

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN *BADMINTON LIKE GAMES* DALAM UPAYA MENINGKATKAN POLA GERAK DOMINAN MEMUKUL *SHUTTLECOCK* DALAM AKTIVITAS PERMAINAN BULUTANGKIS

Rahmat Hidayat, Bambang Abduljabar
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: rahmat_exactone@ymail.com

Abstrak

Tujuan penelitian untuk membuktikan implelementasi pembelajaran *badminton like games* dalam meningkatkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Instrumen yang digunakan Observasi, catatan lapangan, wawancara dan dokumentasi. Populasi siswa Sekolah Dasar Negeri Binakerta. Sampel siswa kelas V berjumlah 28 siswa. Penelitian ini menggunakan analisis data persentase. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan bahwa: 1). Bahwa Implementasi pembelajaran *badminton like games* dapat meningkatkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* siswa kelas V dengan jumlah pola gerak dominan memukul *shuttlecock* 77,37% 2). Adanya upaya guru dalam mengembangkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* melalui situasi pembelajaran *badminton like games*. 3). Adanya interaksi guru kepada siswa dalam mengajarkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* melalui pengajaran *badminton like games*.

Kata kunci: *Badminton like games, Pola Gerak dominan memukul*

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani banyak sekali aktivitas pembelajaran yang diberikan guru kepada peserta didik salah satunya aktivitas permainan bulutangkis yang cukup di gemari oleh peseta didik karena permainan bulutangkis merupakan permainan yang sangat menarik dan mengasikkan, permainan bulutangkis dalam ruang lingkup pendidikan termasuk kedalam permainan dan olahraga. Permainan bulutangkis adalah permainan yang dilakukan oleh satu orang yang saling berlawanan yang disebut dengan *single* dan dua orang saling berlawanan yang disebut dengan *double* yang di batasi oleh net dan pemain berusaha melewati atau menyebrangkan *shuttlecock* ke daerah lawan dan tidak dapat dikembalikan lagi oleh lawan untuk mendapatkan poin atau angka. Menurut Subarjah & Hidayat (2007, hlm. 1) menjelaskan tentang permainan bulutangkis bahwa :Permainan bulutangkis pada hakikatnya adalah suatu permainan yang saling berhadapan satu orang lawan satu orang atau dua orang lawan dua orang, dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* sebagai alat permainan bersifat

perorangan yang dimainkan pada lapangan tertutup maupun terbuka dengan dan lapangan permainan berupa lapangan yang datar terbuat dari lantai beton, kayu atau karpet ditandai dengan garis sebagai batas lapangan dan dibatasi oleh net pada tengah lapangan permainan.

Kurikulum yang diterapkan pada saat ini yaitu kurikulum 2013 (Kurtilas) tetapi ada kendala bagi para guru dalam pelaksanaannya sehingga sekolah tempat yang akan peneliti gunakan dalam penelitian tindakan kelas ini kembali lagi menggunakan kurikulum 2006 yaitu kurikulum KTSP. Di dalam kurikulum 2006 (KTSP) pendidikan jasmani terdapat beberapa permainan yang mempunyai daya tarik siswa yaitu permainan bulutangkis yang termasuk ke dalam permainan bola kecil. Kurikulum 2006 (KTSP) kelas lima semester dua di dalam Standar kompetensi poin 6 yang berbunyi : mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang di modifikasi dan nilai- nilai yang terkandung didalamnya. Kemudian di dalam Kompetensi dasar poin 6.2 yang berbunyi : mempraktikan variasi tehnik dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerja sama, sportivitas dan kejujuran. Komponen-komponen yang harus menjadi titik perhatian guru melihat dari isi SKKD kurikulum 2006 adalah lebih menekankan pada variasi gerak dasar ke dalam permainan atau olahraga yang dimodifikasi.

Kenyataannya Pada pelaksanaan proses pembelajaran guru lebih menekankan pada keterampilan dalam bermain bulutangkis, anak di tugaskan untuk bermain seperti pada permainan bulutangkis pada umumnya meskipun lapangan yang ada sangat terbatas guru memaksakan siswa untuk bermain secara bergantian dengan jumlah siswa yang cukup banyak sehingga banyak anak yang berdiam diri untuk menunggu giliran akibatnya tidak semua anak mendapatkan perlakuan dan tugas gerak yang sama mengenai pola gerak dominan memukul dalam permainan bulutangkis. Kenyataan tersebut menunjukkan pada saat proses pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis di kelas V Sekolah Dasar Negeri Binakerta sangat kurang efektif dikarenakan a. Alat pembelajaran permainan bulutangkis yang sangat kurang b. Siswa kurang memahami tentang permainan bulutangkis. c. Kreativitas seorang guru yang ada di rasa kurang dikarenakan guru yang mengajar di sekolah tersebut bukan dari kalangan olahraga. d. Dalam pembelajaran siswa terkesan kurang terkontrol dengan baik. e. Lemahnya kemampuan siswa dalam memukul *shuttlecock* siswa pada aktivitas permainan bulutangkis. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang dilakukan kurang bervariasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif dan guru menerapkan pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis yang terkesan monoton sehingga siswa menjadi kurang aktif.

Hasil pengamatan permasalahan yang terjadi pada saat proses pembelajaran aktivitas permainan bulutangkis pada siswa kelas V Sekolah Dasar Binakerta mengenai pola gerak dominan memukul *shuttlecock* yaitu: permasalahan yang terjadi ada beberapa siswa yang melakukan pukulan dengan menggunakan kedua tangan, dari gerakan atau posisi kaki siswa ketika memukul di depan kaki kiri yang ada di depan dan kaki kanan ada di belakang kemudian ketika pukulan kebelakang kaki kiri siswa selalu ada dibelakang dan kaki kanan siswa ada di depan, siswa selalu tidak dalam keadaan posisi siap atau *ready position* yang menyulitkan siswa dalam memukul *shuttlecock* dan ayunan tangan yang dilakukan siswa terlihat kaku,

koordinasi antara mata, tangan dan kaki selalu tidak tepat sehingga *shuttlecock* selalu tidak terpukul karena koordinasi gerakan belum menetap dan konsisten. Rendahnya pola gerak dominan memukul *shuttlecock* pada pembelajaran permainan bulutangkis di sekolah dasar jika di biarkan seperti ini maka anak pun tidak akan berkembang pola gerak dominan memukul *shuttlecock*. Untuk itu penulis mencoba suatu pembelajaran *badminton like games*. Dimana *badminton like games* merupakan permainan yang menyerupai permainan badminton atau bulutangkis pada umumnya dengan menggunakan *shuttlecock* atau objek lain yang dapat dipukul dengan menggunakan raket atau alat pemukul dari kayu. Yang diharapkan bisa mengatasi permasalahan berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “*Implementasi Pembelajaran Badminton Like Games dalam Upaya Meningkatkan Pola Gerak Dominan Memukul Shuttlecock dalam Aktivitas Permainan Bulutangkis*”.

METODE

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Class Action Research/CAR*) sebagai cara untuk menjawab permasalahan yang ada. Alasan peneliti dalam menggunakan metode ini didasarkan pada bentuk penelitian itu sendiri yang bertujuan untuk meneliti suatu peristiwa atau suatu masalah dan kemudian melihat apa penyebab dari timbulnya masalah atau peristiwa itu terjadi. Dimana manfaat yang dapat diambil dari Penelitian Tindakan Kelas adalah perbaikan praktis yang meliputi penanggulangan berbagai masalah yang telah dialami oleh siswa yang diajar oleh guru sebagai pelaku PTK. Berdasarkan teknik ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas V, baik berjenis kelamin laki-laki maupun perempuan. Sampel yang memenuhi persyaratan ada sejumlah 28 siswa yang terdiri atas 18 laki-laki dan 10 perempuan. Pengambilan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan, dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan kaidah yang berlaku. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, peneliti menggambarkan pula siklus-siklus yang ingin penulis teliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* pada siswa sekolah dasar peneliti melakukan kegiatan yang dilaksanakan berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dalam penelitian ini masih sama seperti tindakan-tindakan yang sebelumnya yaitu peneliti ingin lebih meningkatkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* pada siswa kelas V SDN Binakerta Kab. Cianjur. Sebelum kegiatan pelaksanaan penelitian peneliti menerangkan tentang pola gerak dominan memukul *shuttlecock* pada siswa dan menjelaskan permainan-permainan yang dimodifikasi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dalam bentuk permainan badminton like games pada siswa. Berdasarkan hasil dari pengolahan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini tentang upaya meningkatkan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* dalam aktivitas permainan bulutangkis SDN Binakerta Kab. Cianjur

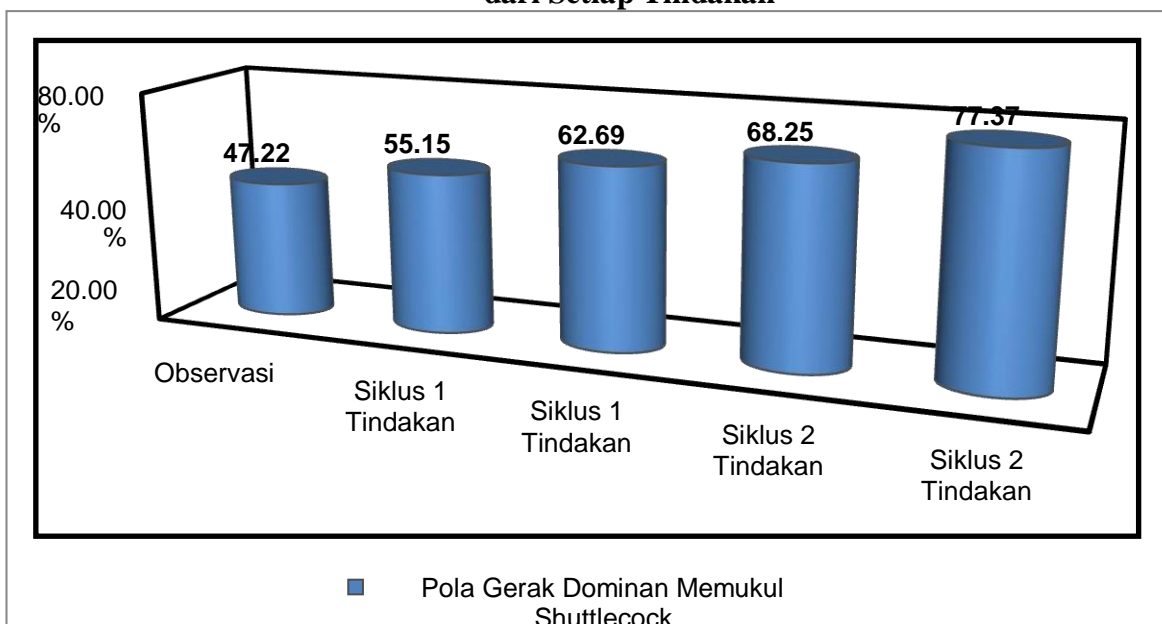
mulai dari obeservasi awal sampai dengan siklus 2 tindakan 2 di dapat data sebagai berikut:

Perolehan Data dari Setiap Siklus dan Tindakan Selama Penelitian

No	Kegiatan	Perolehan Kemampuan Pola Gerak Dominan Memukul <i>Shuttlecock</i>	
		Jumlah (Σ)	Rata-Rata ()
1	Obeservasi Awal	1322,09	47,22%
2	Siklus 1 Tindakan 1	1544,29	55,15%
3	Siklus 1 Tindakan 2	1755,38	62,69%
4	Siklus 2 Tindakan 3	1910,92	68,25%
5	Siklus 2 Tindakan 4	2166,45	77,37%

Berdasarkan hasil penelitian dari mulai observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan dua, diketahui bahwa pola gerak dominan memukul *shuttlecock* dalam pembelajaran permainan bulutangkis dengan implementasi pembelajaran *badminton like games* telah meningkat. Adapun data dan rangkuman hasil akhir penelitian dari observasi awal sampai dengan siklus dua tindakan dua dapat digambarkan dalam grafik berikut ini:

Grafik 1
Grafik Perolehan Nilai Persentase Pola Gerak Dominan Memukul *Shuttlecock* dalam Aktivitas Permainan Bulutangkis dari Setiap Tindakan



Pada grafik diatas, dapat dilihat siklus 1 tindakan 1 memperoleh persentase 55,15% mengalami peningkatan di siklus 1 tindakan 2 memperoleh persentase

62,69% mengalami peningkatan 7,54% memang pada siklus ini siswa tidak terlalu memahami pembelajaran *badminton like games* sehingga kurangnya peningkatan dalam kemampuan memukul *shuttlecock* siswa tersebut, selanjutnya dari siklus 2 tindakan 1 memperoleh persentase 68,25% mengalami peningkatan dari siklus 1 tindakan 2 ke siklus 2 tindakan 1 sebesar 5,56%. dan meningkat di siklus 2 tindakan 2 dengan hasil 77,37%.

DISKUSI PENEMUAN

Didalam Aktivitas *badminton like games* terdapat modifikasi media pembelajaran dan variasi berbagai permainan dimana guru mempertimbangkan atau merancang permainan-permainan yang disesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan peserta didik yang mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice (DAP)*" atau praktik pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Menurut Lutan 1988 (dalam Bahagia & Mujianto 2010 hlm, 29) menyatakan :Modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan agar, siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan temuan tentang aktivitas permainan bulutangkis yang diimplementasikan dengan menggunakan pembelajaran *badminton like games* terhadap penilangkatan pola gerak dominan memukul *shuttlecock*, diperoleh kesimpulan yang terkait dengan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa telah mengalami peningkatan dalam penampilan pola gerak dominan memukul *shuttlecock* ketika mengikuti pembelajaran *badminton like games* berlangsung. Hal ini terlihat dengan pergerakan siswa saat memukul *shuttlecock* di depan dengan posisi kaki kanan di depan dan posisi kaki kiri dibelakang, ketika memukul kebelakang posisi kaki siswa kaki kanan ada dibelakang dan kaki kiri ada di depan, ayunan tangan tidak kaku dan posisi siap siswa selalu dalam keadaan siap sehingga koordinasi antara mata, kaki dan tangan sudah dapat untuk memukul *shuttlecock* dengan tepat karena koordinasi gerakan sudah menetap dan konsisten.
2. Dengan memodifikasi sarana dan prasarana yang terbatas sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Selain memodifikasi guru merancang permainan-permainan *badminton like games* yang di disesuaikan dengan tahap perkembangan dan kemampuan siswa dari yang mudah ke yang sulit.
3. Hubungan interaksi antara guru dengan siswa sangat baik, terlihat siswa yang antusias bertanya, menjawab dan mengemukakan pengalaman belajarnya, siswa tidak segan-segan saling memberikan bantuan atau saling mengoreksi dan dukungan ketika proses pembelajaran berlangsung. Kemudian siswa

yang antusias dalam melakukan pembelajaran dengan baik, siswa sangat bersemangat melakukan permainan-permainan yang diberikan, siswa sangat senang melakukan aktivitas dalam setiap permainan, dan siswa sudah mengerti tentang langkah-langkah dalam gerakan memukul dalam aktivitas permainan bulutangkis sehingga siswa mampu menguasai materi yang diberikan mengenai pola gerak dominan memukul dalam permainan bulutangkis.

REFERENSI

- Bahagia, Y & Mujiyanto, S (2010). *Fasilitas Dan Perlengkapan Penjas*. Bandung : FPOK Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gestwicki, C. (2007). *Developmentally Appropriate Practice : Curriculum And Development In Early Education*. Canada : Thomson Delmar Learning
- Perangkat Pembelajaran Silabus Pembelajaran KTSP
- Santosa, S. (2004). *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara
- Subarjah, H & Hidayat, Y (2007). *Permainan Bulutangkis*. Bandung : FPOK Universitas Pendidikan Indonesia
- Subroto, T. dkk. (2014). *Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia