pendidikan jasmani bagi siswa harus diberi kesempatan seluas-luasnya. Pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya difokuskan pada salah satu materi saja, namun berbagai macam materi pelajaran pendidikan jasmani harus diberikan. Lebih lanjut Toho Cholik dan Rusli Lutan (2001: 10-11) menyatakan, “Pembatasan aktivitas gerak pada anak akan merugikan pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Anak akan kurang memiliki kekayaan dan keluwesan gerak yang mana sangat dibutuhkan untuk menghadapi tuntutan gerak yang kompleks

lebih lanjut”. Pendapat lain dikemukakan Toho Cholik dan Rusli Lutan (2001: 11) bahwa:

Dewasa ini sering kita lihat bahwa pengajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar pada umumnya dilaksanakan secara tradisional, dimana kegiatan yang dilakukan anak sama dengan apa yang dilakukan oleh orang dewasa tanpa melakukan modifikasi. Seharusnya modifikasi baik dalam aturan, ukuran, alat dan lapangan, maupun jumlah pemain perlu dilakukan agar sesuai dengan kemampuan anak. Dengan demikian anak dapat ikut berpartisipasi aktif, senang dan menggairahkan mengikuti pelajaran. Sebaliknya, anak akan sering mengalami kegagalan dan kekecewaan sehingga akhirnya dapat menumbuhkan rasa tidak senang dan frustrasi.

Pendapat tersebut menunjukkan, melakukan modifikasi sarana pembelajaran pendidikan jasmani atau menggunakan alat bantu sangat penting agar anak terlibat aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Jika akan terlibat aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, maka akan meningkatkan kemampuan larinya. Oleh karena itu, menggunakan alat bantu sangatlah penting dalam pendidikan jasmani.

B. Kerangka Berfikir

Menurut Surachmad yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2002: 138), dijelaskan bahwa: “Kerangka berpikir atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diteima oleh penyelidik”.

Bertitik tolak dari pendapat tersebut, penulis mempunyai kerangka berpikir sebagai berikut :

1. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting serta paling dominan bagi perkembangan anak manusia menuju kedewasaan dirinya.
2. Media belajar berupa modifikasi alat bantu pembelajaran bulutangkis dimaksudkan dapat membantu kepada anak didik dalam memahami proses pembelajaran bulutangkis yang diajarkan di sekolah.
3. Dengan adanya modifikasi alat bantu pembelajaran bulutangkis yang memadai, dapat membantu meningkatkan kemampuan bermain bulutangkis anak.

Secara ringkas kerangka berpikir tersebut dapat dibuat skema sebagai berikut:

commit to user



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran, Kabupaten Sragen. Alasan peneliti memilih tempat penelitian di SD Negeri Gebang 1, karena hasil pembelajaran bulutangkis kurang berhasil sehingga perlu ditingkatkan kemampuan gerak dasar bulutangkis.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam waktu 3 bulan yaitu bulan April sampai dengan Juni 2012, dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	penyusunan Proposal												
3	Pembuatan Bab 1 2 dan 3												
4	Pembelajaran Siklus I												
5	Pembelajaran Siklus II												
6	Pembelajaran Siklus III												
7	Evaluasi dan pembuatan laporan												

B. Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan mengambil subjek penelitian kelas V (lima) SD Negeri Gebang 1 Masaran Sragen, yang terdiri dari 11 siswa putra dan 12 siswa putri. Sehingga jumlah siswa yang diteliti ada 23 siswa.

C. Sumber Data

Data atau informasi yang paling penting untuk dikumpulkan dan dikaji dalam penelitian ini diperoleh dari data kualitatif. Informasi data ini akan digali dari berbagai macam sumber data. Adapun sumber data yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini antara lain :

1. Informasi data dari nara sumber yang terdiri dari siswa kelas V serta wali kelas V.
2. Arsip nilai ulangan harian.
3. Pengamatan pelaksanaan pembelajaran dengan media gambar seri oleh guru pamong.

D. Teknik Pengolahan Data

Dalam pengumpulan data yang dipergunakan :

1. Wawancara Mendalam

Metode interview adalah metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan jalan melakukan tanya jawab langsung dengan subyek penelitian. Sugiyono (2002: 75) mengatakan bahwa : "Interview dapat dipandang sebagai metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penyelidikan".

Sedangkan Nasution, (2003: 113) dalam salah satu bukunya menyatakan bahwa: "Interview adalah merupakan metode yang bersifat langsung dan merupakan suatu bentuk komunikasi verbal, semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi."

Melalui wawancara atau interview dapat diperoleh berbagai keterangan dan data yang diperlukan dalam suasana penelitian. Dalam penelitian ini metode wawancara, digunakan khususnya pada kepala sekolah, Wali Kelas V, mengenai pembelajaran mengarang dan sejarah Negeri Gebang 1 Masaran Sragen, serta hal-hal lain yang terkait dengan penelitian ini.

2. Observasi partisipan

Metode pengumpulan data dengan cara observasi adalah metode perolehan data dengan menggunakan mata secara langsung tanpa ada pertolongan alat standart untuk keperluan tersebut (Marzuki, 2002: 58). Sedang menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2007: 220) merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung

Digunakan untuk mengadakan penelitian terhadap gejala-gejala yang akan diselidiki tanpa menggunakan alat terutama pada pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran serta kondisi sekolah yang menjadi subjek penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen (Bahasa Inggris) yang artinya dokumen sedang “dokumen yang berasal dari kata *documentum* (Bahasa Latin) berarti tertulis atau tercetak yang dapat dipakai sebagai bukti keterangan” studi dokumentasi merupakan salah satu cara pengumpulan data dengan menggunakan dokumen-dokumen sebagai sumber data (Dewa Ketut Sukardi, 2004 : 165)

Dengan melalui metode dokumentasi inilah didapatkan keterangan-keterangan dan dapat mengumpulkan data mengenai keadaan murid, masalah-masalah yang penulis perlukan lewat dokumen yang tersimpan. Di dalam penyelidikan ini data diperoleh melalui daftar induk siswa yang tersimpan di kantor guru SD Negeri Gebang 1 Masaran Sragen tahun pelajaran 2012.

4. Praktek

Dipergunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan bulutangkis siswa kelas V, adapun praktek tersebut adalah pra praktek yang digunakan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum perlakuan pembelajaran dengan modifikasi alat bantu pembelajaran dan test post praktek yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus setelah siswa mendapatkan pembelajaran dengan modifikasi alat bantu pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam pendidikan jasmani.

1. Hasil kemampuan bermain bulutangkis yaitu dengan menganalisis hasil bermain bulutangkis anak. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.
2. Partisipasi dan kemampuan siswa dalam melakukan permainan bulutangkis yaitu dengan mengobservasi partisipasi siswa serta menganalisis permainan bulutangkis anak. Kemudian dikategorikan dalam klasifikasi yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini melalui angka-angka yang diperoleh saat unjuk kerja bermain bulutangkis.

F. Prosedur Penelitian

Langkah – langkah penelitian sebagai berikut :

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan apa yang harus dilakukan, untuk pertama kali kita sebagai peneliti meminta ijin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian, untuk melakukan tindakan kelas, kemudian menyiapkan indikator yang akan di teliti beserta tolak ukur keberhasilan penelitian yang akan kita laksanakan. Kemudian mencari guru yang akan dijadikan kolaborasi. Yang paham tentang mata pelajaran yang kan menjadi sumber PTK. Pada penelitian ini yang dijadikan tolak ukur pelaksanaan media pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan dalam pembelajaran adalah kinerja guru dalam melaksanakan atau menerapkan modifikasi alat bantu pembelajarandan aktivitas siswa selama dilaksanakan atau diterapkan modifikasi

alat bantu pembelajaran, Guru memberikan mata pelajaran tentang bulutangkis dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran, dengan tahapan sebagai berikut: Tahapan awal pembelajaran, guru menyapaikan materi pembelajaran tentang bulutangkis, lalu guru menerangkan cara bermain bulutangkis dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran. Guru memperagakan permainan bulutangkis dengan modifikasi alat bantu pembelajaran, guru memperlihatkan bahan yang akan diajarkan yaitu modifikasi alat bantu pembelajaran. Tahapan inti pembelajaran siswa mempraktekkan permainan bulutangkis dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran, yang sudah disediakan. Guru memberikan penilaian pada kerja praktek anak bermain bulutangkis dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran.

3. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada waktu penelitian atau pada waktu pelaksanaan tindakan, penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran, akan dilaksanakan oleh guru Praktikan, peneliti sebagai observer yang akan mengobservasi tentang kinerja guru praktikan selama penerapan media gambar seri dan mengobservasi aktivitas siswa dalam pembelajaran berlangsung.

Dalam mengobservasi harus mendapatkan data yang sesungguhnya yang yata yang terdapat dilapangan, pada saat belajar dilapangan harus mencatat catatan cataatn hasil dilapangan, pada tahapan ini diharapkan dapat dikenali sedini mungkin apakah tindakan akan mengarah terhadap terjadinya perubahan positif dalam proses belajar sesuai dengan yang diharafkan. Dan untuk menilai apakah pelaksanaan pembelajaran telah sesuai dengan yang sudah direncanakan.

4. Refleksi

Reflesi merupakan bagian yang sangat penting untuk memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil pembelajaran yang terjadi yang dilakukan dengan (a) pada saat memikirkan tindakan yang akan dilakukan (b) ketika tindakan sedang dilakukan, (c) setelah tindakan dilakukan, adapun kegiatan yang dilakukan pada saat merefleksi, melakukan analisis, dan mengevaluasi atau mendiskusikan data yang harus diperoleh, penyusunan rencana tindakan yang hasil diperoleh melalui kegiatan observasi. Data yang telah dikumpulkan dalam

observasi harus secepatnya dianalisis atau diinterpretasikan (diberi makna) sehingga dapat segera diberi tindakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan, jika diinterpretasikan data tersebut belum mencapai tujuan yang diharapkan maka peneliti maka peneliti dan observer melakukan langkah-langkah perbaikan untuk diterapkan pada siklus selanjutnya. Akan tetapi jika pada pelaksanaan refleksi terhadap hal-hal dianggap baik, maka hal-hal yang baik tersebut harus terus digali.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survey awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil kegiatan survey awal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012, yang mengikuti materi pelajaran penjasorkes khususnya permainan bulutangkis sejumlah 23 siswa, yang terdiri atas 11 siswa putra dan 12 siswa putri. Dilihat dari proses pembelajaran cabang permainan khususnya materi bulutangkis, dapat dikatakan proses pembelajaran dalam kategori kurang berhasil.
2. Siswa kurang memiliki perhatian dan motivasi dalam pembelajaran bulutangkis, sebab guru kurang kreatif dalam mengajar materi bulutangkis, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis.
3. Guru kesulitan menemukan contoh / model pembelajaran bulutangkis yang baik dan benar. Seringkali contoh yang disampaikan oleh guru melalui peragaan langsung sehingga kurang dapat dicermati oleh siswa secara baik, sebab siswa kurang dapat melihat contoh gerakan yang diperagakan oleh guru hal ini karena kurangnya antusiasme siswa atau contoh gerakan kurang dapat dipahami oleh siswa.
4. Guru kurang bisa dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran bulutangkis. Guru kurang kreatif untuk membuat cara agar siswa tertarik dan senang mengikuti materi pembelajaran bulutangkis.
5. Guru kurang menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran yang baik kepada siswa agar mampu meningkatkan peran aktif siswa selama mengikuti pembelajaran bulutangkis. Pembelajaran yang monoton atau mengakibatkan

commit to user

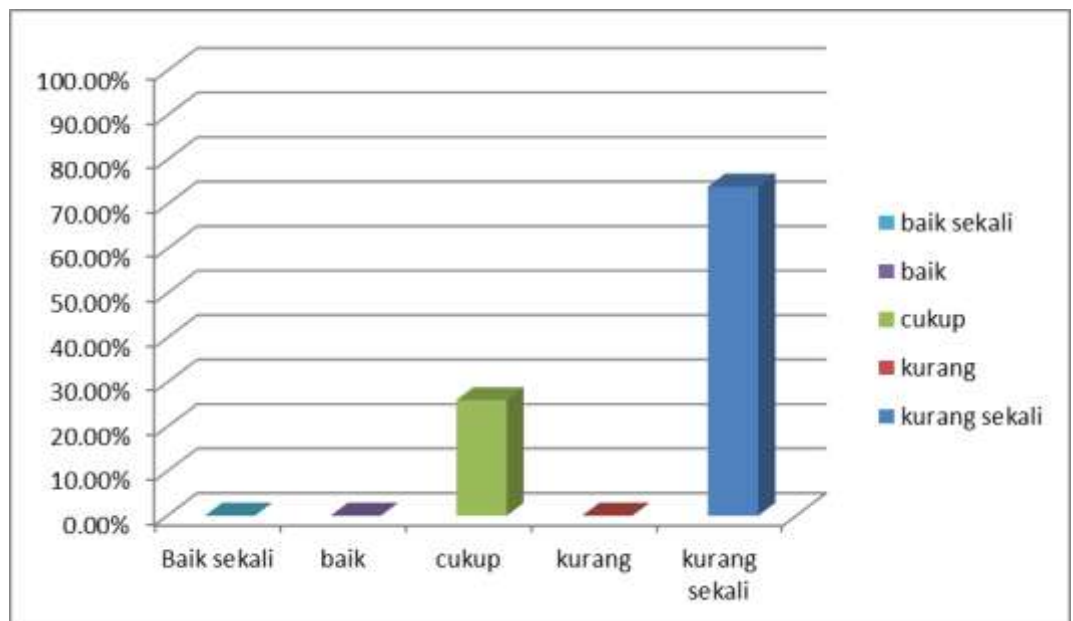
motivasi belajar siswa menurun, sehingga akan berdampak pada rendahnya hasil belajar permainan bulutangkis.

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan kolaborator melakukan pengambilan data awal penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan siswa dalam materi pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012. Adapun deskripsi data yang diambil adalah hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012.

Kondisi awal hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012 sebelum diberikan tindakan penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2.Deskripsi Data Awal/Pratindakan Hasil bulutangkis Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012.

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
>95	Baik Sekali	Tuntas	0	0%
85 – 94	Baik	Tuntas	0	0%
75 – 84	Cukup	Tuntas	6	26,1%
65 – 74	Kurang	Tidak Tuntas	0	0%
< 64	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	17	73,9%
Jumlah			23	100%



Gambar 2. Hasil Belajar Bulutangkis Pratindakan

Berikut ini merupakan hasil observasi pada setiap indikator ketercapaian siswa sebelum dilakukan tindakan (pratindakan) yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Deskripsi Hasil Belajar Tiap Indikator Pada Pratindakan

Aspek yang diukur	Kondisi Awal	
	Jumlah siswa yang lulus	Prosentase kelulusan
Kemampuan teknik bulutangkis	2 siswa	8,6%
Pemahaman siswa terhadap materi bulutangkis	11 siswa	52,17%
Sikap siswa dalam mengikuti pelaksanaan materi bulutangkis	10 siswa	43,48%
Ketuntasan hasil belajar	6 siswa	26,09%

Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2011/2012 belum menunjukkan hasil belajar yang baik khususnya materi pembelajaran bulutangkis, hal ini diketahui dari prosentase ketuntasan belajar 26,1% siswa atau 6 siswa yang telah tuntas dalam materi pembelajaran bulutangkis.

Melalui deskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut kriteria keberhasilan pembelajaran yang kurang khususnya materi pembelajaran bulutangkis. Dari observasi data awal maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran materi bulutangkis pada siswa Kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012 melalui penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I (Pertemuan I)

a. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada siklus I pertemuan I pada tanggal 14 Mei 2012, sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran penjasorkes.
- 2) Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu dengan modifikasi alat bantu pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran bulutangkis.
- 3) Menyiapkan alat bantu pembelajaran yang diperlukan untuk membantu pengajaran bulutangkis.
- 4) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, meliputi :

1) Pemanasan

- a) Berdoa dan absensi siswa
- b) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum
- c) Melakukan pemanasan

Pemanasan menggunakan permainan yang mengarah pada inti pembelajaran. Adapun caranya adalah anak disuruh berjajar sepanjang garis lapangan bulu tangkis saling berhadapan masing-masing anak memegang *cock* kemudian dilemparkan ke arah lawannya dengan parabol, tetapi cara melempar nya seperti memukul pukulan lop dalam permainan bulutangkis, setelah bola jatuh lari bergantian tempatnya demikian di lakukan sampai sepuluh kali lemparan.

2) Inti Pelajaran

a) Pada inti pembelajaran guru menjelaskan cara memegang raket. Setelah guru selesai menjelaskan kemudian siswa diberi kesempatan untuk mencoba memegang raket yang telah di contohkan oleh guru. Siswa melakukan cara memegang raket satu persatu dengan pengamatan guru kemudian di lanjutkan teknik dasar gerakan memukul lop pada permainan bulutangkis.

b) Teknik dasar gerakan pukulan lop pada bulutangkis adalah:

1. Posisi badan tegak lurus, kaki kiri ke depan kaki kanan ke belakang kurang lebih selebar bahu, berat badan sedikit ke belakang.
2. Posisi tangan kiri ditarik ke atas untuk membantu ketepatan ukuran bola, tangan kanan ditarik ke belakang dengan tangan ditekuk sehingga membentuk sudut kurang lebih 65 derajat kemudian dipukulkan ke depan dengan gerakan seperti melempar. Bertepatan dengan pukulan tersebut, kaki kiri dipindah ke belakang. Itu dilakukan berulang-ulang tanpa memakai bola dengan aba-aba guru.

c) Teknik dasar servis

Posisi badan adalah tegak lurus kaki kiri di depan kira-kira selebar bahu, tangan kiri memegang *cock* di depan badan, tangan kanan yang pegang raket ditarik ke belakang lalu dipukulkan bola diarahkan ke arah yang dituju. Ayunan raket diayunkan kedepan sampai lurus. Setiap anak disuruh melakukan sepuluh kali pukulan setiap gilirannya demikian dilakukannya berulang-ulang sampai anak mencapai target yang maksimal.

3) Penutup

- a) Melaksanakan penenangan/pendinginan. Siswa duduk bersap, rapat, dan saling memijat, bernyanyi nyanyi bersama sama.
- b) Berdoa kemudian dibubarkan.

c. Observasi dan Interpretasi

Pada langkah observasi dan interpretasi ini dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborasi saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi menyimpulkan bahwa siswa terlihat senang dengan menerapkan alat bantu pembelajaran. Hal ini terlihat dari peran aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung, siswa semangat dan antusias saat proses pembelajaran berlangsung.

a) Pemanasan

Saat pemanasan siswa terlihat senang dan gembira dengan pemanasan yang dikemas dengan cara permainan. Siswa sangat antusias melakukan pemanasan karena mereka merasa ada yang berbeda dari pemanasan yang mereka lakukan biasanya.

b) Inti

Pada saat pembelajaran siswa tampak senang dengan menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran yang guru berikan. Hal ini terbukti dari peran aktif siswa saat pembelajaran berlangsung dan berulang kali siswa meminta untuk melakukan kembali gerakan yang telah diajarkan. Dan pada saat melakukan rangkaian gerakan siswa menunjukkan kemampuannya masing-masing dan terlihat bersungguh-sungguh dalam melakukannya terbukti dari perubahan kemampuan untuk melakukan gerakan dasar pegang raket, pukulan lop dan servis pada permainan bulutangkis.

d. Analisis dan Refleksi

Pada pertemuan pertama terdapat keberhasilan dan kegagalan yang terjadi, adapun keberhasilan dan kegagalan tersebut adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan guru/siswa:

Pembelajaran melalui penerapan alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan peran aktif siswa selama mengikuti pembelajaran, alat bantu tersebut memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran khususnya permainan bulutangkis dan juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan pegang raket, lop dan servis. Selain itu dengan penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran siswa tidak jenuh selama mengikuti pembelajaran bulutangkis.

2) Kendala yang dihadapi guru/siswa:

Pembelajaran melalui pendekatan bermain menggunakan modifikasi alat bantu pembelajaran yang terdapat unsur-unsur kompetisi membuat siswa harus mau bekerjasama dalam kelompoknya, kendala yang dihadapi dalam hal ini adalah membuat siswa putra dan putri mau bersatu dan satu kelompok tanpa ada batasan dan juga rasa malu. Untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam melakukan pembelajaran serta menghilangkan batasan dan juga rasa malu tersebut maka sebaiknya peneliti memberikan *reward* kepada siswa, misalnya berupa pujian seperti: bagus, baik sekali, tepat sekali, bagus sekali, dan lain sebagainya. Sehingga siswa mampu termotivasi dan juga melupakan batasan dan juga rasa malu tersebut setelah larut dalam permainan yang diberikan.

3) Rencana Perbaikan:

Berdasarkan hasil analisis dalam pembelajaran pada pertemuan pertama maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada pertemuan berikutnya, guna meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal. Adapun hal-hal yang dilakukan antara lain :

- a) Agar siswa tidak salah dalam melakukan setiap gerakan pada kegiatan pembelajaran tersebut, maka peneliti memberikan penjelasan cara melakukan gerakan dengan benar dalam pelaksanaan pembelajaran bulutangkis.
- b) Siswa yang dirasa kurang berhasil pada pertemuan pertama akan diberikan perhatian yang lebih intensif pada pertemuan berikutnya. Peneliti harus tetap memberikan pemahaman dan motivasi pembelajaran yang berorientasi pada modifikasi alat bantu pembelajaran.

2. Pertemuan II

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari refleksi pada pertemuan I, maka perencanaan tindakan pada siklus I pertemuan II tanggal 16 Mei 2012 yang juga akan dilakukan penilaian adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran penjasorkes.
- 2) Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam PTK, yaitu dengan penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran bulutangkis.
- 3) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran.
- 4) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, sebagai berikut :

- 1) Pemanasan
 - a) Berdoa dan absensi siswa
 - b) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum
 - c) Melakukan pemanasan

Pemanasan dikemas dalam sebuah permainan sederhana yaitu jangan bertiga. Caranya adalah siswa disuruh menempati di 12 sudut lapangan

bulutangkis, masing-masing sudut terdiri dari 2 anak yang menghadap searah, hanya satu sudut yang diisi 3 anak yang juga menghadap searah, salah satu anak berdiri bebas ditengah lapangan dengan aba-aba guru anak tersebut harus mengejar anak yang paling belakang yang terdiri dari 3 anak yang menghadap searah tersebut (berdiri membelakangi) yang dikejar boleh berhenti di tempat sudut yang terdiri dari 2 anak, namun berhentinya harus dari depan sehingga yang dibelakang lari lagi demikian seterusnya larinya harus didalam lapangan bulutangkis, begitu seterusnya agar anak betul-betul mengenal lapangan bulutangkis.

2) Inti Pelajaran

- a) Pada inti pembelajaran guru kembali menjelaskan cara memegang raket. Setelah guru selesai menjelaskan kemudian siswa diberi kesempatan untuk mencoba gerakan tersebut seperti yang dicontohkan guru. Siswa melakukan gerakan tersebut satu per satu.
- b) Siswa melakukan servis dan pukulan lop dengan pengamatan dan bimbingan guru
- c) Setelah selesai melakukan tugas ajar tersebut kemudian siswa dikumpulkan untuk melakukan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan agar siswa mengetahui kekurangannya dan juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi bulutangkis yang belum dipahami. Setelah selesai bertanya jawab kemudian siswa ditugaskan untuk melakukan kembali gerakan-gerakan tersebut untuk memberi penguatan dari materi pembelajaran yang telah diajarkan.
- d) Siswa melakukan rangkaian gerakan pegang raket, pukulan lop dan servis di lapangan bulutangkis yang sebenarnya.
Setelah melakukan gerakan pegang raket, pukulan lop, servis dengan menerapkan modifikasi alat bantu pembelajaran, kemudian siswa melakukan rangkaian gerakan secara keseluruhan. Siswa melakukan rangkaian gerakan tersebut sesuai daftar urutan absen dan di ambil hasil belajar yang sudah ditunjukkan oleh siswa sebagai bahan evaluasi pada siklus I.

3) Penutup

commit to user

Melaksanakan penenangan / pendinginan :

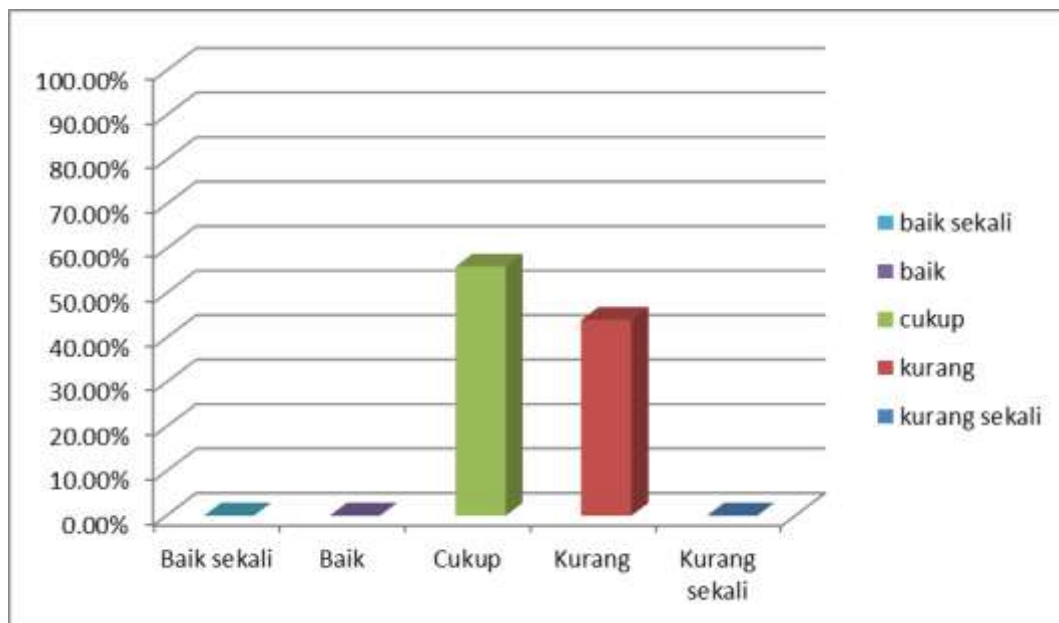
- a) Siswa dibariskan kemudian diminta untuk duduk dengan kedua kaki diluruskan. Kemudian guru dengan siswa bernyanyi lagu daerah bersama-sama.
- b) Selesai mengevaluasi hasil belajar siswa kemudian guru memimpin berdoa kemudian siswa dibubarkan.

c. Observasi dan Interpretasi

Pada dasarnya pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran cukup memberikan gairah dan semangat baru pada pembelajaran bulutangkis, hal ini dapat dilihat dari peran aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan juga banyak siswa yang meminta untuk mengulangi rangkaian gerakan bulutangkis karena belum puas dengan hasil yang telah didapatkan. Meski hasilnya belum memenuhi target yang diharapkan masih ada siklus ke II sebagai perbaikan dari siklus I dan diharapkan ada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran bulutangkis.

Tabel 4. Deskripsi Data Akhir Siklus I Hasil Belajar Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
>95	Baik Sekali	Tuntas	0	0%
85 – 94	Baik	Tuntas	0	0%
75 – 84	Cukup	Tuntas	13	56,5%
65 – 74	Kurang	Tidak Tuntas	10	43,5%
< 64	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah			23	100%



Gambar 3. Hasil Belajar Bulutangkis Siklus I

Berikut ini merupakan hasil belajar pada setiap indikator ketercapaian kinerja siswa pada siklus I yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Deskripsi Hasil Belajar Tiap Indikator pada Siklus I

Aspek yang diukur	Prosentase target capaian	Siklus I	
		Jumlah siswa yang lulus	Prosentase kelulusan
Kemampuan teknik bulutangkis	30%	8 siswa	34,78%
Pemahaman siswa terhadap materi bulutangkis	70%	17 siswa	73,91%
Sikap siswa dalam mengikuti pelaksanaan materi bulutangkis	50%	14 siswa	60,86%
Ketuntasan hasil belajar	50%	14 siswa	60,86%

d. Analisis dan Refleksi

Dari tabel pencapaian hasil di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam melakukan rangkaian gerakan bulutangkis meningkat sesuai target capaian yang dicantumkan pada proposal. Akan tetapi masih perlu peningkatan pada metode yang diterapkan. Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan 2 siklus I adalah :

1) Keberhasilan guru/siswa:

Dari pada kondisi awal, siswa menunjukkan hasil belajar bulutangkis yang cukup bagus dengan prosentase siswa yang tuntas 56,5% atau 13 siswa sedangkan siswa yang belum tuntas 43,5% atau 10 siswa.

2) Kendala yang dihadapi guru/siswa :

- a) Kendala yang dihadapi pada pertemuan 1 pada siklus I sedikit demi sedikit dapat diatasi meskipun demikian masih perlu peningkatan dan juga pengembangan untuk mendapatkan hasil yang maksimal pada pertemuan siklus II.
- b) Untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal masih perlu meningkatkan pendekatan internal kepada siswa terutama pada semangat dan peran aktif siswa dalam pelaksanaan pembelajaran permainan bulutangkis.

3) Rencana Perbaikan

Berdasarkan hasil analisis dalam pembelajaran siklus I, maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya, untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal, adapun rencana perbaikan tersebut antara lain :

- a) Mempersiapkan skenario pembelajaran yang lebih matang agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik dan juga menghimbau kepada siswa agar menjaga kondisi fisik sehingga dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal.
- b) Melakukan pendekatan internal lebih intensif pada siswa yang dirasa masih kurang berhasil agar siswa tersebut mengetahui kekurangan sehingga termotivasi untuk membagikan kerti ceria.

2.SiklusII (Pertemuan I)

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari hasil analisis dan refleksi pada siklus I, maka perencanaan tindakan pada siklus II pertemuan I tanggal 2 Juni 2012 sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP dengan mengacu pada pertemuan sebelumnya. Pembelajaran dengan menerapkan modifikasi alat bantu pembelajaran yang pada pertemuan sebelumnya kurang berhasil dibuat lebih menarik lagi untuk lebih meningkatkan semangat dan peran aktif siswa sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.
- 2) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran agar proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
- 3) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan, adapun skenario pembelajaran bulutangkis sebagai berikut :

- 1) Pemanasan.
 - a) Berdoa dan absensi siswa
 - b) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum
 - c) Melakukan pemanasan

Pemanasan menggunakan permainan yang mengarah pada pembelajaran inti, caranya adalah anak berjajar sepanjang garis lapangan bulutangkis saling berhadapan masing-masing anak memegang cock kemudian dilemparkan ke arah lawannya dengan parabol, tetapi cara melemparnya seperti memukul pukulan lop, setelah bola jatuh lari bergantian tempatnya demikian dilakukan sampai sepuluh kali lemparan.

2) Inti Pelajaran

- a) Memberi penjelasan materi bulutangkis dari gerakan pegang raket, pukulan lop, dan servis kepada siswa.

- b) Selesai menjelaskan materi permainan bulutangkis dari pegang raket, pukulan lop dan servis kemudian guru menugaskan siswa untuk melakukan kembali apa yang telah diajarkan oleh guru. Siswa diberi kesempatan untuk melakukan tiap gerakan yang diajarkan sebanyak 4 kali.
- c) Setelah siswa selesai melakukan teknik-teknik yang diajarkan kemudian guru mengajak siswa melakukan gabungan gerakan tersebut.
- d) Setelah selesai melakukan tugas ajar tersebut kemudian siswa dikumpulkan untuk melakukan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan agar siswa mengetahui kekurangannya dan juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi bulutangkis yang belum dipahami. Setelah selesai bertanya jawab kemudian siswa ditugaskan untuk melakukan kembali gabungan gerakan-gerakan pegang raket, pukulan lop, dan servis untuk memberi penguatan dari materi pembelajaran yang telah diajarkan. Siswa ditugaskan untuk melakukan gerakan pegang raket, pukulan lop dan servis satu per satu di lapangan yang sebenarnya dan dilakukan sesuai dengan urutan absen siswa.

3) Penutup

Melaksanakan penenangan / pendinginan:

- a) Pendinginan dilakukan berupa pelepasan dengan cara saling memijit kaki teman dengan pasangannya masing-masing tetapi putra putri dipisah.
- b) Berdoa dan siswa dibubarkan.

c. Observasi dan Interpretasi

Pada langkah observasi dan interpretasi ini dilakukan oleh peneliti dan guru kolaborasi saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi menyimpulkan bahwa :

Dari hasil observasi disimpulkan bahwa siswa semakin antusias melakukan pembelajaran bulutangkis, tampak tidak ada kejenuhan dari siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

1) Pemanasan

Saat pemanasan siswa terlihat senang dengan pemanasan yang dikemas dengan cara permainan. Siswa lebih banyak bergerak dan melakukan dengan rasa antusias.

2) Inti

Pada saat pembelajaran siswa tampak senang dengan penyajian materi pembelajaran bulutangkis. Melalui modifikasi alat bantu pembelajaran siswa sudah mulai bisa menikmati pembelajaran. Siswa juga senang dengan modifikasi alat pembelajaran yang diberikan. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang cenderung selalu ingin mencoba lagi. Pada pembelajaran bulutangkis, dilakukan secara keseluruhan. Siswa terlihat senang dengan modifikasi alat pembelajaran yang diberikan dan cukup membuat siswa merasa tertantang untuk melakukan permainan bulutangkis.

d. Analisis dan Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan guru/siswa:

Penerapan model pembelajaran bermain pada siklus II ini tampaknya semakin membuat siswa bersemangat dan merasa tertantang, hal ini terbukti dengan sikap siswa yang tak henti-hentinya ingin selalu mencoba setiap unsur gerakan dan meminta guru untuk mengevaluasi serta selalu ingin mengulangi lagi.

2) Kendala yang dihadapi guru/siswa:

Untuk semakin memacu semangat siswa hadiah selalu disiapkan berupa pujian, tepuk tangan, dan acungan jempol pada siswa yang melakukan rangkaian gerakan dengan benar akan tetapi terkadang siswa merasa hadiah berupa pujian dari guru merupakan hal yang biasa dan meminta hadiah yang lain.

3) Peneliti harus selalu memonitor kegiatan siswa dari awal hingga akhir selama proses pembelajaran berlangsung agar guru mengetahui siswa yang belum menguasai dengan benar cara memegang raket, melakukan pukulan lop dan teknik dasar servis yang diajarkan.

4) Rencana Perbaikan:

Berdasarkan hasil analisis dalam pembelajaran siklus pertemuan pertama, maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada pertemuan berikutnya, adapun rencana perbaikan yang akan dilakukan antara lain:

- a) Agar siswa tidak merasa asing dengan kegiatan pembelajaran tersebut maka peneliti memberikan penjelasan cara bermain dengan benar dalam pembelajaran bulutangkis untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b) Siswa yang dirasa kurang berhasil pada pertemuan pertama akan diberikan perhatian lebih dan diberikan semangat untuk terus berlatih dan mencoba tugas ajar yang telah diajarkan.
- c) Peneliti harus tetap memberikan pemahaman dan motivasi agar siswa tetap bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis.

2. Pertemuan II

a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan dari refleksi pada pertemuan I siklus II, maka perencanaan tindakan pada siklus II pertemuan II tanggal 7 Juni 2012, yang juga dijadikan untuk melakukan penilaian adalah sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP dengan mengacu pada pertemuan sebelumnya.
- 2) Menyusun instrumen yang digunakan dalam siklus PTK, yaitu penilaian rangkaian gerakan dalam bulutangkis.
- 3) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pengajaran agar proses pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dapat berjalan dengan lancar.
- 4) Menyusun lembar pengamatan pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat, adapun tahap pelaksanaan sebagai berikut :

- 1) Pemanasan
 - a) Berdoa dan absensi
 - b) Menjelaskan kegiatan belajar mengajar secara umum

c) Melakukan pemanasan

Pemanasan dikemas dalam bentuk permainan yaitu siswa disuruh menempati di 12 sudut lapangan bulutangkis, masing-masing sudut terdiri dari 2 anak yang menghadap searah, hanya satu sudut yang diisi 3 anak yang juga menghadap searah, salah satu anak berdiri bebas ditengah lapangan dengan aba-aba guru anak tersebut harus mengejar anak yang paling belakang yang terdiri dari 3 anak yang menghadap searah tersebut (berdiri membelakangi) yang dikejar boleh berhenti di tempat sudut yang terdiri dari 2 anak, namun berhentinya harus dari depan sehingga yang di belakang lari lagi demikian seterusnya larinya harus di dalam lapangan bulutangkis, begitu seterusnya agar anak betul-betul mengenal lapangan bulutangkis.

2)Inti

- a) Guru memberi penjelasan materi cara memegang raket, cara melakukan pukulan lop dan teknik servis.
- b) Selesai menjelaskan materi bulutangkis kemudian guru menugaskan siswa untuk melakukan kembali apa yang telah diajarkan oleh guru.
- c) Siswa melakukan pegang raket, pukulan lop dan servis dengan pengamatan dan bimbingan guru
- d) Setelah selesai melakukan tugas ajar tersebut kemudian siswa dikumpulkan untuk melakukan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan agar siswa mengetahui kekurangannya dan juga memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi bulutangkis yang belum dipahami. Setelah selesai bertanya jawab kemudian siswa ditugaskan untuk melakukan kembali gerakan-gerakan dalam permainan bulutangkis untuk memberi penguatan dari materi pembelajaran yang telah diajarkan.
- e) Siswa melakukan rangkaian gerakan pegang raket, pukulan lop dan servis di lapangan bulutangkis yang sebenarnya.

Setelah melakukan gerakan-gerakan tersebut dengan menerapkan modifikasi alat bantu pembelajaran, kemudian siswa melakukan rangkaian gerakan secara keseluruhan. Siswa melakukan rangkaian gerakan pegang raket,

pukulan lop dan servissesuai daftar urut absen dan di ambil hasil belajar yang sudah ditunjukkan oleh siswa sebagai bahan evaluasi pada siklus II.

3) Penutup

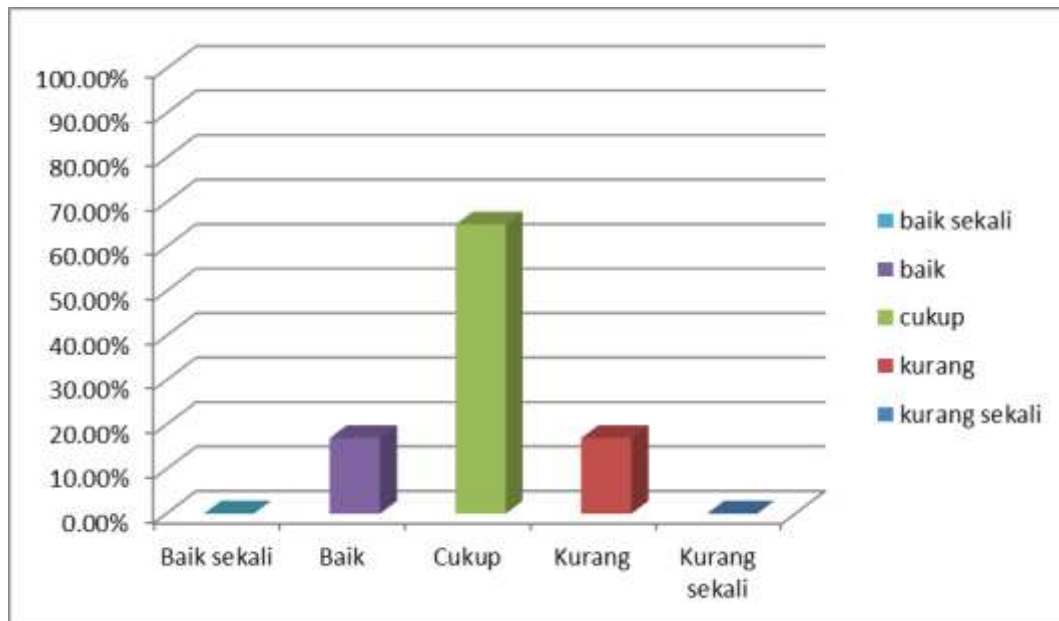
- a) Pada kegiatan penutup siswa diajak melakukan pendinginan dengan bermain tebak tebakan, dan yang salah dihukum dengan bernyanyi lagu nasional.
- b) Berdoa kemudian dibubarkan.

c. Observasi dan Interpretasi

Pada pembelajaran bulutangkis dengan menerapkan modifikasi alat bantu pembelajaran, ternyata dapat meningkatkan semangat serta peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis, hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi pada siklus II yang memuaskan.

Tabel 6. Deskripsi Data Akhir Siklus II Hasil Belajar Permainan Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SDN Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah Anak	Prosentase
>95	Baik Sekali	Tuntas	0	0%
85 – 94	Baik	Tuntas	4	17,4,%
75 – 84	Cukup	Tuntas	15	65,2%
65 – 74	Kurang	Tidak Tuntas	4	17,4%
< 64	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah			23	100%



Gambar 4. Hasil Belajar Bulutangkis Siklus II

Berikut ini merupakan hasil belajar pada setiap indikator ketercapaian kinerja siswa pada siklus II yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Deskripsi Hasil Belajar Tiap Indikator pada Siklus II

Aspek yang diukur	Prosentase target capaian	Siklus II	
		Jumlah siswa yang lulus	Prosentase kelulusan
Kemampuan teknik bulutangkis	70%	21 siswa	91,30%
Pemahaman siswa terhadap materi bulutangkis	85%	23 siswa	100%
Sikap siswa dalam mengikuti pelaksanaan materi bulutangkis	75%	23 siswa	100%
Ketuntasan hasil belajar	75%	19 siswa	82,60%

d. Analisis dan Refleksi

Adapun keberhasilan yang diperoleh pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Keberhasilan guru/siswa:

Dari hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar bulutangkis meningkat dari 26,1% pada kondisi awal menjadi 56,5% pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 82,6% pada akhir siklus II. Dari perbandingan peningkatan prosentase tersebut maka guru mampu memberikan materi pembelajaran bulutangkis dengan baik yaitu melalui penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran dan berdampak pada antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang baik sehingga siswa mampu memahami pembelajaran bulutangkis secara maksimal dan juga pencapaian hasil pembelajaran bulutangkis yang maksimal pula. Penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran ternyata dapat memberi pencerahan sebagai alternatif dalam memberikan pembelajaran guna meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik dan memiliki antusias yang tinggi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Dari prosentase diatas maka hasil pembelajaran bulutangkis pada siklus II pertemuan ke II telah memenuhi target dari yang diharapkan. Oleh karena itu penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dapat memberikan pencerahan kepada guru sebagai alternatif dalam memilih model-model pembelajaran khususnya materi pembelajaran bulutangkis guna meningkatkan hasil belajar siswa dan juga sebagai bentuk usaha guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat berperan aktif selama mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal.

C. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Setelah dilakukan deskripsi data tiap siklus. Maka dari hasil tersebut disajikan perbandingan perkembangan antar siklus untuk mendeskripsikan peningkatan hasil penelitiann yang telah dicapai. Berdasarkan analisis yang dilakukan pada tes awal, tes setelah siklus I dan setelah siklus II maka deskripsi analisis data hasil tes bulutangkis dan nilai ketuntasan belajar siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 8. Perbandingan Hasil Belajar Tiap Indikator Pada Setiap Siklus

Aspek yang diukur	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah siswa yang lulus	Prosentase kelulusan	Jumlah siswa yang lulus	Prosentase kelulusan	Jumlah siswa yang lulus	Prosentase kelulusan
Kemampuan teknik bulutangkis	2 siswa	8,6%	8 siswa	34,78%	21 siswa	91,30 %
Pemahaman siswa terhadap materi bulutangkis	11 siswa	52,17%	17 siswa	73,91%	23 siswa	100%
Sikap siswa dalam mengikuti pelaksanaan materi bulutangkis	10 siswa	43,48%	14 siswa	60,86%	23 siswa	100%
Ketuntasan hasil belajar	6 siswa	26,1%	14 siswa	60,86%	19 siswa	82,60%

Perbandingan hasil belajar pada akhir siklus I dan akhir siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan gambar sebagai berikut:

Tabel 9. Perbandingan Data Akhir Siklus I dan Akhir Siklus II Hasil Belajar Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SD N Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012

RentangNilai	Keterangan	Presentase		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
>95	Baik Sekali	0%	0%	0%
85 – 94	Baik	0%	0%	17,4%
75 – 84	Cukup	26,1%	56,5%	65,2%
65 – 74	Kurang	0%	43,5%	17,4%
< 64	Kurang Sekali	73,9%	0%	0%



Gambar 5. Perbandingan Hasil Belajar Bulutangkis Tiap Siklus

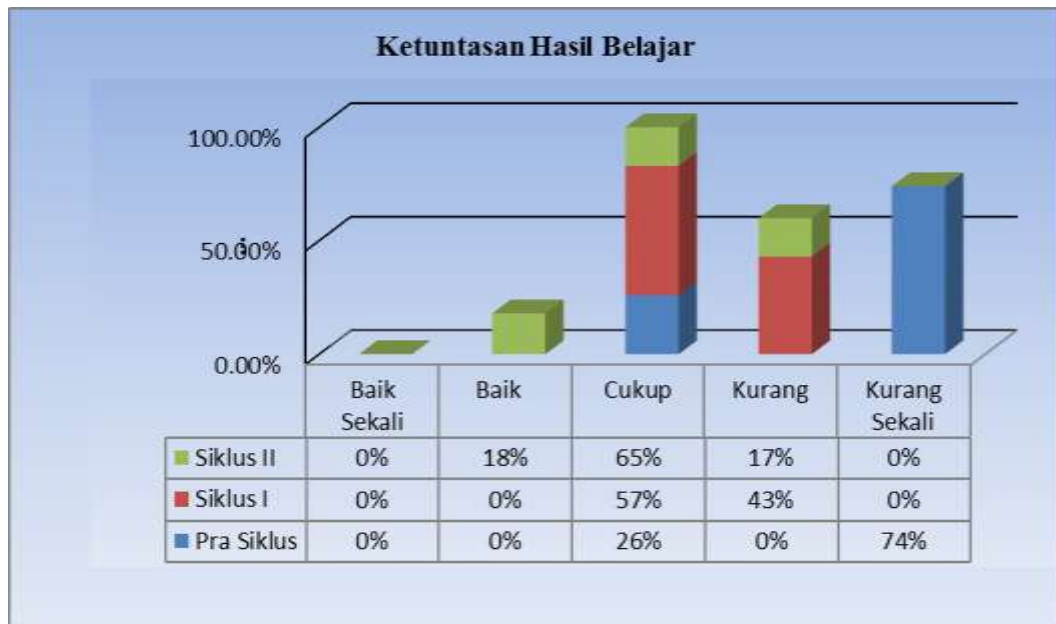
D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II maka dapat disimpulkan adanya peningkatan pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012. Perbandingan hasil belajar pada Pratindakan, akhir siklus I dan akhir siklus II disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 10. Perbandingan Data Pratindakan, Akhir Siklus I dan Akhir Siklus II
Hasil Belajar Bulutangkis Pada Siswa Kelas V SD Negeri Gebang 1
Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012

RentangNilai	Keterangan	Presentase		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II
>95	Baik Sekali	0%	0%	0%
85 – 94	Baik	0%	0%	17,4%
75 – 84	Cukup	26,1%	56,5%	65,2%
65 – 74	Kurang	0%	43,5%	17,4%
< 64	Kurang Sekali	73,9%	0%	0%

Melalui tabel perbandingan hasil belajar bulutangkis di atas apabila diilustrasikan dalam grafik perbandingan, disajikan sebagai berikut :



Gambar 6. Histogram Perbandingan Hasil Belajar

Dari Histogram perbandingan hasil belajar bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pratindakan, siklus I dan siklus II.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012 dilaksanakan dalam dua siklus. Pada setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa:

Pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar bulutangkis pada siswa kelas V SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. Hasil belajar bulutangkis pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 56,5% jumlah siswa yang tuntas adalah 13 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan prosentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 82,6%, sedangkan siswa yang tuntas 19 siswa.

B. Implikasi

Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa serta alat pembelajaran yang digunakan. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik dapat juga membantu motivasi siswa belajar siswa sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal dalam hal ini khususnya penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran.

Faktor-faktor tersebut saling mendukung satu sama lain, sehingga harus diupayakan dengan maksimal agar semua faktor tersebut dapat dimiliki oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung di kelas maupun di lapangan. Apabila guru memiliki kemampuan yang baik dalam menyampaikan materi dan dalam mengelola kelas serta didukung oleh teknik dan sarana dan prasarana yang sesuai, maka guru akan dapat menyampaikan materi dengan baik. Materi tersebut akan dapat diterima oleh siswa apabila siswa juga memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar, kondusif, efektif, dan efisien.

Penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa melalui penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (baik proses maupun hasil), sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin memilih alternatif dalam menggunakan model-model pembelajaran. Bagi guru bidang studi Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan Olahraga, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran Penjas khususnya yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar bulutangkis yang efektif dan menarik yang membuat siswa lebih aktif serta menghapus persepsi siswa mengenai pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Apalagi bagi guru yang memiliki kemampuan yang lebih kreatif dalam membuat model-model pembelajaran yang lebih banyak. Ia dapat menyalurkan kemampuannya tersebut dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah dalam upaya meningkatkan kinerja sebagai seorang pendidik yang profesional dan inovatif.

Dengan diterapkannya model pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran untuk peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran bulutangkis, maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran Penjasorkes sebelumnya. Pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Pemberian tindakan dari siklus I dan II memberikan deskripsi bahwa terdapat kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran Penjas (baik proses maupun hasil) dan peningkatan hasil belajar siswa. Dari segi proses pembelajaran Penjas, penerapan model pembelajaran melalui penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran Penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan skill dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada guru SD Negeri Gebang 1 Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen:

1. Guru hendaknya lebih inovatif dan kreatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.
2. Guru hendaknya memberikan pembelajaran kepada siswa dengan modifikasi alat bantu pembelajaran yang sederhana tetapi tetap mengandung unsure materi yang diberikan, agar siswa tidak terlalu jenuh dan dapat berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran.