

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SMASH PADA PERMAINAN
BULUTANGKIS SISWA KELAS V MIN TEMPEL KECAMATAN
NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN DENGAN
PENDEKATAN BERMAIN KETEPATAN
MELEMPAR *SHUTTLECOOK*
TAHUN 2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Tri Wianatun
NIM. 15604227006

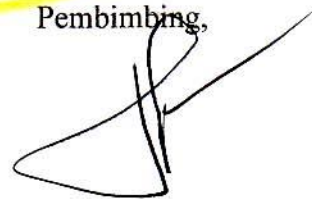
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan *Smash* Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar *Shuttlecock* Tahun 2017”, yang disusun oleh Tri Wianatun, NIM 15604227006 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 10 April 2017

Pembimbing,



Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan *Smash* Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar *Shuttlecock* Tahun 2017” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda Yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 5 April 2017

Yang menyatakan



Tri Wianatun
NIM 15604227006

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SMASH PADA PERMAINAN
BULUTANGKIS SISWA KELAS V MIN TEMPEL KECAMATAN
NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN DENGAN
PENDEKATAN BERMAIN KETEPATAN
MELEMPAR SHUTTLECOOK
TAHUN 2017**

Disusun oleh:

Tri Wianatun
NIM. 15604227006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 5 Juli 2017

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Amat Komari, M.Si. Ketua Penguji/ Pembimbing		18/7/2017
Fathan Nurcahyo, M.Or. Sekretaris		17/7/2017
R. Sunardianta, M.Kes. Penguji		14/7/2017

Yogyakarta, 5 Juli 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

HP: 0819640707 198812 1 001

MOTTO

1. Saling menghargai adalah salah satu kunci kesuksesan dalam menempuh kehidupan (penulis).
2. Apa yang bisa kita kerjakan, maka segeralah untuk segera di selesaikan (penulis).
3. Allah akan meninggikan orang- orang yang beriman dan orang- orang yang berilmu pengetahuan dengan beberapa derajat (Al Mujadalah : 11).

PERSEMBAHAN

Aku persembahkan skripsi ini kepada yang telah memberikan bantuan serta dukungan baik moril maupun materiil, serta terima kasihku kepada:

1. Tri Sutikna, suamiku tercinta.
2. Aliefiana Auladatus Sholikhah dan Ghaniy Ahmad Alkahfi, anak-anakku yang kusayangi.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN *SMASH* PADA PERMAINAN
BULUTANGKIS SISWA KELAS V MIN TEMPEL KECAMATAN
NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN DENGAN
PENDEKATAN BERMAIN KETEPATAN
MELEMPAR *SHUTTLECOOK*
TAHUN 2017**

**Oleh:
Tri Wianatun
NIM. 15604227006**

ABSTRAK

Permasalahan penelitian adalah pembelajaran bulutangkis yang bervariasi dengan pengembangan kemampuan *smash* belum dapat secara maksimal diterapkan bagi siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun pelajaran 2016/2017 sejumlah 32 siswa. Penelitian tindakan dilakukan dua siklus, setiap siklus dengan dua kali pertemuan, setiap pertemuan selama 105 menit. Data yang diambil oleh peneliti dan kolaborator dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi pengamatan partisipasi siswa dan tes unjuk kerja siswa melakukan *smash* bulutangkis sebanyak 20 kali kesempatan. Hasil penilaian partisipasi keaktifan siswa dan tes hasil unjuk kerja siswa akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Sedangkan catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara deskriptif kualitatif, meliputi: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tindakan dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* yang dilakukan dalam 2 siklus dengan keseluruhan 4 kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan *smash* bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Peningkatan tersebut meliputi suasana pembelajaran dan perkembangan *smash* bulutangkis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran terlihat meningkatnya keaktifan belajar siswa, semangat beraktifitas dari siswa, dan perasaan senang dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu juga terlihat adanya peningkatan perkembangan *smash* bulutangkis siswa yang masuk dalam kategori baik dan sangat baik.

Kata kunci : *Smash, Bulutangkis, Bermain, Melempar Shuttlecock.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga proses penyusunan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan *Smash* Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar *Shuttlecock* Tahun 2017”, dapat tersusun dan terselesaikan. Skripsi ini di buat untuk sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan penulis dalam penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan, bimbingan, masukan, dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada :

1. Bapak Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor UNY yang telah mengizinkan penulis untuk kuliah di FIK UNY.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian untuk penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas segala kemudahan yang diberikan
4. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd., Ketua Program Studi PGSD Penjas yang telah menyetujui dan mengizinkan pelaksanaan penelitian ini.

5. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu penulis dalam permasalahan akademik dan penyusunan skripsi.
6. Bapak Amat Komari., M.Si., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan pengarahan selama penyusunan skripsi ini.
7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat, serta seluruh staf karyawan FIK UNY yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
8. Bapak Ali Sofha., S.Ag., selaku Kepala Sekolah MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman, terima kasih atas dukungan dan bantuannya selama penelitian berlangsung.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Saran dan masukan yang bersifat membangun, sangat penulis harapkan dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penyusun pada khususnya.

Yogyakarta, 5 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teoritik.....	9
1. Hakikat Permainan Bulutangkis.....	9
2. Hakikat Pukulan <i>Smash</i> dalam Permainan Bulutangkis....	15
3. Hakikat Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Penjasorkes.....	17
4. Hakikat Bermain Ketepatan Melempar <i>Shuttlecock</i>	19
5. Hakikat Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	24
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	30

BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Subjek Penelitian	37
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	43
F. Analisis Data	46
G. Indikator Efektivitas Keberhasilan	47
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
B. Pembahasan	53
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	55
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	56
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	56
D. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2016/2017	37
Tabel 2. Lembar Observasi Pengamatan Peningkatan Partisipasi Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Bulutangkis Materi Kemampuan <i>Smash</i> dengan Pendekatan Ketepatan Bermain Melempar <i>Shuttlecock</i>	38
Tabel 3. Data Kolaborator	43
Tabel 4. Indikator Efektivitas Keberhasilan.....	48
Tabel 5. Deskripsi Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Bulutangkis Materi Smash Dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar <i>Shuttlecock</i>	50
Tabel 6. Deskripsi Peningkatan Hasil Tes Ujuk Kerja Siswa Melakukan Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Permainan Bulutangkis	12
Gambar 2. Raket Bulutangkis	13
Gambar 3. <i>Shuttlecock</i> Bulutangkis	13
Gambar 4. Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis	16
Gambar 5. Permainan Berkelompok 3 Orang Dari Belakang	20
Gambar 6. Permainan Berkelompok 3 Orang Dari Depan.....	21
Gambar 7. Permainan Beregu 2 Orang	22
Gambar 8. Permainan Perorangan dari Belakang ke Depan	23
Gambar 9. Permainan Perorangan Menggunakan 10 <i>Shuttlecock</i>	24
Gambar 10. Bagan Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas.....	31
Gambar 11. Skema Siklus Penelitian	33
Gambar 12. Lapangan untuk Tes Ketepatan <i>Smash</i>	43

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1. Sertifikat Peneraan Meteran Ukur	61
Lampiran 2. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	63
Lampiran 3. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabuapten Sleman... ..	64
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabuapten Sleman..	65
Lampiran 5. Data Siswa Kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2016/2017.....	66
Lampiran 6. Daftar Kehadiran Kolabor	68
Lampiran 7. Data Penilaian Partisipasi keaktifan siswa Siklus I Pertemuan Pertama	69
Lampiran 8. Data Penilaian Partisipasi keaktifan siswa Siklus I Pertemuan Kedua.....	71
Lampiran 9. Tes Unjuk Kerja Siswa Siklus I.....	73
Lampiran 10. Data Penilaian Partisipasi keaktifan siswa Siklus II Pertemuan Ketiga	75
Lampiran 11. Data Penilaian Partisipasi keaktifan siswa Siklus II Pertemuan Keempat.....	77
Lampiran 12. Tes Unjuk Kerja Siswa Siklus II	79
Lampiran 13. Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Bulutangkis Materi Smash Dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar <i>Shuttlecock</i>	81
Lampiran 14. Peningkatan Hasil Tes Ujuk Kerja Siswa Melakukan Pukulan <i>Smash</i> Bulutangkis	83
Lampiran 15. RPP Siklus Satu Pertemuan ke-1	85

Lampiran 16. RPP Siklus Satu Pertemuan ke-2.....	92
Lampiran 17. RPP Siklus Dua Pertemuan ke-3	100
Lampiran 18. RPP Siklus Dua Pertemuan ke-4	107
Lampiran 19. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	116

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007: 1), Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, kemampuan gerak, kemampuan berfikir kritis, kemampuan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pembinaan bulutangkis pada usia dini sama halnya dengan pembinaan pada olahraga yang lainnya. Pendidikan jasmani pada anak usia dini atau anak Sekolah Dasar merupakan dasar pendidikan gerak bagi anak, sehingga harus diperhatikan dan dilakukan secara teratur, terukur, dan terprogram agar kebutuhan gerak anak dapat terpenuhi sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh anak tersebut. Dengan demikian, proses pertumbuhan dan perkembangan anak tidak mengalami hambatan atau gangguan.

Olahraga bulutangkis sebaiknya diajarkan sedini mungkin, melalui klub-klub bulutangkis atau lembaga-lembaga pendidikan seperti di Sekolah Dasar. Bulutangkis memiliki potensi yang besar jika dikembangkan melalui lembaga pendidikan atau sekolah, karena sifat pesertanya yang cenderung homogen ditinjau dari usianya, sehingga lebih mudah dalam pengelolaan dan

pembinaannya. Olahraga bulutangkis merupakan suatu bentuk kegiatan yang cocok untuk diberikan pada usia Sekolah Dasar.

Permainan bulutangkis, maka kemampuan pemain ditentukan oleh penguasaan teknik dasar yang baik, oleh karena itu penguasaan teknik dasar mutlak diperlukan agar prestasi dapat ditingkatkan. Agar dapat bermain bulutangkis, maka seorang pemain harus menguasai teknik permainan bulutangkis. Dijelaskan oleh Muhajir (2007: 23), bahwa “Teknik-teknik dasar bermain bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: cara memegang raket (*grip*), gerakan pergelangan tangan, gerakan melangkah kaki (*footwork*), posisi badan terhadap shuttlecock, waktu (*timing*) yang tepat dan teknik pukulan (*smash*)”.

Meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik melakukan *smash*. Kecakapan dalam melakukan *smash* yang baik akan berkesempatan memperoleh angka yang lebih besar. Apabila *smash* dilakukan dengan keras dan terarah akan menjadikan sesuatu bentuk serangan yang mematikan, tetapi apabila *smash* dilakukan keliru maka akan menjadikan peluang bagi lawan untuk memperoleh angka serta kesempatan untuk melakukan *servis*.

Kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*. Bentuk permainan yang diasumsikan baik untuk meningkatkan kemampuan *smash* siswa kelas

atas Sekolah Dasar usia 10-12 tahun dalam permainan bulutangkis adalah bermain ketepatan melempar *shuttlecock*. Bentuk permainan dengan melempar *shuttlecock* dari titik-titik sudut lapangan bulutangkis maka secara tidak sengaja siswa akan meningkatkan kelincahan, kekuatan, dan ketepatan menggerakkan kaki dan tangan seperti gerakan melakukan *smash*, yang tanpa disadari oleh siswa tersebut. Dengan permainan melempar *shuttlecock* siswa akan merasa senang sehingga gerakan yang diulang-ulang dilakukan tidak terasa berat. Hasil dari kegiatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock* ini dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pendekatan pembelajaran permainan bulutangkis, yaitu untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan *smash*.

Penjasorkes di sekolah berisi materi-materi yang dapat dikelompokkan menjadi aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, akuatik, uji diri, pendidikan luar kelas, permainan dan olahraga. Dalam materi permainan dan olahraga terdapat sub materi dasar-dasar bermain bulutangkis yang harus diajarkan di kelas atas Sekolah Dasar.

Silabus Mata Pelajaran Penjasorkes untuk SD/MI untuk siswa kelas V semester II, disebutkan bahwa Standar Kompetensi: “Mempraktikan berbagai variasi keterampilan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya”. Kompetensi Dasar: “Mempraktikan variasi keterampilan teknik dasar bulutangkis yang dimodifikasi, serta nilai semangat, sportivitas, kerjasama, percaya diri dan kejujuran”. Diharapkan pembelajaran penjasokes berlangsung

secara aktif dalam melibatkan semua ranah pendidikan yaitu afektif (sikap), psikomotor (ketrampilan fisik), dan kognitif (konsep).

Penjasorkes di MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang hanya dilaksanakan 4 jam pelajaran perminggu (4 X 35 menit), diperkirakan belum dapat maksimal dalam memenuhi tujuan diadakanya Pendidikan Jasmani di sekolah. Seperti halnya dalam pembelajaran permainan bulutangkis di MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang dilaksanakan 2-3 pertemuan setiap semesternya, di rasa masih kurang untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar bermain bulutangkis siswa, khususnya dalam melakukan *smash*.

Berdasarkan pengalaman peneliti sebagai pengajar merasa siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman di semester I tahun ajaran 2016/2017 dalam pembelajaran bulutangkis khususnya dalam belajar melakukan *smash* kurang berminat. Hal ini dibuktikan dengan terdapat beberapa siswa kelas V yang sulit dalam melakukan gerakan *smash*, karena siswa yang pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran serta siswa kurang memahami gerak- gerak dasar *smash*. Selain itu juga teridentifikasi kurang maksimalnya siswa kelas V dalam melakukan gerakan *smash*, hal ini disebabkan karena sebagian besar siswa merasa jenuh dalam pembelajaran bulutangkis dan siswa sudah merasa pembelajaran bulutangkis kurang menyenangkan, sehingga siswa dalam mengikuti pembelajaran jadinya terlihat kurang maksimal.

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagai guru Penjasorkes harus dapat membantu para siswanya untuk dapat mengatasi hal tersebut, sehingga para siswa mampu dan timbul rasa suka untuk melakukan aktivitas gerakan dalam pembelajaran Penjasorkes, khususnya kemampuan *smash* permainan bulutangkis. Sehingga para siswa mau bersemangat untuk belajar bulutangkis yang didalamnya terdapat kemampuan melakukan *smash* dengan benar namun tidak merasa membosankan. Melalui pengembangan kreativitas kombinasi bermain *shuttlecock*, siswa dengan perasaan senang karena melakukan aktivitas bermain dan siswa tidak sadar bahwa mereka juga belajar *smash* bulutangkis.

Pelaksanaan aktivitas pembelajaran bulutangkis khususnya dalam latihan kemampuan melakukan *smash*, belum dapat diketahui apakah dengan pendekatan pengembangan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* dapat mempengaruhi peningkatan hasil kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Berdasarkan permasalahan tersebut menjadikan sebuah ketertarikan dan mendorong peneliti untuk mengetahui efektifitas pengaruh pendekatan pengembangan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* untuk dapat meningkatkan hasil kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Gerakan *smash* dalam permainan bulutangkis yang dilakukan para siswa kurang efektif, maka akan menjadikan serangan kurang maksimal.

2. Perlunya variasi metode penyampaian pembelajaran bulutangkis bagi siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.
3. Siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dalam pembelajaran bulutangkis materi *smash* kurang antusias.
4. Masih ada beberapa siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang merasa kesulitan dalam melakukan gerakan *smash*.
5. Teridentifikasi masih ada siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang pasif dan kurang antusias dalam proses pembelajaran serta siswa kurang memahami gerak- gerak dasar *smash*.
6. Belum diketahuinya hasil peningkatan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang terkait dengan pembelajaran bulutangkis sangat kompleks. Oleh karena itu agar pembahasan lebih terfokus dan dengan mempertimbangkan segala keterbatasan penulis, masalah dalam skripsi ini dibatasi pada “Peningkatan Kemampuan *Smash* Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Dengan Pendekatan Ketepatan Bermain Melempar *Shuttlecock*”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah, maka rumusan masalah dapat sebagai berikut:

Apakah melalui pendekatan bermain melempar *shuttlecock* dapat meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel siswa

kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman melalui pendekatan bermain melempar *shuttlecock*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberi manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memberikan kontribusi ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan Penjasorkes di Sekolah, khususnya dalam hal upaya dari guru melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran Penjasorkes bagi siswa di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat membantu mempermudah proses belajar mengajar Penjasorkes bagi siswa di sekolah, khususnya dalam kegiatan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan melakukan *smash*.

b. Bagi Sekolah

Dapat membantu meningkatkan keefektifitasan sekolah dalam proses belajar mengajar sehingga sekolah mampu mencapai tujuan prestasi yang diharapkan.

c. Bagi Siswa

Dapat memberikan manfaat baik dalam pembelajaran maupun pengalaman sehingga tidak bersifat monoton dan memacu imajinasi siswa untuk belajar secara maksimal.

d. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai wacana bagi masyarakat khayalak umum. Selain itu hasil penelitian dapat sebagai media promosi dalam meningkatkan respon dan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

1. Hakikat Permainan Bulutangkis

a. Pengertian Permainan Bulutangkis

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup mendapat perhatian, baik pemerintah maupun masyarakat Indonesia. Munculnya klub-klub bulutangkis dapat dijadikan bukti bahwa olahraga ini banyak diminati oleh banyak masyarakat. Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau 2 orang melawan 2 orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul. Lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan (Sudarman, 2004: 56).

Menurut Tony Griez (2007: 1), bulutangkis merupakan olahraga permainan yang cepat dan membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugarannya yang tinggi. Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, maka dituntut untuk banyak melakukan latihan, mempelajari dan memahami unsur-unsur fisik, teknik, taktik maupun mental. Karena tidak mungkin dapat bermain dengan baik jika teknik yang ada dalam permainan bulutangkis belum diketahui dan tidak dipahami. Penguasaan ketrampilan bulutangkis diperoleh melalui proses

belajar pada umumnya. Belajar ketrampilan gerak harus mengikuti kaidah proses belajar pada umumnya. Belajar merupakan suatu fenomena atau gejala yang tidak dipahami secara langsung. Gejala tersebut hanya bisa diduga atau diketahui dari tingkah laku atau penampilan seseorang.

Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok olahraga permainan. Bulu tangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan, di atas lapangan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu. Lapangan bulutangkis dibagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang tergantung di tiang net yang ditanam di pinggir lapangan (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia, 2008: 1).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara melakukan satu orang melawan satu orang atau 2 orang melawan 2 orang. Bulutangkis merupakan olahraga permainan yang cepat dan membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugarannya yang tinggi. Dalam permainan bulutangkis pemain harus berusaha secepat mungkin mengembalikan *shuttlecock* ke daerah lapangan permainan lawan dan menyulitkan lawan untuk mengembalikan *shuttlecock*. Ciri utama permainan bulutangkis adalah pada objek permainan yang digunakan berupa *shuttlecock* yang dipukul bolak-balik (*rally*) menggunakan raket tanpa menyentuh lantai lapangan.

b. Peraturan Permainan Bulutangkis

Dalam permainan bulutangkis terjadi beberapa perubahan aturan permainan dan perubahan peraturan permainan ini telah disosialisasikan pada tahun 2008. Berkaitan dengan diantara perubahan *point* pada permainan bulutangkis dijelaskan Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (2008: 3), bahwa pemain dikatakan menang apabila dapat mengumpulkan angka sebanyak 21 *point* dalam setiap babak. Permainan ini menggunakan sistem *two-winning set*, artinya kemenangan bagi seorang pemain diperoleh dengan memenangkan dua babak secara berturut-turut atau satu babak tambahan jika terjadi angka kemenangan yang sama.

Menurut Subarjah (2000: 20), permainan bulutangkis dimainkan dengan menggunakan sistem *two winning set*, artinya mencari duat set kemenangan. Dalam setiap set, pemain dinyatakan menang bila mencapai point 21, dengan menggunakan sistem *rally point*. Bila terjadi skor 20 – 20, maka terjadi *duece* dan pemain dinyatakan menang bila skor mencapai selisih dua. Contohnya 22 – 20, 23 – 21 dan seterusnya. Namun bila terjadi skor 29 – 29, maka pemain yang mencapai skor 30 dulu yang dinyatakan sebagai pemenang. Ini artinya pemain bulutangkis harus mempunyai tingkat konsentrasi yang tinggi dalam bermain bulutangkis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bulutangkis menggunakan sistem *two-winning set*, artinya kemenangan bagi seorang pemain diperoleh dengan memenangkan

2) Raket

Raket dalam permainan bulutangkis digunakan sebagai pemukul *shuttlecock*. Panjang raket sekitar 26 inchi, beratnya sekitar 3,75 sampai 5,50 ons.



Gambar 2. Raket Bulutangkis
Sumber: Ngatmin Priyadi (2012: 20)

3) *Shuttlecock*

Shuttlecock adalah bola yang dipergunakan sebagai objek pukul dalam permainan bulutangkis. Dibuat dari rangkaian bulu, beratnya antara 73 sampai 85 grain. Pada umumnya berat *shuttlecock* yang digunakan adalah 76 grain (grain = 0,0648 gram).



Gambar 3. *Shuttlecock* Bulutangkis
Sumber: Ngatmin Priyadi (2012: 21)

d. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, terlebih dahulu kita harus memahami bagaimana cara bermain bulutangkis dan menguasai beberapa teknik/ keterampilan dasar dalam permainan ini. Dinata (2004:8) menjelaskan keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu di pelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: 1) cara memegang raket, 2) sikap berdiri (*stance*), 3) gerak kaki (*foot work*), 4) teknik pukulan (*strokes*). Dengan teknik dasar yang baik dari setiap individu akan menentukan kemampuan penampilannya, sehingga kemenangan/prestasi dalam permainan pun akan diraih sebagai hasil akhir dari suatu pertandingan.

Seorang pemain harus menguasai teknik permainan bulutangkis untuk dapat bermain. Menurut Muhajir (2007:23), bahwa “Teknik-teknik dasar bermain bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: cara memegang raket (*grip*), gerakan pergelangan tangan, gerakan melangkahakan kaki (*footwork*), posisi badan terhadap bola, waktu (*timing*) yang tepat dan teknik pukulan (*smash*)”.

Untuk meningkatkan keterampilan dalam bermain bulutangkis, maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik melakukan *smash*. Kecakapan dalam melakukan *smash* yang baik akan berkesempatan memperoleh angka yang lebih besar. Apabila *smash* dilakukan dengan penuh keras dan terarah akan

menjadikan sesuatu bentuk serangan yang mematikan, tetapi apabila smash dilakukan keliru maka akan menjadikan peluang bagi lawan untuk memperoleh angka serta kesempatan untuk melakukan *servis*.

2. Hakikat Pukulan *Smash* dalam Permainan Bulutangkis

Pukulan *smash* adalah pukulan yang cepat, diarahkan ke bawah dengan kuat dan tajam untuk mengembalikan *shuttlecock* pendek dengan di pukul dari atas. Pukulan *smash* hanya dapat dilakukan dari posisi *overhead*. Bola di pukul dengan kuat tetapi harus di atur tempo dan keseimbangannya, sebelum mencoba mempercepat kecepatan *smash*. Menurut Subarjah (2000: 35), pukulan *smash* adalah pukulan yang cepat, diarahkan kebawah dengan kuat, tajam, untuk mengembalikan *shuttlecock* pendek yang telah dipukul ke atas. Arti penting dari pukulan *smash* adalah pukulan ini hanya memberikan sedikit waktu pada lawan untuk bersiap-siap atau mengembalikan setiap bola pendek yang telah mereka pukul ke atas.

Dalam melakukan sebuah *smash* bulutangkis bukan suatu hal yang mudah dan perlu adanya latihan. Dikatakan oleh Dinata (2004: 15), bahwa untuk melakukan *smash* juga ada tahapannya, ada tiga tahapan dalam melakukan gerakan *smash*, yaitu:

a. Fase Persiapan

- 1) Posisi menunggu atau menerima.
- 2) Memutar bahu dengan kaki yang diangkat dibagian belakang.
- 3) Menggerakkan tangan yang memegang raket keatas dengan kepala raket mengarah keatas.

- 4) Membagikan berat badan secara seimbang pada bagian depan telapak kaki.

b. Fase Pelaksanaan

- 1) Meletakkan berat badan pada kaki yang berada dibelakang.
- 2) Mengerakkan tangan yang tidak dominan keatas untuk menjaga keseimbangan.
- 3) Gerakan *backswing* menempatkan pergelangan tangan pada keadaan tertekuk.
- 4) Lakukan *forward swing* keatas untuk memukul bola pada posisi bola setinggi mungkin.
- 5) Melempar raket keatas dan dengan permukaan raket mengarah kebawah.
- 6) Tangan kiri menambah kecepatan rotasi bagian atas tubuh.
- 7) Kepala raket mengikuti arah bola.

c. Fase *Follow-Through*

- 1) Tangan mengayun kedepan melintas tubuh.
- 2) Gunakan gerakan menggantung dan dorong tubuh dengan menggunakan kedua kaki.
- 3) Gunakan momentum gerakan mengayun untuk kembali ke bagian tengah lapangan.



Gambar 4. Pukulan *Smash* Bulutangkis
Sumber: Dinata (2004: 17)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis harus dilakukan secara cepat dan diarahkan ke bawah, selain itu juga harus dilakukan dengan kuat dan tajam untuk mengembalikan *shuttlecock* pendek dengan di pukul dari atas. Melakukan gerakan pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis hanya dapat dilakukan dari posisi *overhead*. Melalui kegiatan penelitian ini akan berupaya untuk meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

3. Hakikat Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Penjasorkes

Berdasarkan tujuan pembelajaran dapat dikatakan bahwa mata pelajaran Penjasorkes sarat dengan materi yang kompleks, sehingga menuntut guru untuk memilih strategi, metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat guna memperoleh hasil belajar yang optimal. Menurut Sudrajat (2008 : 23) pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan tanpa adanya paksaan, dilakukan dengan bersungguh-sungguh dan disertai rasa senang untuk mencapai tujuan tertentu. Aktivitas bermain pada anak-anak banyak dilakukan dengan aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani ini sangat penting bagi anak-anak dalam masa pertumbuhannya. Gerak bagi mereka berarti berlatih yang mungkin sekali tanpa disadari. Dasar gerak mereka akan menjadi lebih baik karena meningkatnya kekuatan otot,

kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskuler menjadi makin baik. Selain itu akan bertambah panjang dan besarnya otot-otot, fungsi organ tubuh menjadi lebih baik, sehingga dapat dikatakan bahwa terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang lebih baik (Supraptini, 2012: 27).

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008: 29) melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan obyek-obyek yang dekat dengannya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Bermain sambil belajar merupakan sebuah slogan yang harus dimaknai sebagai satu kesatuan, yakni belajar yang dilakukan adalah melalui bermain. "Bermain sambil belajar" tidak diartikan dalam dua kegiatan, yakni bermain dan belajar, yang dilakukan secara bergantian tapi anak belajar melalui bermain. Artinya, aktivitas anak lebih lebih ditekankan pada ciri-ciri bermain.

Berdasarkan hal itu maka dalam pembelajaran Penjasorkes penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan menjadi penting untuk diterapkan bagi siswa Sekolah Dasar. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor perkembangan fisik dan perkembangan psikologis dari anak tersebut. Bermain yang akan diterapkan dalam kegiatan pendekatan di penelitian ini adalah ketepatan melempar *shuttlecock*. Bentuk permainan dengan melempar *shuttlecock* dari titik-titik sudut bulutangkis maka secara tidak sengaja siswa akan meningkatkan kelincahan, kekuatan, dan ketepatan

menggerakkan tangan seperti gerakan melakukan *smash*, yang tanpa akan disadari oleh siswa tersebut.

4. Hakikat Bermain Ketepatan Melempar *Shuttlecock*

Bermain melempar *shuttlecock* merupakan permainan yang diawali dengan mengambil *shuttlecock* yang sudah diletakkan di tepi lapangan lalu bergerak menuju arah yang ditentukan kemudian melemparkan *shuttlecock* ke arah depan melewati net dengan gerakan ayunan tangan dari atas ke bawah seperti gerakan *smash* yang dilakukan di lapangan bulutangkis. Bentuk permainan dengan melempar *shuttlecock* yang diasumsikan baik untuk meningkatkan kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis.

Dalam penelitian ini, pelaksanaan permainan melempar *shuttlecock* dibagi menjadi beberapa variasi dengan tingkat kesulitan yang semakin meningkat. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Permainan melempar *shuttlecock* dengan berkelompok 3 orang dari belakang

Permainan dilakukan secara berkelompok, masing-masing 3 siswa. *Shuttlecock* diletakkan di garis depan, masing-masing 4 *shuttlecock*. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis belakang kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. *Shuttlecock* harus dilempar dari *back boundary line*. Arah lemparan ke daerah dekat net, disertai dengan lompatan (*jumping*). *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik.

Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



Gambar 5. Permainan Berkelompok 3 Orang Dari Belakang.
Sumber: Dokumen Peneliti

- b. Permainan melempar *shuttlecock* dengan berkelompok 3 orang dari depan

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, masing-masing 3 siswa. 4 *shuttlecock* diletakkan di garis belakang lapangan bulutangkis (*back boundary line*), peserta bersiap dari garis yang sudah ditentukan. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis depan kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. Peserta berlari mengambil *shuttlecock* yang terletak di belakang kemudian berlari lagi sampai garis pertemuan antara *center line* dengan garis *short service line* kemudian baru dilempar. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh

melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Arah lemparan ke bagian belakang lapangan. Permainan dilakukan 4 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



Gambar 6. Permainan Berkelompok 3 Orang Dari Depan.
Sumber: Dokumen Peneliti

c. Permainan melempar *shuttlecock* dengan berkelompok 2 orang dari belakang

Peserta berkelompok 2 orang, masing-masing lapangan diberi 6 *shuttlecock*: 3 *shuttlecock* di sebelah kanan dan 3 *shuttlecock* di sebelah kiri. Setelah mendengar peluit maka setiap kelompok berusaha mengambil *shuttlecock* yang diletakkan di garis depan. *Shuttlecock* harus

dilempar dari garis belakang (*back boundary line*). Arah lemparan di daerah dekat net. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik. Kelompok yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka kelompok itu yang menang.



Gambar 7. Permainan Beregu 2 Orang
Sumber: Dokumen Peneliti

d. Permainan melempar *shuttlecock* dari belakang ke depan

Permainan dilakukan secara perorangan. *Shuttlecock* diletakkan di tengah lapangan, masing-masing 5 *shuttlecock*. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis belakang kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. *Shuttlecock* harus dilempar dari area depan lapangan. Arah lemparan ke tengah lapangan. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau

lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



Gambar 8. Permainan Perorangan dari Belakang ke Depan
Sumber: Dokumen Peneliti

e. Permainan Secara Perseorangan Menggunakan 10 *Shuttlecock*

Permainan dilakukan secara perorangan. *Shuttlecock* diletakkan di garis depan, masing-masing 10 *shuttlecock*. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis belakang kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. *Shuttlecock* harus dilempar dari *back boundary line*. Arah lemparan bebas tetapi masih dalam garis masuk pada permainan bulutangkis. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan interval 90 detik setiap setnya. Siswa yang paling cepat dan

lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



Gambar 9. Permainan Perorangan Menggunakan 10 *Shuttlecock*
Sumber: Dokumen Peneliti

5. Hakikat Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Pada anak usia Sekolah Dasar biasanya sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini adalah suatu faktor yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama. Usia tingkat Sekolah Dasar yaitu dari usia enam sampai dengan usia sekitar dua belas tahun. Usia tersebut merupakan masa akhir dari masa kanak-kanak. Biasanya karakteristik yang masih melekat pada diri para siswa Sekolah Dasar ini adalah menampilkan

perbedaan-perbedaan individual dalam banyak hal, seperti perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan fisik anak (Ngatmin Priyadi, 2012: 24).

Perkembangan aspek psikologi siswa Sekolah Dasar menurut Bloom (2009: 43), perkembangan psikologi siswa Sekolah Dasar meliputi 3 aspek, yaitu: aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Perkembangan aspek kognitif siswa Sekolah Dasar.

Anak usia Sekolah Dasar tergolong pada tahap *concrete operational*. Pada fase ini kemampuan berfikirnya masih bersifat intuitif, yaitu berfikir dengan mengandalkan ilham. Dalam periode ini anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir). Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Anak sudah berkembang ke arah berpikir konkrit dan rasional.

b. Perkembangan aspek afektif siswa Sekolah Dasar.

Seperti dalam proses perkembangan lainnya, proses perkembangan afektif siswa juga berkaitan dengan proses belajar. Konsekuensinya, kualitas hasil perkembangan sosial siswa sangat bergantung kualitas proses belajar siswa tersebut, baik di lingkun dan sekolah, keluarganya, maupun dilingkungan yang lebih luas. Ini artinya proses belajar sangat menentukan kemampuan siswa dalam bersikap dan berperilaku sosial

yang selaras dengan norma moral, agama, tradisi, hukum dan norma yang berlaku di masyarakat.

c. Perkembangan aspek psikomotor siswa Sekolah Dasar.

Semua kapasitas bawaan merupakan modal dasar yang sangat penting bagi kelanjutan perkembangan anak. Proses pendidikan dan pengajaran (khususnya di Sekolah), merupakan pendukung yang berarti bagi perkembangan motor atau fisik anak, terutama dalam hal perolehan kecakapan-kecakapan psikomotor anak. Ketika anak memasuki usia Sekolah Dasar perkembangan fisiknya mulai tampak benar-benar seimbang dan proporsional. Artinya, organ-organ jasmani tumbuh serasi dan tidak lebih panjang atau lebih pendek dari yang semestinya. Gerakan-gerakan organ anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya.

Guru harus memahami betul karakteristik anak, karena setiap murid khususnya di Sekolah Dasar memiliki perbedaan antara satu dan lainnya. Disinilah peran dan fungsi serta tanggung jawab guru di Sekolah Dasar, selain mengajar juga perlu memperhatikan keragaman karakteristik. Dengan melihat karakteristik siswa tersebut, guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak.

Perkembangan psikomotorik pada usia Sekolah Dasar memang sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Setiap gerakannya sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Psikomotorik anak usia Sekolah Dasar ditandai dengan kelebihan gerak atau aktivitas motorik yang lincah. Oleh karena itu, usia Sekolah Dasar merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan. Salah satu keterampilan dalam bermain bulutangkis adalah kemampuan melakukan *smash*. Salah satu pendekatan dalam meningkatkan kemampuan *smash* bulutangkis anak Sekolah Dasar dengan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yudha Aryan Prabowo (2015) yang berjudul “Ketepatan Pukulan Smash Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta”. Jenis penelitian adalah deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran. Populasi penelitian adalah siswa putra peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 13 Yogyakarta yang berjumlah 17 siswa yang diambil menggunakan teknik total sampling, sehingga disebut penelitian populasi. Instrumen yang digunakan adalah tes smash bulutangkis dari Saleh Anasir (2010: 27) dengan validitas 0,926 dari kriterium round robin tournament dan reliabilitas 0,90 dari test-retest. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketepatan pukulan smash siswa peserta

ekstrakurikuler bulutangkis putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 5,88% (1 siswa), “kurang” sebesar 29,41% (5 siswa), “cukup” sebesar 29,41% (5 siswa), “baik” sebesar 29,41% (5 siswa), dan “sangat baik” sebesar 5,88% (1 siswa). Skripsi: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kafi Priyanga Wibawa (2016) yang berjudul “Tingkat Kemampuan Servis Pendek *Forehand* Dan Kemampuan *Smash* Bulutangkis Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Negeri 32 Purworejo”. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Instrumen yang digunakan yaitu tes servis pendek *forehand* dan tes *smash* bulutangkis. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra peserta ekstrakurikuler bulutangkis yang berjumlah 20 siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dengan rumus persentase. Hasil penelitian terhadap kemampuan servis pendek *forehand* peserta ekstrakurikuler bulutangkis siswa putra peserta ekstrakurikuler SMP Negeri 32 Purworejo Kabupaten Purworejo adalah kategori baik sekali sebesar 0%, kategori baik sebesar 0%, kategori sedang sebesar 0%, kategori kurang sebanyak 14 siswa atau sebesar 70%, dan siswa yang masuk kedalam kategori kurang sekali sebanyak 6 siswa atau sebesar 30%. Kemampuan *smash* peserta ekstrakurikuler bulutangkis siswa putra SMP Negeri 32 Purworejo Kabupaten Purworejo adalah kategori baik sekali sebesar 0%, kategori baik sebesar 0%, kategori

sedang sebesar 0%, kategori kurang sebanyak 7 siswa atau sebesar 35%, dan siswa yang masuk kedalam kategori kurang sekali sebanyak 13 siswa atau sebesar 65%. Skripsi: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Wakhid (2016) yang berjudul “Pengaruh Permainan Lempar *Shuttlecock* terhadap Peningkatan Kelincahan Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 2 Playen”. Penelitian ini termasuk *pra-experiment*, Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*The One Group Pretest Posttest Design*” atau tidak adanya grup control. Instrumen yang digunakan berupa tes pengukuran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *shuttle run test*, dengan validitas instrument sebesar $r=0,444$ dan reabilitas $r =$ koefisien Alpha lebih dari 0,60. Subjek penelitian yang digunakan adalah peserta yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 2 Playen yang berjumlah 20 anak. Teknik analisis data menggunakan menggunakan *Paired Sampel T test* pada taraf signifikansi 0,05 atau 5 %. Hasil penelitian diperoleh nilai $t_{hitung} (17,534) > t_{tabel} (2,093)$, dan nilai $p (0,000) <$ dari 0,05, hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . Hasil tersebut diartikan H_a : diterima dan H_o : ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan latihan bermain melempar *shuttlecock* terhadap peningkatkan kelincahan peserta ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 2 Playen. Skripsi: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

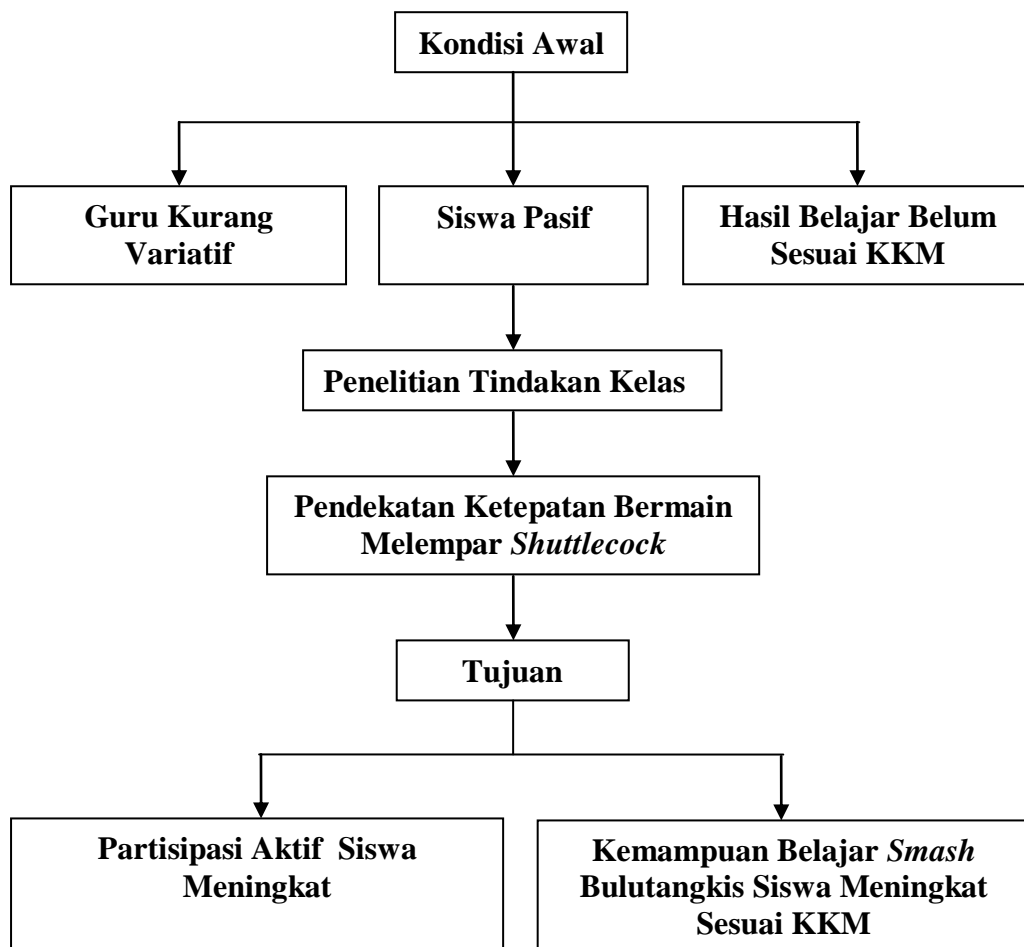
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teoritis, penulis mengajukan kerangka pemikiran penelitian ini adalah sebagai berikut: bahwa dengan pendekatan bermain melempar *shuttlecock*, siswa akan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran bulutangkis materi ketepatan melakukan *smash*. Secara nyata siswa bermain melempar *shuttlecock*, tetapi sebenarnya mereka sedang melakukan latihan pukulan *smash*. Permainan disini tentunya bukan permainan yang tidak terarah, tetapi permainan untuk mencapai tujuan yaitu hasil proses pembelajaran bulutangkis materi ketepatan melakukan *smash* siswa meningkat.

Pembelajaran akan sangat efektif apabila siswa berada dalam keadaan yang menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan mampu membangkitkan peran aktif siswa dan terciptanya pemahaman atau penguasaan materi yang dipelajari siswa. Penciptaan kegembiraan dalam proses pembelajaran jauh lebih penting bila dibandingkan dengan segala teknik atau metode yang digunakan. Upaya untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran bulutangkis materi ketepatan melakukan *smash* dilakukan melalui Penelitian Tindakan Kelas. Diharapkan dengan Penelitian Tindakan Kelas dapat mengetahui kekurangan guru dalam pembelajaran bulutangkis materi ketepatan melakukan *smash*.

Hasil observasi menunjukkan kondisi awal guru kurang variatif dalam menerapkan pendekatan pembelajaran bulutangkis, siswa pasif (kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran), hasil belajar bulutangkis materi ketepatan melakukan *smash* tidak maksimal belum sesuai KKM. Upaya

yang dilakukan oleh guru adalah dengan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan pendekatan bermain melempar *shuttlecock*. Tindakan kelas ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Adapun alur kerangka berpikir, dijelaskan pada gambar 10 berikut ini:



Gambar 10. Bagan Kerangka Berpikir Penelitian Tindakan Kelas
Sumber: Pengembangan Peneliti

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang berfokus pada upaya untuk mengubah kondisi nyata yang ada sekarang ke arah yang diharapkan.

Penelitian tindakan adalah proses guru mengkombinasikan praktek dan mengevaluasi secara bersamaan. Meningkatkan kesadaran atas teori personal, artikulasi sebuah pembagian nilai-nilai, mencoba strategi-strategi untuk memberikan nilai-nilai yang dieskpresikan pada praktik-praktik yang lebih konsisten. Dengan nilai-nilai pendidikan yang mendukung, merekam/mencatat pekerjaan dalam sebuah bentuk yang disediakan, agar dimengerti oleh guru-guru lain, dan kemudian membangun teori yang baru. Penelitian tindakan terdiri dari 4 aspek pokok, yaitu: perencanaan, tindakan, tahap pengamatan/ observasi, dan refleksi (Daryanto, 2011: 26).

Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru secara kolaborasi dalam proses pembelajaran guna memperbaiki keadaan ke arah yang lebih baik. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap berbagai informasi kualitatif dengan analisis yang teliti dan penuh makna. Seorang guru yang profesional tidak akan membiarkan masalah yang dihadapinya terus berlanjut. Oleh karena itu guru perlu melakukan tindakan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya agar proses pembelajaran berlangsung lancar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas ini permasalahan-permasalahan yang dirasakan dan ditemukan oleh guru dan siswa dapat dicarikan solusinya.

2. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang dilakukan merupakan desain Penelitian Tindakan Kelas. Menurut *Kemmis* dan *Mc. Taggart* yang dikutip *Daryanto* (2011:31), desain Penelitian Tindakan Kelas berupa putaran spiral yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 11. Skema Siklus Penelitian
Sumber: *Daryanto* (2011:31)

Dari tiap siklus terdiri dari 4 tahap. Adapun tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan fokus penelitian. Selanjutnya guru merencanakan dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya, mendata kelemahan-kelemahannya, diidentifikasi dan dianalisis kelayakannya untuk di atasi dengan Penelitian Tindakan Kelas.

Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- 1) Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada kolaborator dan siswa. Peneliti dan kolaborator melakukan tukar pikiran untuk menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* untuk meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.
- 2) Membuat skenario model pembelajaran bulutangkis materi kemampuan melakukan *smash* melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*, dengan menyusun RPP yang didiskusikan bersama kolaborator.
- 3) Menyiapkan fasilitas pembelajaran.
- 4) Peneliti membuat dan menyusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan model pembelajaran bulutangkis materi kemampuan melakukan *smash* melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* dalam bentuk:
 - a) Lembar Observasi Siswa (LOS) untuk melakukan pengamatan dan penilaian tentang partisipasi keaktifan siswa.
 - b) Tes praktek melakukan *smash* dalam permainan bulutangkis sebanyak 20 kali kesempatan.

5) Menentukan teknis pelaksanaan penelitian yang akan dimulai pada awal bulan Desember 2016 – Februari 2017.

6) Menyiapkan kegiatan refleksi.

b. Pelaksanaan (*Action*)

Dalam tahap ini untuk mengatasi masalah-masalah yang telah terpilih, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi-strategi yang sesuai, dalam hal ini adalah melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Kolaborator mengamati, menilai, dan membuat catatan-catatan menggunakan lembar pengamatan mengenai partisipasi aktif siswa.

Perencanaan penelitian ini dilakukan melalui tahapan siklus. Setiap siklus dengan dua (2) kali tatap muka/ pertemuan. Setiap pertemuan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan melakukan *smash* dengan menggunakan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Target ketuntasan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, adalah:

- 1) 75 % dari jumlah siswa masuk kategori berpartisipasi aktif dan sangat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- 2) 75 % dari jumlah siswa masuk kategori baik dan sangat baik dalam melakukan tes praktek *smash* permainan bulutangkis.

Setiap siklus setelah berakhir, maka akan diadakan tes dalam bentuk praktek melakukan *smash* bulutangkis dalam kesempatan sebanyak 20 kali kesempatan.

c. Pengamatan (*Observation*)

Kolaborator mengamati, mencatat, dan kemudian mendokumentasikan tentang hal-hal yang berhubungan dengan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Pengamatan yang dilakukan kolaborator memanfaatkan Lembar Observasi Siswa (LOS) untuk mencatat dan menilai peningkatan partisipasi aktif siswa.

d. Refleksi (*refleksion*)

Dalam tahap refleksi peneliti bersama kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan dan hasil dari prestasi belajar siswa dalam bentuk tes praktek. Kelemahan dan kekurangan yang telah ditemukan pada pertemuan terdahulu dapat digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan (RPP) pada pertemuan berikutnya, sehingga pertemuan selanjutnya akan menjadi lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini keberhasilan yang diinginkan adalah partisipasi aktif siswa dan hasil prestasi belajar siswa meningkat, sehingga kriteria Ketuntasan klasikal sebesar 75 % dapat tercapai. 75 % dari keseluruhan 32 siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten hasil belajarnya sesuai KKM.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017, yang dilaksanakan mulai pada awal bulan Desember 2016 – Februari 2017.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan ini adalah siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun pelajaran 2016/2017, dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Penjelasaannya adalah seperti pada tabel 1, berikut ini:

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Sekolah	Kelas Va		Jumlah
	Putra	Putri	Keseluruhan
MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman	12 siswa	20 siswa	32 siswa

D. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 149), instrumen penelitian adalah alat dan fasilitas yang digunakan pada waktu penelitian untuk mempermudah pekerjaan peneliti dalam mengumpulkan data dan kualitasnya pun lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diatasi. Instrumen dalam penelitian ini, meliputi: LOS (Lembar Observasi Siswa), dan rubrik penilaian prestasi belajar siswa.

1. LOS (Lembar Observasi Siswa)

Pedoman observasi ini berfungsi untuk melihat/ mengamati peningkatan partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Bentuk pedoman LOS (Lembar Observasi Siswa) adalah seperti pada tabel 2, berikut ini:

Tabel 2. Lembar Observasi Pengamatan Peningkatan Partisipasi Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Bulutangkis Materi Kemampuan *Smash* dengan Pendekatan Ketepatan Bermain Melempar *Shuttlecock*

No	NAMA SISWA	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KET
		Mengamati	Mengklasifikasi	Mengukur	Meramalkan	Menjelaskan	Menyimpulkan		
1									
2									
3									
↓									
SKOR MAXIMUM 6									
Interval Skor		Kategori		Frekuensi		Persentase			
5 – 6		Sangat Aktif	 siswa	 %			
3 – 4		Aktif	 siswa	 %			
≤ 2		Kurang Aktif	 siswa	 %			
Jumlah =			 siswa		100 %			

Sumber: Pengembangan dari Modul Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013.

Catatan Kolaborator :

.....

Rumus Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa dalam Kategori Penilaian}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100 \% = \dots \%$$

Prosedur Penilaian:

- a. Siswa diberi skor 1 apabila siswa mampu mempraktekkan/ melakukan.
- b. Siswa diberi skor 0 apabila siswa tidak mampu mempraktekkan/ melakukan.

Kriteria Penilaian

b. Mengamati

Siswa terlihat aktif dalam hal mengamati topik pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru.

c. Mengklasifikasi

Siswa mampu dalam hal mencoba praktek mengklasifikasi sebuah objek/ tugas yang diberikan oleh guru.

d. Mengukur

Siswa dapat mempraktekan pengukuran/ penilaian atas hasil dari topik materi pembelajaran yang di sampaikan guru.

e. Meramalkan

Siswa mampu meramalkan atas hasil yang akan dicapai ke depannya, dari penerapan topik/ materi yang sedang dipelajarinya dengan di pandu dan di bimbing guru.

f. Menjelaskan

Siswa mampu menjelaskan isi materi pembelajaran yang disampaikan guru.

g. Menyimpulkan

Siswa mampu menyimpulkan isi materi pembelajaran yang disampaikan guru.

2. Tes Unjuk Kerja Siswa

Tes unjuk kerja siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bulutangkis

materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Tes dengan cara menenpatkan *shuttlecock* dibagian yang sudah diberi angka, dengan kesempatan melakukan *smash* sebanyak 20 kali kesempatan. Tes tersebut bersumber dari Saleh Anasir (2010: 27), dengan tes tersebut memiliki validitas 0,926 dari *criterion round robin tournament* dan reliabilitas 0,90 dari *test-retest*.

Pelaksanaan tes kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis, adalah sebagai berikut :

1) Tujuan

Mengukur tingkat ketelitian dan ketetapan *testee* di dalam melakukan *smash*.

2) Alat/fasilitas/pelaksana

a) Raket

b) Net

c) Lapangan bulutangkis

d) *Shuttlecock*

e) Alat tulis dan blangko penilaian

f) Pelaksana:

(1) Seorang pencatat hasil

(2) Seorang pengawas jatuhnya *shuttlecock* pada sasaran

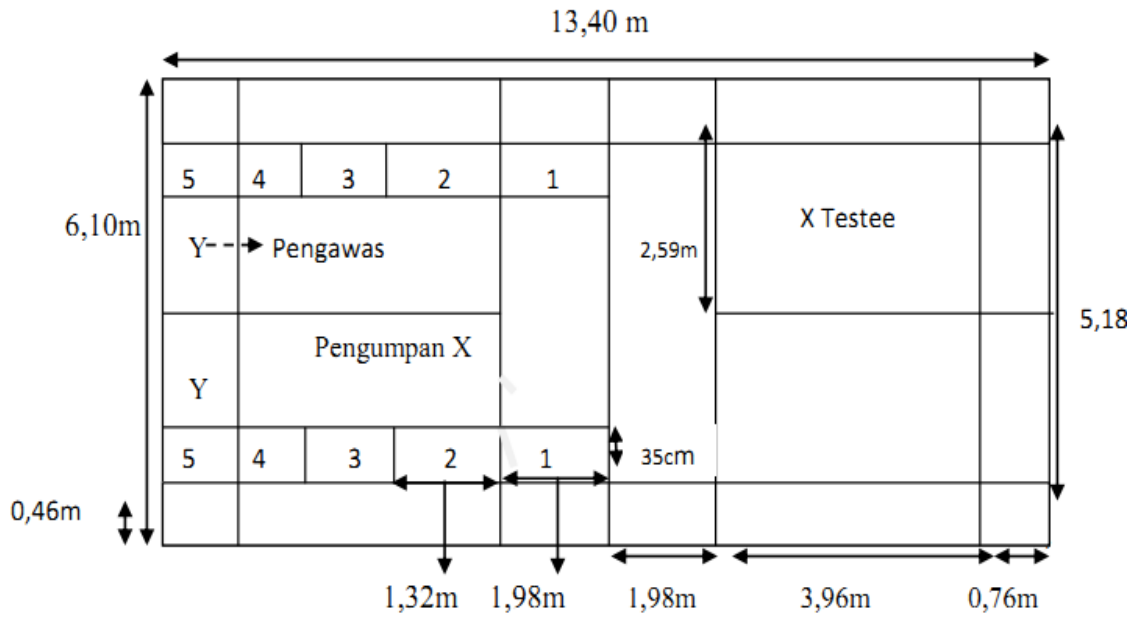
(3) Seorang pengumpan

(4) Seorang pengambil

3) Pedoman pelaksanaan

- a) Sebelum tes dimulai, pemain diberi penjelasan dan contoh mengenai tes yang akan diberikan, yaitu dengan mencoba 2 kali pukulan *smash* lurus dan silang kemudian baru melakukan tes. Setiap *testee* melakukan pukulan *smash*, petugas akan mencatat hasil yang diperoleh *testee* sesuai dengan jatuhnya *shuttlecock* ke dalam tabel.
- b) *Testee* menempatkan posisi yang telah ditentukan.
- c) *Testor* yang telah melambungkan *shuttlecock* ke belakang dan *testee* bergerak ke belakang melakukan *smash* dan *testee* menempatkan kembali di posisi semula.
- d) *Testee* melakukan *smash* setelah diberi umpan oleh *testor* dengan *service forehand* panjang.
- e) Setelah menerima umpan, *testee* melakukan *smash*. Sasaran ditunjukkan dari kanan ke posisi kanan lawan dan sasaran dari kiri ke posisi kiri lawan dengan ketentuan daerah sasaran mempunyai nilai sama.
- f) Hasil *smash* yang jatuh di daerah sasaran atau di atas garis belakang area *long service line for single*, dianggap sah dan dianggap mendapat nilai, sedangkan untuk pukulan yang jatuh di luar daerah sasaran dan diluar lapangan mendapat nilai 0 (nol). Berikut adalah kriteria penilaian jika *shuttlecock* masuk ke daerah lapangan lawan:

- (1) Bila *shuttlecock* jatuh pada garis samping untuk tunggal atau (*side line for single*) pada jarak 1,98 m dari net dengan lebar 35 cm, maka skor yang diperoleh 1 (satu).
 - (2) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service count right* atau *left* pada jarak 1,32 m dari *short service line*, maka skor yang diperoleh 2 (dua).
 - (3) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service count* pada jarak 1.32 m sampai 2,64 m, maka skor yang diperoleh 3 (tiga).
 - (4) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service count* pada jarak 2,64 m sampai 3,96 m, maka skor yang diperoleh 4 (empat).
 - (5) Bila *shuttlecock* jatuh pada *long service line for single*, maka skor yang diperoleh 5 (lima).
 - (6) Bila *shuttlecock* jatuh pada garis antara dua sasaran *smash*, maka skor yang diperoleh diambil yang terbesar.
 - (7) Bila *testor* memberikan umpan, namun *testee* tidak memukul *shuttlecock*, maka *testee* tetap dianggap telah melakukan pukulan dan mendapat nilai 0 (nol).
 - (8) Bila *testor* memberikan umpan *shuttlecock* buruk, *testee* diperbolehkan menolak untuk memukul dan umpan *shuttlecock* dilakukan perulangan.
- g) Kesempatan melakukan adalah sebanyak 20 kali.



Gambar 12. Lapangan untuk Tes Ketepatan *Smash*
 Sumber: Saleh Anasir (2010: 27)

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah siswa, guru, dan kolaborator dalam proses belajar mengajar. Tabel dibawah ini merupakan data kolaborator, yaitu seperti dijelaskan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Data Kolaborator

Nama Lengkap/ NIP	Guru Mapel	Golongan	Unit Kerja
Dedy Eko Prasetyo, S.Pd.Kor NIP. 19781220 200912 1 001	Penjasorkes	3B	MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabuapten Sleman

2. Jenis Data

a. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh kolaborator mengenai partisipasi keaktifan siswa dan juga penilaian peneliti di bantu

kolaborator dalam hal menilai prestasi siswa dalam pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari hasil catatan-catatan dari kolaborator dalam mengamati jalannya proses pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan:

- a. Teknik penilaian partisipasi keaktifan siswa.
- b. Teknik tes unjuk kerja siswa melalui pemberian kesempatan bagi tiap siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman, untuk mempraktekkan kemampuan *smash* bulutangkis dalam 20 kali kesempatan dengan tujuan mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa.
- c. Teknik non tes berupa catatan-catatan hasil dari pengamatan kolaborator mengenai jalannya proses pembelajaran.

4. Alat Pengumpulan Data

- a. LOS (Lembar Observasi Siswa)
- b. Lembar catatan untuk menyimpulkan hasil pengamatan dari jalannya proses pembelajaran yang di sampaikan guru.
- c. Rubrik penilaian tes unjuk kerja prestasi belajar siswa.

5. Pengambilan Data

- a. Guru menyampaikan proses pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Setiap siklus dalam 2 kali tatap muka kegiatan pembelajaran.
- b. Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.
- c. Kolaborator mengobservasi dalam hal menilai peningkatan partisipasi keaktifan siswa.
- d. Kolaborator mengamati dan mencatat hasil pengamatan jalannya proses pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.
- e. Akhir dari tiap siklus peneliti di bantu kolaborator melaksanakan tes unjuk kerja siswa dalam hal untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa dalam belajar kemampuan *smash* bulutangkis dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.
- f. Setiap siklus setelah berakhir, maka akan diadakan tes dalam bentuk praktek melakukan *smash* bulutangkis dalam kesempatan melakukan sebanyak 20 kali.
- g. Mengamati proses pembelajaran yang disampaikan guru dan mengamati partisipasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- h. Dokumentasi dari awal sampai akhir jalannya proses pembelajaran dengan tindakan menggunakan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

F. Analisis Data

Data yang telah diperoleh di lapangan diolah secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penilaian partisipasi keaktifan siswa dan tes hasil unjuk kerja siswa akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Sedangkan catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara deskriptif kualitatif, meliputi: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Data yang telah diperoleh di lapangan berupa hasil penilaian partisipasi keaktifan siswa dan tes hasil unjuk kerja siswa akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Sedangkan data kualitatif dalam catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Teknik analisis data yang digunakan secara berturut-turut dalam penelitian ini, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dalam penelitian ini meliputi penyeleksian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistematis dari hasil reduksi data mulai dari perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada masing-masing siklus. Penarikan kesimpulan merupakan

upaya pencarian makna data. Data yang terkumpul disajikan secara sistimatis dan perlu diberi makna.

Dalam PTK ini juga dilakukan teknis analisis data mengenai dampak dari penerapan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* terhadap kondisi siswa (partisipasi keaktifan siswa) selama proses belajar mengajar berlangsung, selanjutnya dicatat dalam Lembar Observasi Siswa (LOS), menganalisis hasil dokumentasi foto, dan juga menganalisis hasil tes penilaian unjuk kerja siswa untuk mengetahui hasil peningkatan prestasi siswa dalam belajar bulutangkis materi kemampuan *smash* yang telah diberikan dengan model pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

Keseluruhan analisis data ini dilakukan dengan teliti dan cermat agar dapat ditarik kesimpulan dengan benar. Selain itu juga dilakukan analisis dengan cara membandingkan skor nilai tes dari setiap siklus tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemajuan siswa dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* setelah mengikuti pembelajaran melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

G. Indikator Efektivitas Keberhasilan

Untuk mengetahui adanya keberhasilan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian diperlukan indikator. Indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah, dijelaskan seperti pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Indikator Efektivitas Keberhasilan

Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Bulutangkis Materi Kemampuan <i>Smash</i> dengan Menerapkan Pendekatan Ketepatan Bermain Melempar <i>Shuttlecock</i>	
Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman	Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman
75 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori berpartisipasi aktif dan sangat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.	75 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori baik dan sangat baik dalam melakukan tes praktek <i>smash</i> permainan bulutangkis.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Proses penelitian tindakan di MIN Tempel yang beralamat di Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Propinsi Yogyakarta. Peneliti bersama kolaborator melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Penjasorkes dalam upaya meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*, yang dilakukan selama dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan dalam (2) kali pertemuan dan siklus kedua juga dilaksanakan dalam (2) kali pertemuan. Setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi proses pembelajaran dalam bentuk tes unjuk kerja siswa melakukan *smash* bulutangkis.

Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

1. Tujuan penelitian dan rencana tindakan sebelumnya disosialisasikan terlebih dahulu kepada kolaborator, agar kolaborator mengerti tujuan dari diadakannya Penelitian Tindakan Kelas. Peneliti dan kolaborator melakukan tukar pikiran untuk menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan model-model pembelajaran *smash* bulutangkis dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*.
2. Membuat skenario model pembelajaran *smash* bulutangkis dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*.

3. Menyiapkan sarana prasarana dan fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*.
4. Pembuatan dan penyusunan instrumen dilakukan untuk monitoring partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan unjuk kerja siswa melakukan *smash* bulutangkis.
5. Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
6. Menyiapkan kegiatan refleksi.

Peningkatan partisipasi siswa dalam keseluruhan 4 pertemuan tindakan di dua siklus dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Deskripsi Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Bulutangkis Materi Smash Dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar Shuttlecock

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	ANH	3	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
2	ANM	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
3	ANR	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif
4	AFA	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
5	AKN	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
6	ANA	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif
7	AOR	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
8	BLP	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
9	DAK	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
10	DUK	1	Kurang Aktif	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
11	ENH	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
12	FNA	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
13	FSM	3	Aktif	3	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
14	FIP	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
15	FAA	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
16	HKN	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	3	Aktif
17	IZN	4	Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
18	KSM	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
19	LHM	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
20	LRW	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	4	Aktif
21	MEH	2	Kurang Aktif	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
22	MER	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
23	MRR	1	Kurang Aktif	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
24	MSS	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
25	NAA	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
26	QLN	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
27	RRL	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	4	Aktif	4	Aktif
28	RAP	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif
29	SNN	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
30	SRQ	4	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
31	TIN	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
32	TPA	3	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif

75 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori berpartisipasi aktif dan sangat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	
Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
5 – 6	Sangat Aktif	7 siswa	21,87 %	10 siswa	31,25 %	13 siswa	40,63 %	14 siswa	43,75 %
3 – 4	Aktif	10 siswa	31,26 %	10 siswa	31,25 %	10 siswa	31,25 %	11 siswa	34,37 %
≤ 2	Kurang Aktif	15 siswa	46,87 %	12 siswa	37,50 %	9 siswa	28,12 %	7 siswa	21,88 %
Jumlah =		32 siswa	100 %	32 siswa	100 %	32 siswa	100 %	32 siswa	100 %

Peningkatan hasil tes ujuk kerja siswa melakukan pukulan *smash*

bulutangkis dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Deskripsi Peningkatan Hasil Tes Ujuk Kerja Siswa Melakukan Pukulan *Smash* Bulutangkis

NO	NAMA	Siklus I		Siklus II	
		Hasil Tes	Kategori	Hasil Tes	Kategori
1	ANH	46	Sedang	62	Baik
2	ANM	67	Baik	73	Baik
3	ANR	46	Sedang	68	Baik
4	AFA	64	Baik	82	Sangat Baik
5	AKN	68	Baik	75	Baik
6	ANA	50	Sedang	63	Baik

NO	NAMA	Siklus I		Siklus II	
		Hasil Tes	Kategori	Hasil Tes	Kategori
7	AOR	60	Sedang	67	Baik
8	BLP	52	Sedang	57	Sedang
9	DAK	54	Sedang	65	Baik
10	DUK	62	Baik	84	Sangat Baik
11	ENH	56	Sedang	62	Baik
12	FNA	52	Sedang	87	Sangat Baik
13	FSM	58	Sedang	88	Sangat Baik
14	FIP	48	Sedang	74	Baik
15	FAA	60	Sedang	82	Sangat Baik
16	HKN	66	Baik	8	Sangat Baik
17	IZN	75	Baik	81	Sangat Baik
18	KSM	45	Sedang	61	Baik
19	LHM	42	Sedang	65	Baik
20	LRW	46	Sedang	72	Baik
21	MEH	49	Sedang	53	Sedang
22	MER	45	Sedang	88	Sangat Baik
23	MRR	42	Sedang	48	Sedang
24	MSS	52	Sedang	82	Sangat Baik
25	NAA	42	Sedang	63	Baik
26	QLN	46	Sedang	50	Sedang
27	RRL	48	Sedang	56	Sedang
28	RAP	54	Sedang	75	Baik
29	SNN	41	Sedang	47	Sedang
30	SRQ	45	Sedang	65	Baik
31	TIN	56	Sedang	85	Sangat Baik
32	TPA	67	Baik	83	Sangat Baik
SKOR MINIMUM = 0					
SKOR MAKSIMUM = 100					
75 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori baik dan sangat baik dalam melakukan tes praktek <i>smash</i> permainan bulutangkis.					
		Siklus I		Siklus II	
Inter Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
81 ≥	Sangat Baik	0 siswa	0 %	11 siswa	34,37 %
61 – 80	Baik	7 siswa	21,88 %	15 siswa	46,88 %
41 – 60	Sedang	25 siswa	78,12 %	6 siswa	18,75 %
21 – 40	Kurang	0 siswa	0 %	0 siswa	0 %
≤ 20	Kurang Sekali	0 siswa	0 %	0 siswa	0 %
Jumlah =		32 siswa	100 %	32 siswa	100 %

Dari hasil tes yang telah dicapai siswa pada tes siklus satu dan tes siklus dua, sangat jelas sekali kemajuan yang dicapai. Setelah dilakukan evaluasi terhadap tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat dilaporkan segi-segi penelitian yang dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan segi-segi lain yang dianggap kurang memenuhi harapan. Tindakan yang telah menunjukkan hasil sesuai dengan harapan kiranya dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk proses pembelajaran selanjutnya. Sedangkan tindakan yang kurang berhasil diharapkan menjadi bahan telaah untuk perbaikan dan penyempurnaan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock* meningkat. Peningkatan efektivitas tersebut diantaranya :

1. Perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran meningkat dibandingkan dalam pembelajaran sebelumnya. Kesungguhan dan kemauan siswa untuk melakukan gerakan *smash* pada permainan bulutangkis meningkat, serta adanya motivasi guru kepada siswa selama pembelajaran, sehingga siswa termotivasi pula untuk aktif di dalam pembelajaran.
2. Adanya komunikasi dan interaksi siswa dengan guru saat tanya jawab, siswa selalu ingin mencoba gerakan hingga benar. Hal ini merupakan bukti bahwa nampak hal-hal baru dalam pembelajaran, dimana siswa berani

mengemukakan pendapatnya dan mengembangkan keingintahuannya terhadap pembelajaran *smash* pada permainan bulutangkis.

3. Adanya peningkatan perkembangan hasil *smash* bulutangkis siswa dibandingkan pada pembelajaran sebelumnya.
4. Siswa nampak senang dan antusias untuk mengikuti pembelajaran dan merasa jika jam pendidikan jasmani terlalu pendek. Hal ini sangat berbeda dari biasanya, terutama apabila akan mengikuti pembelajaran bulutangkis, dimana siswa kurang merespon dengan positif.

Hasil penelitian menunjukkan ada sebanyak 7 siswa (21,88 %) dari keseluruhan 32 siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang belum bisa berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran *smash* pada permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*. Mengenai hasil belajar siswa ada sebanyak 6 siswa (18,75 %) dari keseluruhan 32 siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten yang kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis berkategori sedang/ cukup. Masih adanya siswa yang belum sesuai indikator KKM dalam hal keaktifan dan hasil belajarnya, maka menjadi evaluasi bagi guru untuk lebih meningkatkan kreativitas pendekatan pembelajaran dengan harapan untuk meminimalkan adanya siswa yang belum sesuai indikator KKM.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan melalui pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator ketercapaian dalam setiap aspek yaitu adanya peningkatan partisipasi siswa yang meliputi keaktifan siswa, kesungguhan, dan ketertarikan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tindakan dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* yang dilakukan dalam 2 siklus dengan keseluruhan 4 kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan *smash* bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Peningkatan tersebut meliputi suasana pembelajaran dan perkembangan *smash* bulutangkis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran terlihat meningkatnya keaktifan belajar siswa, semangat beraktifitas dari siswa, dan perasaan senang dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu juga terlihat adanya peningkatan perkembangan *smash* bulutangkis siswa yang masuk dalam kategori baik dan sangat baik.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Pendekatan pembelajaran dengan aktivitas bermain perlu ditumbuhkembangkan dalam merencanakan pembelajaran dengan memperhatikan materi pelajaran, karakteristik siswa, cuaca, dan sarana prasarana yang tersedia. Disamping itu, materi pembelajaran Penjasorkes yang terdapat dalam kurikulum dirancang dan dilaksanakan dengan tetap mengacu pada kebutuhan siswa baik fisik maupun mental.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain :

1. Peneliti tidak menganalisis kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, dan kondisi kesehatan tiap siswa secara lebih mendalam.
2. Peneliti tidak melakukan triangulasi kepada Kepala Sekolah dan Pengawas TK/SD Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

D. Saran

1. Pembudayaan beraktivitas jasmani para siswa perlu dukungan dari berbagai pihak, diantaranya orang tua, penyelenggara pendidikan (Kepala Sekolah dan guru).
2. Pendekatan pembelajaran dengan model bermain perlu ditumbuhkembangkan untuk pembelajaran lainnya, agar para peneliti lebih

tertarik untuk mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran.

3. Diperlukan penelitian pada pembelajaran bulutangkis dengan materi pembelajaran yang lain dan tetap memperhatikan faktor- faktor yang terkait dengan pembelajaran bulutangkis.


DAFTAR PUSTAKA

- Bloom. (2009). *Karakteristik Siswa Sekolah Dasar*. Diambil dari: www.yahoo.com tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2016.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Depdiknas. (2007). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI (Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*. Jakarta: Depdiknas.
- Dinata. (2004). *Pukulan Smash dalam Permainan Bulutangkis*. Diambil dari: <http://google/dunia/olahraga/html>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2016.
- Egi johan. (2008). *Pembelajaran Bulutangkis*. Diambil dari: wordpress.com/sejarah-pengertian-dan-peraturan-bulu-tangkis/. Diakses pada tanggal pada tanggal 26 Oktober 2016.
- Kafi Priyanga Wibawa. (2016). *Tingkat Kemampuan Servis Pendek Forehand Dan Kemampuan Smash Bulutangkis Siswa Putra Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMP Negeri 32 Purworejo*. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Muhajir. (2007). *Olahraga Bulutangkis*. Jakarta: Erlangga.
- Muhammad Wakhid. (2016). *Pengaruh Permainan Lempar Shuttlecock terhadap Peningkatan Kelincahan Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 2 Playen*. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Nacy Wida Wijaya. (2015). *Pengaruh Bermain Melempar Shuttlecock Terhadap Kelincahan Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMK YPKK 1 Sleman*. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Ngatmin Priyadi. (2012). *Hubungan Antara Ketepatan Melempar Bola Dengan Kemampuan Smash Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Tanjungsari 2 Kabupaten Magelang*. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Saleh Anasir. (2010). *Hubungan Antara Ketepatan Pukulan Smash Penuh dengan Kemampuan Bermain Bulutangkis pada Siswa kelas IV, V, VI SD Piri Nitikan Yogyakarta*. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.

- Subarjah. (2000). *Konsep Permainan Bulutangkis*. Diambil dari: <http://sejarah/peraturan/permainan/bulutangkis/html>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2016.
- Sudarman. (2000/2004). *Dasar-Dasar Belajar Bulutangkis*. Bandung: CV. Putra Anugerah.
- Sudrajat. (2008). “*Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, Taktik dan Model Pembelajaran*”. <http://akhmadsudrajad.wordpress.com/2008/09/12/pengertian-pendekatan-strategi-metode-teknik>. Diakses pada tanggal 20 November 2016.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tadkriroatun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : PT Grasindo.
- Tony Griece. (2007). *Peraturan Permainan Bulutangkis*. Diambil dari: <http://google/dunia/olahraga/html>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2016.
- Yudha Aryan Prabowo. (2015). *Ketepatan Pukulan Smash Bulutangkis Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis Putra di SMP Negeri 13 Yogyakarta*. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Sertifikat Peneraan Meteran Ukur



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PERINDUSTRIAN, PERDAGANGAN, KOPERASI DAN USAHA KECIL MENENGAH
BALAI METROLOGI
Jl. Sisingamangaraja No. 21 Yogyakarta Telp. (0274) 375062, 377303 Fax. (0274) 375062

SERTIFIKAT PENERAAN
VERIFICATION CERTIFICATE

Nomor : 828 / UP - 109 / III / 2014
Number

No. Order : 005197
Diterima tgl : 6 Maret 2014

ALAT
Equipment

Nama : Ban Ukur	Tipe/Model :
Kapasitas : 50 meter	Nomor Seri :
Daya Baca : 2 mm	Merek/Buatan : Texas
Accuracy :	Trade Mark / Manufaktur :

PEMILIK
Owner

Nama : Lukman Hadiwibowo	Alamat : Samirono CT IV Caturtunggal Depok Sleman
Address :	

METODE, STANDART, TELUSURAN
Method, Standard, Traceability

Metode : SK Ditjen PDN No 32/ PDN /KEP/3/2010	Standard : Komparator 10 m
Traceability : Ke satuan SI melalui LK -045-IDN	


TANGGAL TERA ULANG : 6 Maret 2014
Date of Verification


LOKASI TERA ULANG : Balai Metrologi Yogyakarta
Location of Verification

KONDISI LINGKUNGAN TERA ULANG : Suhu : 30°C ± 2°C . Kelembaban : 55% ± 2%
Environment condition of Verification

HASIL TERA ULANG : DISAHKAN UNTUK TERA ULANG TAHUN 2014
Result of verification

DITERA ULANG KEMBALI : 6 Maret 2015
Reverification

Yogyakarta, 11 Maret 2014
Kepala

Sugengnyono SE
NIP. 19580714 197903 1 006



Halaman 1 dari 2 Halaman

FBM.22-01.T

DILARANG MENGGANDAKAN SEBAGIAN ATAU SELURUHNYA ISI DARI SERTIFIKAT INI TANPA SEIZIN KEPALA BALAI METROLOGI YOGYAKARTA

LAMPIRAN SERTIFIKAT PENERAAN
ATTACHMENT OF VERIFICATION CERTIFICATE

I. DATA PENERAAN

Verification data

1. Referensi : -

2. Ditera ulang oleh : Sri Maryani NIP. 19591223 198303 2 012
Verified by

II. HASIL

Result

Nominal (cm)	Nilai Sebenarnya (cm)
0 - 1.000	1.000,00
0 - 2.000	2.000,00
0 - 3.000	3.000,00
0 - 4.000	4.000,00
0 - 5.000	5.000,00


Kepala Seksi Teknik Kemetrolgian



Gono, SE, MM
NIP. 19610807.198202.1.007

**Lampiran 2. Surat Pengantar Permohonan Ijin Penelitian dari Dekan
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta**

Lampiran 3. Surat Rekomendasi Pelaksanaan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabuapten Sleman

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI TEMPEL
Jl Kaliurang Km. 9,3 Gandok, Sinduharjo, Ngaglik, Slm. Telp/Fax. 0274 - 885420
WEB : <http://mintempel.sch.id>. E-MAIL : mintempel_sleman@yahoo.com

SURAT REKOMENDASI
Nomor : B-245/MI.12.02/PP.00.01/12/2016

Memperhatikan Surat Izin Penelitian Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta No. 466/UN.34.16/PP/2016 tanggal 7 Desember 2016, dengan ini saya :

Nama : ALI SOFHA, S. Ag.
NIP : 197105252001121001
Jabatan : Guru Madya / Kepala Madrasah
Pangkat/Gol. : Pembina. IV/A
Unit Kerja : MIN Tempel


Memberikan Rekomendasi Penelitian mahasiswa :


Nama : Tri Wianatun
NIM : 15604227006
Konsentrasi : Pendidikan Guru SD Penjas
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk melakukan penelitian guna penulisan Skripsi dengan Judul "Peningkatan Kemampuan Smash pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar Shuttlecock". periode Desember 2016 s.d. Februari 2017


Demikian Surat Rekomendasi ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 17 Desember 2016
Kepala Madrasah


ALI SOFHA, S. Ag.
NIP. 197105252001121001



Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian dari Kepala Sekolah MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabuapten Sleman

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI TEMPEL
Jl Kaliurang Km. 9,3 Gandok, Sinduharjo, Ngaglik, Slm, Telp/Fax. 0274 - 885420
WEB : <http://mintempel.sch.id>, E-MAIL : mintempel_sleman@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : B- /Mi.12.02/PP.00.01/1/2017

bertanda tangan dibawah ini, kepala MIN Tempel Kab.Sleman menerangkan dengan
guguhnya bahwa :

a : Tri Wianatun
: 15604227006
entriasi : Pendidikan Guru SD Penjas
tas : Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

enar telah melakukan Observasi di MIN Tempel guna mencari data untuk
saikan penyusunan tugas Akhir Penulisan Skripsi dengan Judul "Peningkatan
uan Smash pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan
Kabupaten Sleman dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar Shuttlecock
mpu oleh Bapak Drs. Amat Komari, M. Si.

lah surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan seperlunya.

n Surat keterangan ini di buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 1 Februari 2017
Kepala Madrasah

ALI SOFHA, S. Ag.
NIP. 197105252001121001

**Lampiran 5. Data Siswa Kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik
Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2016/2017**

No	Nama Siswa	L/P	Kelas	Sekolah
1	Ahmad Nur Huda	L	Va	MIN Tempel
2	Aisha Nadya Magani	P	Va	MIN Tempel
3	Ammar Nuha Rizkillah	L	Va	MIN Tempel
4	Aswin Farrellian Ardan	L	Va	MIN Tempel
5	Aulia Khairunnisa Neilment	P	Va	MIN Tempel
6	Aulia Nurafisa Achsan	P	Va	MIN Tempel
7	Azzuma Okfi Romaidha	P	Va	MIN Tempel
8	Bagas Luhur Pambudi	L	Va	MIN Tempel
9	Daffa Aulia Kurniawan	L	Va	MIN Tempel
10	Dinda Ustfatun Khasanah	P	Va	MIN Tempel
11	Evi Nugraheni	P	Va	MIN Tempel
12	Faiza Nur Affandi	L	Va	MIN Tempel
13	Fattan Sahlil Munandar	L	Va	MIN Tempel
14	Firmansyah Insan Persada	L	Va	MIN Tempel
15	Friska Ayu Amalia	P	Va	MIN Tempel
16	Hasna Khoirunnisa	P	Va	MIN Tempel
17	Indah Zalwa Nurul Okta	P	Va	MIN Tempel
18	Kana Saskia Muzari	P	Va	MIN Tempel
19	Lia Hikmatul Maula	P	Va	MIN Tempel
20	Lovi Rismawati	P	Va	MIN Tempel
21	Melyla El-Haqq Fadhila Rabbany	P	Va	MIN Tempel
22	Muhammad eka ramdhani	L	Va	MIN Tempel
23	Muhammad rafi regita	L	Va	MIN Tempel

No	Nama Siswa	L/P	Kelas	Sekolah
24	Muhammad Syafish Shodr	L	Va	MIN Tempel
25	Nursetra Aga Adytama	L	Va	MIN Tempel
26	Qonita Lubnayla Nibras	P	Va	MIN Tempel
27	Raden Roro Laila Mufidatun N	P	Va	MIN Tempel
28	Rizqika Amalia Putri Ramadhani	P	Va	MIN Tempel
29	Safira Nayra Nujba	P	Va	MIN Tempel
30	Sania Rizqiana	P	Va	MIN Tempel
31	Tafta Intan Nuraini	P	Va	MIN Tempel
32	Tsaniya Putri Adhiya Najmi	P	Va	MIN Tempel

Sleman, 30 Januari 2017

Kepala Sekolah MIN Tempel Ngaglik Sleman

Ali Sofha, S.Ag.

NIP. 19710525 200112 1 001

Lampiran 6. Daftar Kehadiran Kolabor

NAMA KOLABOR	KEHADIRAN			
	Siklus Satu Pertemuan ke-1	Siklus Satu Pertemuan ke-2	Siklus Dua Pertemuan ke-3	Siklus Dua Pertemuan ke-4
	5 Januari 2017	12 Januari 2017	19 Januari 2017	26 Januari 2017
Dedy Eko Prasetyo, S.Pd.Kor				

Sleman, 30 Januari 2017
Kepala Sekolah

Ali Sofha, S.Ag.
NIP. 19710525 200112 1 001

Lampiran 7. Data Penilaian Partisipasi keaktifan siswa Siklus I Pertemuan Pertama

Siklus I Pertemuan Pertama 5 Januari 2017

No	NAMA SISWA	L/ P	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KATEGORI
			Menga- mati	Mengkla- sifikasi	Meng- ukur	Mera- malkan	Menjelas- kan	Menyim- pulkan		
1	ANH	L	1	1	1	0	0	0	3	Aktif
2	ANM	P	1	1	1	0	1	0	4	Aktif
3	ANR	L	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
4	AFA	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
5	AKN	P	1	1	1	1	1	0	5	Sangat Aktif
6	ANA	P	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
7	AOR	P	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
8	BLP	L	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
9	DAK	L	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
10	DUK	P	1	0	0	0	0	0	1	Kurang Aktif
11	ENH	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
12	FNA	L	1	1	0	1	1	1	5	Sangat Aktif
13	FSM	L	1	1	0	0	1	0	3	Aktif
14	FIP	L	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
15	FAA	P	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
16	HKN	P	1	0	0	0	0	0	1	Kurang Aktif
17	IZN	P	1	1	1	0	1	0	4	Aktif
18	KSM	P	1	0	0	0	0	0	1	Kurang Aktif
19	LHM	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
20	LRW	P	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
21	MEH	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif

No	NAMA SISWA	L/ P	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KATEGORI
			Menga- mati	Mengkla- sifikasi	Meng- ukur	Mera- malkan	Menjelas- kan	Menyim- pulkan		
22	MER	L	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
23	MRR	L	1	0	0	0	0	0	1	Kurang Aktif
24	MSS	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
25	NAA	L	1	1	1	0	1	0	4	Aktif
26	QLN	P	1	0	0	0	0	0	1	Kurang Aktif
27	RRL	P	1	0	0	0	0	0	1	Kurang Aktif
28	RAP	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
29	SNN	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
30	SRQ	P	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
31	TIN	P	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
32	TPA	P	1	1	0	0	1	0	3	Aktif
SKOR MAXIMUM 6										
Interval Skor			Kategori			Frekuensi			Persentase	
5 – 6			Sangat Aktif			7 siswa			21,87 %	
3 – 4			Aktif			10 siswa			31,26 %	
≤ 2			Kurang Aktif			15 siswa			46,87 %	
Jumlah =						32 siswa			100 %	

Catatan Kolaborator:

Sebagian besar partisipasi siswa masih kurang dalam kegiatan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *Smash* dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*.

Kolaborator

Dedy Eko Prasetyo, S.Pd.Kor
NIP. 19781220 200912 1 001

Lampiran 8. Data Penilaian Partisipasi keaktifan siswa Siklus I Pertemuan Kedua

Siklus I Pertemuan Kedua 12 Januari 2017

No	NAMA SISWA	L/ P	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KATEGORI
			Menga- mati	Mengkla- sifikasi	Meng- ukur	Mera- malkan	Menjelas- kan	Menyim- pulkan		
1	ANH	L	1	1	1	0	0	1	4	Aktif
2	ANM	P	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
3	ANR	L	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
4	AFA	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
5	AKN	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
6	ANA	P	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
7	AOR	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
8	BLP	L	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
9	DAK	L	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
10	DUK	P	1	0	0	0	0	0	1	Kurang Aktif
11	ENH	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
12	FNA	L	1	1	0	1	1	1	5	Sangat Aktif
13	FSM	L	1	1	0	0	1	0	3	Aktif
14	FIP	L	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
15	FAA	P	1	0	1	1	1	1	5	Sangat Aktif
16	HKN	P	1	0	0	0	0	1	2	Kurang Aktif
17	IZN	P	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
18	KSM	P	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
19	LHM	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
20	LRW	P	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
21	MEH	P	1	1	1	0	1	0	4	Aktif

No	NAMA SISWA	L/ P	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KATEGORI
			Menga- mati	Mengkla- sifikasi	Meng- ukur	Mera- malkan	Menjelas- kan	Menyim- pulkan		
22	MER	L	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
23	MRR	L	1	0	0	0	0	0	1	Kurang Aktif
24	MSS	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
25	NAA	L	1	1	1	0	1	0	4	Aktif
26	QLN	P	1	0	0	0	0	1	2	Kurang Aktif
27	RRL	P	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
28	RAP	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
29	SNN	P	1	1	0	0	1	0	3	Aktif
30	SRQ	P	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
31	TIN	P	1	1	0	0	1	0	3	Aktif
32	TPA	P	1	1	0	0	1	1	4	Aktif
SKOR MAXIMUM 6										
Interval Skor			Kategori			Frekuensi			Persentase	
5 – 6			Sangat Aktif			10 siswa			31,25 %	
3 – 4			Aktif			10 siswa			31,25 %	
≤ 2			Kurang Aktif			12 siswa			37,50 %	
Jumlah =						32 siswa			100 %	

Catatan Kolaborator:

Adanya peningkatan partisipasi siswa di banding dengan hasil di pertemuan pertama, walau peningkatannya belum signifikan dan belum sesuai dengan indikator keberhasilan.

Kolaborator

Dedy Eko Prasetyo, S.Pd.Kor
NIP. 19781220 200912 1 001

Lampiran 9. Tes Unjuk Kerja Siswa Siklus I

Tes Unjuk Kerja Siswa Kemampuan *Smash* Bulutangkis Siklus I 12 Januari 2017

NO	NAMA	L/ P	SKOR SMASH BULUTANGKIS DALAM 20 KALI KESEMPATAN	KATEGORI
1	ANH	L	46	Sedang
2	ANM	P	67	Baik
3	ANR	L	46	Sedang
4	AFA	L	64	Baik
5	AKN	P	68	Baik
6	ANA	P	50	Sedang
7	AOR	P	60	Sedang
8	BLP	L	52	Sedang
9	DAK	L	54	Sedang
10	DUK	P	62	Baik
11	ENH	P	56	Sedang
12	FNA	L	52	Sedang
13	FSM	L	58	Sedang
14	FIP	L	48	Sedang
15	FAA	P	60	Sedang
16	HKN	P	66	Baik
17	IZN	P	75	Baik
18	KSM	P	45	Sedang
19	LHM	P	42	Sedang
20	LRW	P	46	Sedang
21	MEH	P	49	Sedang
22	MER	L	45	Sedang
23	MRR	L	42	Sedang

NO	NAMA	L/ P	SKOR SMASH BULUTANGKIS DALAM 20 KALI KESEMPATAN	KATEGORI
24	MSS	L	52	Sedang
25	NAA	L	42	Sedang
26	QLN	P	46	Sedang
27	RRL	P	48	Sedang
28	RAP	P	54	Sedang
29	SNN	P	41	Sedang
30	SRQ	P	45	Sedang
31	TIN	P	56	Sedang
32	TPA	P	67	Baik
SKOR MINIMUM = 0 SKOR MAKSIMUM = 100				
Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	
81 \geq	Sangat Baik	0 siswa	0 %	
61 – 80	Baik	7 siswa	21,88 %	
41 – 60	Sedang	25 siswa	78,12 %	
21 – 40	Kurang	0 siswa	0 %	
\leq 20	Kurang Sekali	0 siswa	0 %	
Jumlah =		32 siswa	100 %	

Petugas I

Tri Wianatun
NIM. 15604227006

Petugas II

Dedy Eko Prasetyo, S.Pd.Kor
NIP. 19781220 200912 1 001

Lampiran 10. Data Penilaian Partisipasi keaktifan siswa Siklus II Pertemuan Ketiga

Siklus II Pertemuan Ketiga 19 Januari 2017

No	NAMA SISWA	L/ P	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KATEGORI
			Menga- mati	Mengkla- sifikasi	Meng- ukur	Mera- malkan	Menjelas- kan	Menyim- pulkan		
1	ANH	L	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
2	ANM	P	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
3	ANR	L	1	0	0	0	1	1	3	Aktif
4	AFA	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
5	AKN	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
6	ANA	P	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
7	AOR	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
8	BLP	L	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
9	DAK	L	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
10	DUK	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
11	ENH	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
12	FNA	L	1	1	0	1	1	1	5	Sangat Aktif
13	FSM	L	1	1	0	0	1	1	4	Aktif
14	FIP	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
15	FAA	P	1	0	1	1	1	1	5	Sangat Aktif
16	HKN	P	1	0	0	0	0	1	2	Kurang Aktif
17	IZN	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
18	KSM	P	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
19	LHM	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
20	LRW	P	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
21	MEH	P	1	1	1	0	1	0	4	Aktif

No	NAMA SISWA	L/ P	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KATEGORI
			Menga- mati	Mengkla- sifikasi	Meng- ukur	Mera- malkan	Menjelas- kan	Menyim- pulkan		
22	MER	L	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
23	MRR	L	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
24	MSS	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
25	NAA	L	1	1	1	0	1	0	4	Aktif
26	QLN	P	1	0	0	0	0	1	2	Kurang Aktif
27	RRL	P	1	1	0	0	1	1	4	Aktif
28	RAP	P	1	1	0	0	1	0	3	Aktif
29	SNN	P	1	1	0	0	1	1	4	Aktif
30	SRQ	P	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
31	TIN	P	1	1	1	0	1	0	4	Aktif
32	TPA	P	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
SKOR MAXIMUM 6										
Interval Skor			Kategori			Frekuensi			Persentase	
5 – 6			Sangat Aktif			13 siswa			40,63 %	
3 – 4			Aktif			10 siswa			31,25 %	
≤ 2			Kurang Aktif			9 siswa			28,12 %	
Jumlah =						32 siswa			100 %	

Catatan Kolaborator:

Sebagian besar siswa sudah berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *Smash* dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*.

Kolaborator

Dedy Eko Prasetyo, S.Pd.Kor
NIP. 19781220 200912 1 001

Lampiran 11. Data Penilaian Partisipasi keaktifan siswa Siklus II Pertemuan Keempat

Siklus II Pertemuan Keempat 26 Januari 2017

No	NAMA SISWA	L/ P	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KATEGORI
			Menga- mati	Mengkla- sifikasi	Meng- ukur	Mera- malkan	Menjelas- kan	Menyim- pulkan		
1	ANH	L	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
2	ANM	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
3	ANR	L	1	0	0	1	1	1	4	Aktif
4	AFA	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
5	AKN	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
6	ANA	P	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
7	AOR	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
8	BLP	L	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
9	DAK	L	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
10	DUK	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
11	ENH	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
12	FNA	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
13	FSM	L	1	1	0	0	1	1	4	Aktif
14	FIP	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
15	FAA	P	1	0	1	1	1	1	5	Sangat Aktif
16	HKN	P	1	1	0	0	0	1	3	Aktif
17	IZN	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
18	KSM	P	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
19	LHM	P	1	0	0	0	1	0	2	Kurang Aktif
20	LRW	P	1	1	0	1	0	1	4	Aktif
21	MEH	P	1	1	1	0	1	0	4	Aktif

No	NAMA SISWA	L/ P	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KATEGORI
			Menga- mati	Mengkla- sifikasi	Meng- ukur	Mera- malkan	Menjelas- kan	Menyim- pulkan		
22	MER	L	1	0	1	0	1	1	4	Aktif
23	MRR	L	1	1	0	0	0	0	2	Kurang Aktif
24	MSS	L	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
25	NAA	L	1	1	1	0	1	0	4	Aktif
26	QLN	P	1	0	0	0	0	1	2	Kurang Aktif
27	RRL	P	1	1	0	0	1	1	4	Aktif
28	RAP	P	1	1	1	0	1	0	4	Aktif
29	SNN	P	1	1	0	0	1	1	4	Aktif
30	SRQ	P	1	1	1	1	1	1	6	Sangat Aktif
31	TIN	P	1	1	1	0	1	0	4	Aktif
32	TPA	P	1	1	1	0	1	1	5	Sangat Aktif
SKOR MAXIMUM 6										
Interval Skor			Kategori			Frekuensi			Persentase	
5 – 6			Sangat Aktif			14 siswa			43,75 %	
3 – 4			Aktif			11 siswa			34,37 %	
≤ 2			Kurang Aktif			7 siswa			21,88 %	
Jumlah =						32 siswa			100 %	

Catatan Kolaborator:

Terjadi peningkatan yang signifikan mengenai partisipasi keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan telah sesuai indikator keberhasilan.

Kolaborator

Dedy Eko Prasetyo, S.Pd.Kor
NIP. 19781220 200912 1 001

Lampiran 12. Tes Unjuk Kerja Siswa Siklus II

Tes Unjuk Kerja Siswa Kemampuan *Smash* Bulutangkis Siklus II 26 Januari 2017

NO	NAMA	L/ P	SKOR SMASH BULUTANGKIS DALAM 20 KALI KESEMPATAN	KATEGORI
1	ANH	L	62	Baik
2	ANM	P	73	Baik
3	ANR	L	68	Baik
4	AFA	L	82	Sangat Baik
5	AKN	P	75	Baik
6	ANA	P	63	Baik
7	AOR	P	67	Baik
8	BLP	L	57	Sedang
9	DAK	L	65	Baik
10	DUK	P	84	Sangat Baik
11	ENH	P	62	Baik
12	FNA	L	87	Sangat Baik
13	FSM	L	88	Sangat Baik
14	FIP	L	74	Baik
15	FAA	P	82	Sangat Baik
16	HKN	P	85	Sangat Baik
17	IZN	P	81	Sangat Baik
18	KSM	P	61	Baik
19	LHM	P	65	Baik
20	LRW	P	72	Baik
21	MEH	P	53	Sedang
22	MER	L	88	Sangat Baik
23	MRR	L	48	Sedang

NO	NAMA	L/ P	SKOR SMASH BULUTANGKIS DALAM 20 KALI KESEMPATAN	KATEGORI
24	MSS	L	82	Sangat Baik
25	NAA	L	63	Baik
26	QLN	P	50	Sedang
27	RRL	P	56	Sedang
28	RAP	P	75	Baik
29	SNN	P	47	Sedang
30	SRQ	P	65	Baik
31	TIN	P	85	Sangat Baik
32	TPA	P	83	Sangat Baik
SKOR MINIMUM = 0 SKOR MAKSIMUM = 100				
Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	
81 ≥	Sangat Baik	11 siswa	34,37 %	
61 – 80	Baik	15 siswa	46,88 %	
41 – 60	Sedang	6 siswa	18,75 %	
21 – 40	Kurang	0 siswa	0 %	
≤ 20	Kurang Sekali	0 siswa	0 %	
Jumlah =		32 siswa	100 %	

Petugas I

Tri Wianatun
NIM. 15604227006

Petugas II

Dedy Eko Prasetyo, S.Pd.Kor
NIP. 19781220 200912 1 001

**Lampiran 13. Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran
Bulutangkis Materi Smash Dengan Pendekatan Bermain
Ketepatan Melempar *Shuttlecock***

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	ANH	3	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
2	ANM	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
3	ANR	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif
4	AFA	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
5	AKN	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
6	ANA	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif
7	AOR	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
8	BLP	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
9	DAK	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
10	DUK	1	Kurang Aktif	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
11	ENH	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
12	FNA	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
13	FSM	3	Aktif	3	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
14	FIP	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
15	FAA	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
16	HKN	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	3	Aktif
17	IZN	4	Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
18	KSM	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
19	LHM	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
20	LRW	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	4	Aktif
21	MEH	2	Kurang Aktif	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
22	MER	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
23	MRR	1	Kurang Aktif	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
24	MSS	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
25	NAA	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
26	QLN	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
27	RRL	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	4	Aktif	4	Aktif
28	RAP	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif
29	SNN	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
30	SRQ	4	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
31	TIN	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
32	TPA	3	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
75 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori berpartisipasi aktif dan sangat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.									
		Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	
Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
5 – 6	Sangat Aktif	7 siswa	21,87 %	10 siswa	31,25 %	13 siswa	40,63 %	14 siswa	43,75 %
3 – 4	Aktif	10 siswa	31,26 %	10 siswa	31,25 %	10 siswa	31,25 %	11 siswa	34,37 %
≤ 2	Kurang Aktif	15 siswa	46,87 %	12 siswa	37,50 %	9 siswa	28,12 %	7 siswa	21,88 %
Jumlah =		32 siswa	100 %	32 siswa	100 %	32 siswa	100 %	32 siswa	100 %

**Lampiran 14. Peningkatan Hasil Tes Ujuk Kerja Siswa Melakukan Pukulan
Smash Bulutangkis**

NO	NAMA	Siklus I		Siklus II	
		Hasil Tes	Kategori	Hasil Tes	Kategori
1	ANH	46	Sedang	62	Baik
2	ANM	67	Baik	73	Baik
3	ANR	46	Sedang	68	Baik
4	AFA	64	Baik	82	Sangat Baik
5	AKN	68	Baik	75	Baik
6	ANA	50	Sedang	63	Baik
7	AOR	60	Sedang	67	Baik
8	BLP	52	Sedang	57	Sedang
9	DAK	54	Sedang	65	Baik
10	DUK	62	Baik	84	Sangat Baik
11	ENH	56	Sedang	62	Baik
12	FNA	52	Sedang	87	Sangat Baik
13	FSM	58	Sedang	88	Sangat Baik
14	FIP	48	Sedang	74	Baik
15	FAA	60	Sedang	82	Sangat Baik
16	HKN	66	Baik	8	Sangat Baik
17	IZN	75	Baik	81	Sangat Baik
18	KSM	45	Sedang	61	Baik
19	LHM	42	Sedang	65	Baik
20	LRW	46	Sedang	72	Baik
21	MEH	49	Sedang	53	Sedang
22	MER	45	Sedang	88	Sangat Baik
23	MRR	42	Sedang	48	Sedang
24	MSS	52	Sedang	82	Sangat Baik

NO	NAMA	Siklus I		Siklus II	
		Hasil Tes	Kategori	Hasil Tes	Kategori
25	NAA	42	Sedang	63	Baik
26	QLN	46	Sedang	50	Sedang
27	RRL	48	Sedang	56	Sedang
28	RAP	54	Sedang	75	Baik
29	SNN	41	Sedang	47	Sedang
30	SRQ	45	Sedang	65	Baik
31	TIN	56	Sedang	85	Sangat Baik
32	TPA	67	Baik	83	Sangat Baik
SKOR MINIMUM = 0					
SKOR MAKSIMUM = 100					
75 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori baik dan sangat baik dalam melakukan tes praktek <i>smash</i> permainan bulutangkis.					
		Siklus I		Siklus II	
Inter Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
81 ≥	Sangat Baik	0 siswa	0 %	11 siswa	34,37 %
61 – 80	Baik	7 siswa	21,88 %	15 siswa	46,88 %
41 – 60	Sedang	25 siswa	78,12 %	6 siswa	18,75 %
21 – 40	Kurang	0 siswa	0 %	0 siswa	0 %
≤ 20	Kurang Sekali	0 siswa	0 %	0 siswa	0 %
Jumlah =		32 siswa	100 %	32 siswa	100 %

No. Dokumen	:	PG 2. PJOK. KELAS V. RPP SEMESTER II
No. Revisi	:	-
Tanggal berlaku	:	5 Januari 2017

Lampiran 15. RPP Siklus Satu Pertemuan ke-1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MIN Tempel Ngaglik Sleman
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V / II (Tahun ajaran 2016 / 2017)
Standar Kompetensi	: 2 Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
Kompetensi Dasar	: 2.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas dan kejujuran
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (siklus satu pertemuan ke-1)

A. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melakukan gerakan :
 - a. Pengenalan permainan bulu tangkis.
 - b. Memukul *shuttlecock* gerakan menukik ke bawah melewati net.
 - c. Memukul *shuttlecock* gerakan melambung melewati net.
2. Siswa dapat bermain bulutangkis dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif, Rasa Ingin tahu, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab

B. Materi Pembelajaran :

Permainan Bulutangkis

1. Pengenalan permainan bulu tangkis.
2. Memukul *shuttlecock* gerakan menukik ke bawah melewati net.
3. Memukul *shuttlecock* gerakan melambung melewati net.
4. Bermain bulutangkis dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi.

C. Metode Pembelajaran :

1. Ceramah
2. Demonstrasi

3. Bermain
4. Penugasan
5. Latihan
6. Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

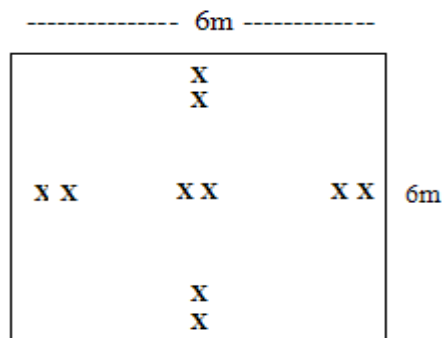
1. Kegiatan Awal:

Dalam kegiatan awal :

- a. Siswa di bariskan.
- b. Berdoa dalam mengawali kegiatan pembelajaran
- c. Presensi kehadiran siswa
- d. Apersepsi dalam bentuk tanya jawab dan motivasi untuk menguatkan tujuan pembelajaran.
- e. Lari pelan mengelilingi lapangan bulutangkis.
- f. Streching statis dan dinamis.
- g. Pemanasan dalam bentuk bermain yang berorientasi pada kegiatan inti pembelajaran.

Bermain bintang beralih

Cara bermain : siswa di bagi menjadi lima kelompok, yang masing masing kelompok menempati pos, dari masing-masing pos salah satu pos berada ditengah yang merupakan pos terlarang (berusaha tidak di tempati). Sedangkan untuk melakukan perpindahan pos harus menunggu bunyi peluit dari guru. Saat berpindah berusaha masuk pos yang lain dan berusaha supaya tidak mendapat pos yang di tengah (terlarang).



Permainan Bintang Beralih

- h. Pengenalan materi pembelajaran permainan bulutangkis dalam bentuk siswa mencoba memukul dan memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket.

2. Kegiatan Inti:

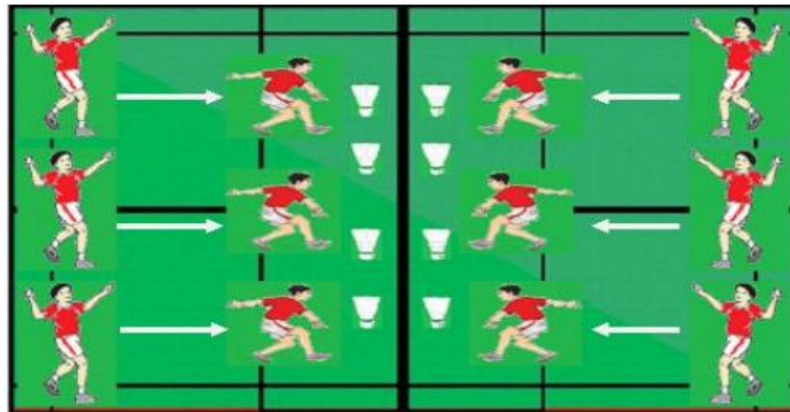
a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

- 1) Guru memberikan contoh melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari belakang dalam lapangan bulutangkis.

- 2) Siswa mempraktekan permainan melempar *shuttlecock* dengan berkelompok 3 orang dari belakang.

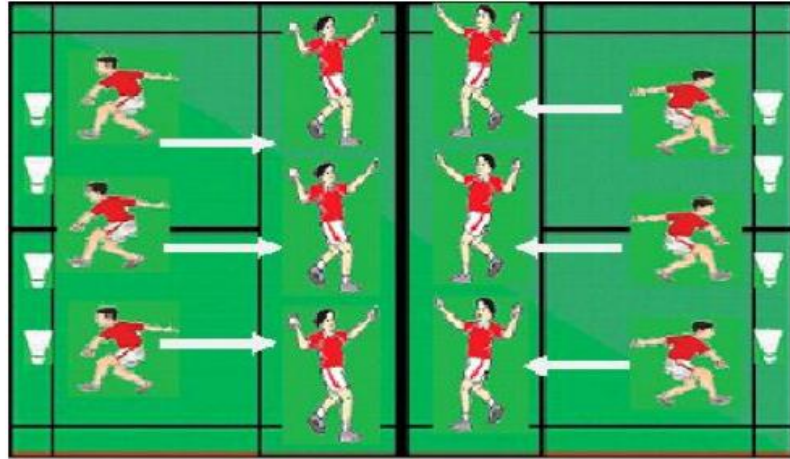
Permainan dilakukan secara berkelompok, masing-masing 3 siswa. *Shuttlecock* diletakkan di garis depan, masing-masing 4 *shuttlecock*. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis belakang kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. *Shuttlecock* harus dilempar dari *back boundary line*. Arah lemparan ke daerah dekat net, disertai dengan lompatan (*jumping*). *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



- 3) Guru memberikan contoh melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari depan dalam lapangan bulutangkis.

- 4) Siswa mempraktekan permainan melempar *shuttlecock* dengan berkelompok 3 orang dari depan.

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, masing-masing 3 siswa. 4 *shuttlecock* diletakkan di garis belakang lapangan bulutangkis (*back boundary line*), peserta bersiap dari garis yang sudah ditentukan. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis depan kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. Peserta berlari mengambil *shuttlecock* yang terletak di belakang kemudian berlari lagi sampai garis pertemuan antara *center line* dengan garis *short service line* kemudian baru dilempar. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Arah lemparan ke bagian belakang lapangan. Permainan dilakukan 4 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



- 5) Guru mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas.
- 6) Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 7) Guru memfasilitasi peserta didik dalam melakukan percobaan melempar *shuttlecock* di halaman lapangan bulutangkis.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi:

- 1) Siswa melakukan gerakan memukul dan memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket.
- 2) Siswa melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari belakang di lapangan bulutangkis yang dilakukan secara berkelompok dalam bentuk permainan.
- 3) Siswa melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari depan di lapangan bulutangkis yang dilakukan secara berkelompok dalam bentuk permainan.
- 4) Guru membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan kegiatan permainan.
- 5) Siswa bermain bulutangkis dengan peraturan yang dimodifikasi.
- 6) Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- 7) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- 8) Guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- 9) Guru memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
- 10) Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup:

- a. Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
- b. Guru memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik dalam memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket dan permainan melempar *shuttlecock*.
- c. Guru mengadakan evaluasi dan tanya jawab
- d. Penenangan dalam bentuk relaksasi dengan siswa bernyanyi bersama-sama dengan suasana yang ceria.
- e. Berdoa penutup
- f. Siswa dibubarkan.

E. Sarana Prasaran Fasilitas Kegiatan Pembelajaran :

1. Buku pegangan Penjasorkes kelas V
2. Diktat permainan bulutangkis
3. Raket
4. *Shuttlecock*
5. Net bulutangkis
6. Lapangan bulutangkis
7. Kun / pembatas
8. Peluit
9. *Stopwatch*

F. Penilaian

Peningkatan partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* (Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung).

No	NAMA SISWA	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KET
		Mengamati	Mengklasifikasi	Mengukur	Meramalkan	Menjelaskan	Menyimpulkan		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
↓									
SKOR MAXIMUM 6									
Interval Skor		Kategori		Frekuensi		Persentase			
5 – 6		Sangat Aktif	 siswa	 %			
3 – 4		Aktif	 siswa	 %			
≤ 2		Kurang Aktif	 siswa	 %			
Jumlah =			 siswa		100 %			

Catatan Kolaborator :

.....

Rumus Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa dalam Kategori Penilaian}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100 \% = \dots \%$$

Kriteria Penilaian

- a. Mengamati
Siswa terlihat aktif dalam hal mengamati topik pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru.
- b. Mengklasifikasi
Siswa mampu dalam hal mencoba praktek mengklasifikasi sebuah objek/ tugas yang diberikan oleh guru.
- c. Mengukur
Siswa dapat mempraktekan pengukuran/ penilaian atas hasil dari topik materi pembelajaran yang di sampaikan guru.
- d. Meramalkan
Siswa mampu meramalkan atas hasil yang akan dicapai ke depannya, dari penerapan topik/ materi yang sedang dipelajarinya dengan di pandu dan di bimbing guru.
- e. Menjelaskan
Siswa mampu menjelaskan isi materi pembelajaran yang disampaikan guru.
- f. Menyimpulkan
Siswa mampu menyimpulkan isi materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Prosedur Penilaian:

- a. Siswa diberi skor 1 apabila siswa mampu mempraktekkan/ melakukan.
- b. Siswa diberi skor 0 apabila siswa tidak mampu mempraktekkan/ melakukan.

Mengetahui
Kepala Sekolah MIN Tempel Ngaglik Sleman

Sleman, 5 Januari 2017
Pratikan

Ali Sofha, S.Ag.
NIP. 19710525 200112 1 001

Tri Winiatun
NIM. 15604227006

No. Dokumen	:	PG 2. PJOK. KELAS V. RPP SEMESTER II
No. Revisi	:	-
Tanggal berlaku	:	12 Januari 2017

Lampiran 16. RPP Siklus Satu Pertemuan ke-2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MIN Tempel Ngaglik Sleman
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V / II (Tahun ajaran 2016 / 2017)
Standar Kompetensi	: 2 Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
Kompetensi Dasar	: 2.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas dan kejujuran
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (siklus satu pertemuan ke-2)

A. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melakukan gerakan :
 - a. Pengenalan permainan bulu tangkis.
 - b. Memukul *shuttlecock* gerakan menukik ke bawah melewati net.
 - c. Memukul *shuttlecock* gerakan melambung melewati net.
2. Siswa dapat bermain bulutangkis dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif, Rasa Ingin tahu, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab

B. Materi Pembelajaran :

Permainan Bulutangkis

1. Pengenalan permainan bulu tangkis.
2. Memukul *shuttlecock* gerakan menukik ke bawah melewati net.
3. Memukul *shuttlecock* gerakan melambung melewati net.
4. Bermain bulutangkis dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi.

C. Metode Pembelajaran :

1. Ceramah
2. Demonstrasi

3. Bermain
4. Penugasan
5. Latihan
6. Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

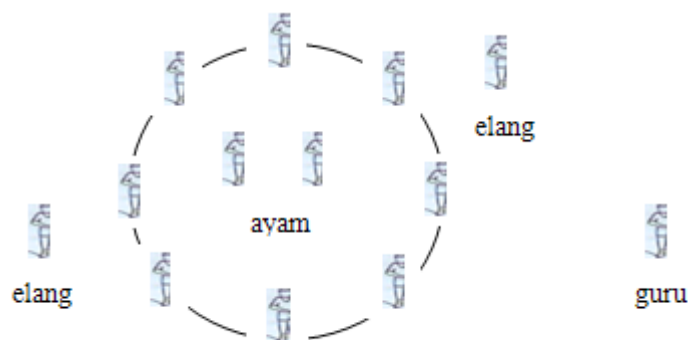
1. Kegiatan Awal:

Dalam kegiatan awal :

- a. Siswa di bariskan.
- b. Berdoa dalam mengawali kegiatan pembelajaran
- c. Presensi kehadiran siswa
- d. Apersepsi dalam bentuk tanya jawab dan motivasi untuk menguatkan tujuan pembelajaran.
- e. Lari pelan mengelilingi lapangan bulutangkis.
- f. Streching statis dan dinamis.
- g. Pemanasan dalam bentuk bermain yang berorientasi pada kegiatan inti pembelajaran.

Permainan ayam dan burung elang

Cara bermain : siswa membuat lingkaran sebagai arena permainan. Pilih 3 anak sebagai ayam, berada di dalam lingkaran. Pilih 3 anak sebagai burung elang berada diluar lingkaran. Sedangkan teman yang lain membuat lingkaran dengan bergandengan tangan. Anak dalam lingkaran bergandengan posisi berdiri berarti pintu terbuka, sebaliknya jongkok berarti posisi pintu tertutup. Inti permainan, yang menjadi burung elang berusaha menangkap ayam. Kalau semua sudah tertangkap, bergantian siswa yang lain.



Permainan ayam dan burung elang

- h. Pengenalan materi pembelajaran permainan bulutangkis dalam bentuk siswa mencoba memukul dan memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket.

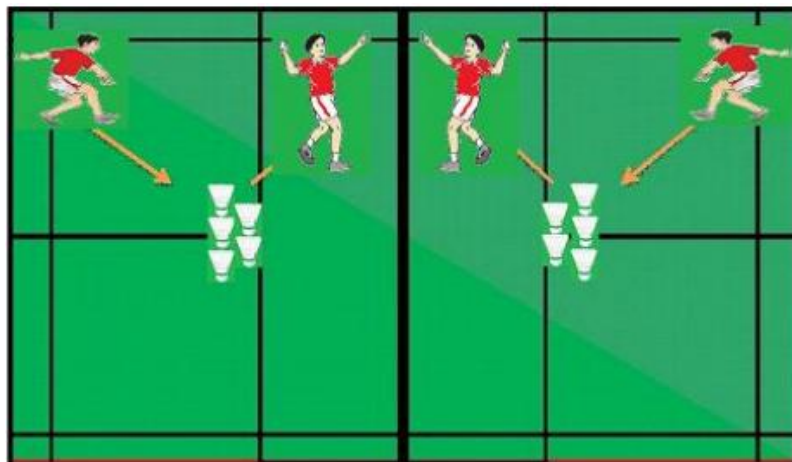
2. Kegiatan Inti:

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

- 1) Guru memberikan contoh melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dari belakang ke depan dalam lapangan bulutangkis.
- 2) Siswa mempraktekan permainan melempar *shuttlecock* secara perorangan dari belakang ke depan dalam lapangan bulutangkis.

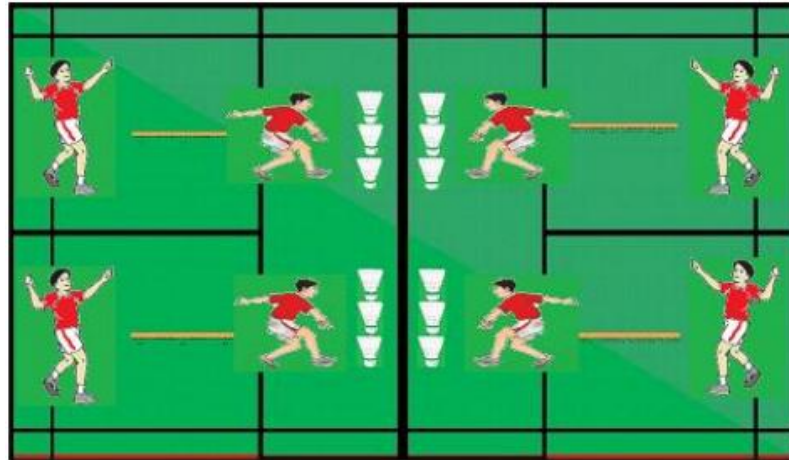
Permainan dilakukan secara perorangan. *Shuttlecock* diletakkan di tengah lapangan, masing-masing 5 *shuttlecock*. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis belakang kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. *Shuttlecock* harus dilempar dari area depan lapangan. Arah lemparan ke tengah lapangan. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



- 3) Guru memberikan contoh melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dari belakang dalam lapangan bulutangkis.
- 4) Siswa mempraktekan permainan melempar *shuttlecock* dengan berkelompok 2 orang dari belakang dalam lapangan bulutangkis.

Peserta berkelompok 2 orang, masing-masing lapangan diberi 6 *shuttlecock*: 3 *shuttlecock* di sebelah kanan dan 3 *shuttlecock* di sebelah kiri. Setelah mendengar peluit maka setiap kelompok berusaha mengambil *shuttlecock* yang diletakkan di garis depan. *Shuttlecock* harus dilempar dari garis belakang (*back boundary line*). Arah lemparan di daerah dekat net. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90

detik. Kelompok yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka kelompok itu yang menang.



- 5) Guru mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas.
- 6) Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 7) Guru memfasilitasi peserta didik dalam melakukan percobaan melempar *shuttlecock* di dalam lapangan bulutangkis.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi:

- 1) Siswa melakukan gerakan memukul dan memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket.
- 2) Siswa melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari belakang ke depan di lapangan bulutangkis yang dilakukan secara perorangan dalam bentuk permainan.
- 3) Siswa melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari belakang di lapangan bulutangkis yang dilakukan secara berkelompok 2 orang dalam bentuk permainan.
- 4) Guru membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan kegiatan permainan.
- 5) Siswa bermain bulutangkis dengan peraturan yang dimodifikasi.
- 6) Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- 7) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- 8) Guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- 9) Guru memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.

- 10) Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup:

- a. Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
- b. Guru memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik dalam memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket dan permainan melempar *shuttlecock*.
- c. Guru mengadakan evaluasi dan tanya jawab
- d. Penenangan dalam bentuk relaksasi dengan siswa bernyanyi bersama-sama dengan suasana yang ceria.
- e. Berdoa penutup
- f. Siswa dibubarkan.

E. Sarana Prasaran Fasilitas Kegiatan Pembelajaran :

1. Buku pegangan Penjasorkes kelas V
2. Diktat permainan bulutangkis
3. Raket
4. *Shuttlecock*
5. Net bulutangkis
6. Lapangan bulutangkis
7. Kun / pembatas
8. Peluit
9. *Stopwatch*

F. Penilaian

1. Peningkatan partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* (Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung).

No	NAMA SISWA	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KET
		Mengamati	Mengklasifikasi	Mengukur	Meramalkan	Menjelaskan	Menyimpulkan		
1									
2									
3									
4									
5									
↓									
SKOR MAXIMUM 6									
Interval Skor		Kategori			Frekuensi		Persentase		
5 – 6		Sangat Aktif		 siswa	 %		
3 – 4		Aktif		 siswa	 %		
≤ 2		Kurang Aktif		 siswa	 %		
Jumlah =				 siswa		100 %		

Catatan Kolaborator :

.....

Rumus Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa dalam Kategori Penilaian}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100 \% = \dots \%$$

Kriteria Penilaian

- a. Mengamati
Siswa terlihat aktif dalam hal mengamati topik pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru.
- b. Mengklasifikasi
Siswa mampu dalam hal mencoba praktek mengklasifikasi sebuah objek/ tugas yang diberikan oleh guru.
- c. Mengukur
Siswa dapat mempraktekan pengukuran/ penilaian atas hasil dari topik materi pembelajaran yang di sampaikan guru.
- d. Meramalkan
Siswa mampu meramalkan atas hasil yang akan dicapai ke depannya, dari penerapan topik/ materi yang sedang dipelajarinya dengan di pandu dan di bimbing guru.
- e. Menjelaskan
Siswa mampu menjelaskan isi materi pembelajaran yang disampaikan guru.
- f. Menyimpulkan
Siswa mampu menyimpulkan isi materi pembelajaran yang disampaikan guru.

- 3) *Testor* yang telah melambungkan *shuttlecock* ke belakang dan *testee* bergerak ke belakang melakukan *smash* dan *testee* menempatkan kembali di posisi semula.
- 4) *Testee* melakukan *smash* setelah diberi umpan oleh *testor* dengan *service forehand* panjang.
- 5) Setelah menerima umpan, *testee* melakukan *smash*. Sasaran ditunjukkan dari kanan ke posisi kanan lawan dan sasaran dari kiri ke posisi kiri lawan dengan ketentuan daerah sasaran mempunyai nilai sama.
- 6) Hasil *smash* yang jatuh di daerah sasaran atau di atas garis belakang area *long service line for single*, dianggap sah dan dianggap mendapat nilai, sedangkan untuk pukulan yang jatuh di luar daerah sasaran dan diluar lapangan mendapat nilai 0 (nol). Berikut adalah kriteria penilaian jika *shuttlecock* masuk ke daerah lapangan lawan:
 - a) Bila *shuttlecock* jatuh pada garis samping untuk tunggal atau (*side line for single*) pada jarak 1,98 m dari net dengan lebar 35 cm, maka skor yang diperoleh 1 (satu).
 - b) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service court right* atau *left* pada jarak 1,32 m dari *short service line*, maka skor yang diperoleh 2 (dua).
 - c) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service court* pada jarak 1.32 m sampai 2,64 m, maka skor yang diperoleh 3 (tiga).
 - d) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service court* pada jarak 2,64 m sampai 3,96 m, maka skor yang diperoleh 4 (empat).
 - e) Bila *shuttlecock* jatuh pada *long service line for single*, maka skor yang diperoleh 5 (lima).
 - f) Bila *shuttlecock* jatuh pada garis antara dua sasaran *smash*, maka skor yang diperoleh diambil yang terbesar.
 - g) Bila *testor* memberikan umpan, namun *testee* tidak memukul *shuttlecock*, maka *testee* tetap dianggap telah melakukan pukulan dan mendapat nilai 0 (nol).
 - h) Bila *testor* memberikan umpan *shuttlecock* buruk, *testee* diperbolehkan menolak untuk memukul dan umpan *shuttlecock* dilakukan perulangan.
- 7) Kesempatan melakukan adalah sebanyak 20 kali.

Mengetahui
Kepala Sekolah MIN Tempel Ngaglik Sleman

Sleman, 12 Januari 2017
Pratikan

Ali Sofha, S.Ag.
NIP. 19710525 200112 1 001

Tri Winiatun
NIM. 15604227006

No. Dokumen	:	PG 2. PJOK. KELAS V. RPP SEMESTER II
No. Revisi	:	-
Tanggal berlaku	:	19 Januari 2017

Lampiran 17. RPP Siklus Dua Pertemuan ke-3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MIN Tempel Ngaglik Sleman
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V / II (Tahun ajaran 2016 / 2017)
Standar Kompetensi	: 2 Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
Kompetensi Dasar	: 2.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas dan kejujuran
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (siklus dua pertemuan ke-3)

A. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melakukan gerakan :
 - a. Pengenalan permainan bulu tangkis.
 - b. Memukul *shuttlecock* gerakan menukik ke bawah melewati net.
 - c. Memukul *shuttlecock* gerakan melambung melewati net.
2. Siswa dapat bermain bulutangkis dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif, Rasa Ingin tahu, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab

B. Materi Pembelajaran :

Permainan Bulutangkis

1. Pengenalan permainan bulu tangkis.
2. Memukul *shuttlecock* gerakan menukik ke bawah melewati net.
3. Memukul *shuttlecock* gerakan melambung melewati net.
4. Bermain bulutangkis dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi.

C. Metode Pembelajaran :

1. Ceramah
2. Demonstrasi

3. Bermain
4. Penugasan
5. Latihan
6. Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

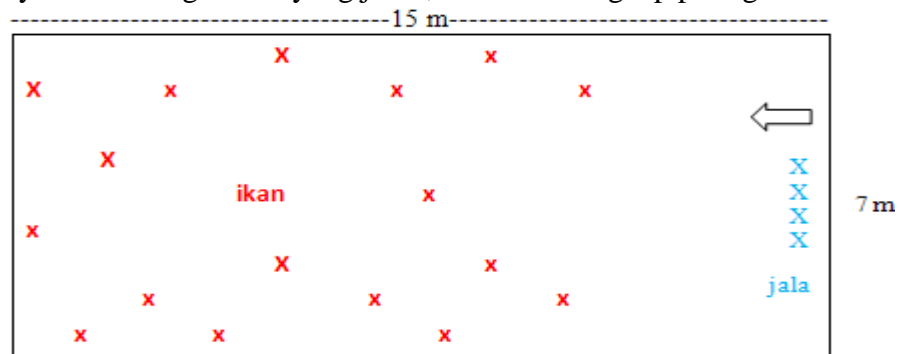
1. Kegiatan Awal:

Dalam kegiatan awal :

- a. Siswa di bariskan.
- b. Berdoa dalam mengawali kegiatan pembelajaran
- c. Presensi kehadiran siswa
- d. Apersepsi dalam bentuk tanya jawab dan motivasi untuk menguatkan tujuan pembelajaran.
- e. Lari pelan mengelilingi lapangan bulutangkis.
- f. Stretching statis dan dinamis.
- g. Pemanasan dalam bentuk bermain yang berorientasi pada kegiatan inti pembelajaran.

Permainan menjala ikan

Cara bermain : Pilih 3/ 4 siswa menjadi jala, sedangkan siswa yang lain menjadi ikan. Tugas yang menjadi jala adalah menangkap ikan. Ikan berusaha menghindari supaya tidak tertangkap jala. Ikan yang tertangkap ikut gabung menjadi jala, sehingga jika berhasil menangkap ikan banyak maka jala akan semakin panjang. Ikan yang tertangkap terakhir, maka dinyatakan sebagai ikan yang juara, karena tertangkap paling akhir.



- h. Pengenalan materi pembelajaran permainan bulutangkis dalam bentuk siswa mencoba memukul dan memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket.

2. Kegiatan Inti:

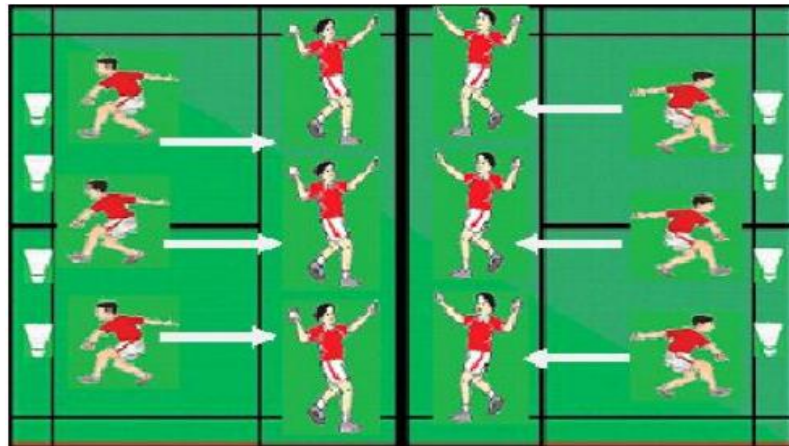
a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

- 1) Guru memberikan contoh melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari depan dalam lapangan bulutangkis.

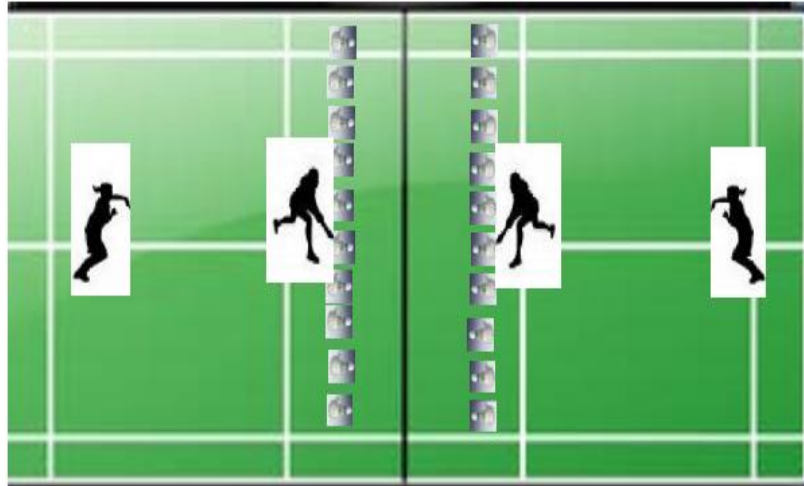
- 2) Siswa mempraktekan permainan melempar *shuttlecock* dengan berkelompok 3 orang dari depan.

Permainan ini dilakukan secara berkelompok, masing-masing 3 siswa. 4 *shuttlecock* diletakkan di garis belakang lapangan bulutangkis (*back boundary line*), peserta bersiap dari garis yang sudah ditentukan. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis depan kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. Peserta berlari mengambil *shuttlecock* yang terletak di belakang kemudian berlari lagi sampai garis pertemuan antara *center line* dengan garis *short service line* kemudian baru dilempar. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Arah lemparan ke bagian belakang lapangan. Permainan dilakukan 4 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



- 3) Guru memberikan contoh melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dari *back boundary line* lapangan bulutangkis.
- 4) Siswa mempraktekan permainan melempar *shuttlecock* dari *back boundary line* lapangan bulutangkis secara perseorangan.

Permainan dilakukan secara perorangan. *Shuttlecock* diletakkan di garis depan, masing-masing 10 *shuttlecock*. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis belakang kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. *Shuttlecock* harus dilempar dari *back boundary line*. Arah lemparan bebas tetapi masih dalam garis masuk pada permainan bulutangkis. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan interval 90 detik setiap setnya. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



- 5) Guru mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas.
- 6) Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 7) Guru memfasilitasi peserta didik dalam melakukan percobaan melempar *shuttlecock* di halaman lapangan bulutangkis.

b. Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi:

- 1) Siswa melakukan gerakan memukul dan memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket.
- 2) Siswa melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari depan di lapangan bulutangkis yang dilakukan secara berkelompok dalam bentuk permainan.
- 3) Siswa melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari *back boundary line* lapangan bulutangkis secara perseorangan dalam bentuk permainan.
- 4) Guru membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan kegiatan permainan.
- 5) Siswa bermain bulutangkis dengan peraturan yang dimodifikasi.
- 6) Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- 7) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- 8) Guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- 9) Guru memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
- 10) Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.

c. Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup:

- a. Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.
- b. Guru memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik dalam memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket dan permainan melempar *shuttlecock*.
- c. Guru mengadakan evaluasi dan tanya jawab
- d. Penenangan dalam bentuk relaksasi dengan siswa bernyanyi bersama-sama dengan suasana yang ceria.
- e. Berdoa penutup
- f. Siswa dibubarkan.

E. Sarana Prasaran Fasilitas Kegiatan Pembelajaran :

1. Buku pegangan Penjasorkes kelas V
2. Diktat permainan bulutangkis
3. Raket
4. *Shuttlecock*
5. Net bulutangkis
6. Lapangan bulutangkis
7. Kun / pembatas
8. Peluit
9. *Stopwatch*

F. Penilaian

Peningkatan partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* (Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung).

No	NAMA SISWA	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JML SKOR	KET
		Mengamati	Mengklasifikasi	Mengukur	Meramalkan	Menjelaskan	Menyimpulkan		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
↓									
SKOR MAXIMUM 6									
Interval Skor		Kategori		Frekuensi		Persentase			
5 – 6		Sangat Aktif	 siswa	 %			
3 – 4		Aktif	 siswa	 %			
≤ 2		Kurang Aktif	 siswa	 %			
Jumlah =			 siswa		100 %			

Catatan Kolaborator :

.....

Rumus Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa dalam Kategori Penilaian}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100 \% = \dots \%$$

Kriteria Penilaian

- a. Mengamati
Siswa terlihat aktif dalam hal mengamati topik pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru.
- b. Mengklasifikasi
Siswa mampu dalam hal mencoba praktek mengklasifikasi sebuah objek/ tugas yang diberikan oleh guru.
- c. Mengukur
Siswa dapat mempraktekan pengukuran/ penilaian atas hasil dari topik materi pembelajaran yang di sampaikan guru.
- d. Meramalkan
Siswa mampu meramalkan atas hasil yang akan dicapai ke depannya, dari penerapan topik/ materi yang sedang dipelajarinya dengan di pandu dan di bimbing guru.
- e. Menjelaskan
Siswa mampu menjelaskan isi materi pembelajaran yang disampaikan guru.
- f. Menyimpulkan
Siswa mampu menyimpulkan isi materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Prosedur Penilaian:

- a. Siswa diberi skor 1 apabila siswa mampu mempraktekkan/ melakukan.
- b. Siswa diberi skor 0 apabila siswa tidak mampu mempraktekkan/ melakukan.

Mengetahui
Kepala Sekolah MIN Tempel Ngaglik Sleman

Sleman, 19 Januari 2017
Pratikan

Ali Sofha, S.Ag.
NIP. 19710525 200112 1 001

Tri Winiatun
NIM. 15604227006

No. Dokumen	:	PG 2. PJOK. KELAS V. RPP SEMESTER II
No. Revisi	:	-
Tanggal berlaku	:	26 Januari 2017

Lampiran 18. RPP Siklus Dua Pertemuan ke-4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: MIN Tempel Ngaglik Sleman
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V / II (Tahun ajaran 2016 / 2017)
Standar Kompetensi	: 2 Mempraktekkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olah raga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
Kompetensi Dasar	: 2.1 Mempraktekkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas dan kejujuran
Alokasi Waktu	: 3 x 35 menit (siklus dua pertemuan ke-2)

A. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat melakukan gerakan :
 - a. Pengenalan permainan bulu tangkis.
 - b. Memukul *shuttlecock* gerakan menukik ke bawah melewati net.
 - c. Memukul *shuttlecock* gerakan melambung melewati net.
2. Siswa dapat bermain bulutangkis dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi

❖ Karakter siswa yang diharapkan :

Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Demokratif, Rasa Ingin tahu, Cinta tanah air, Bersahabat, Menghargai prestasi, Gemar membaca, Peduli lingkungan, Peduli sosial, Tanggung jawab

B. Materi Pembelajaran :

Permainan Bulutangkis

1. Pengenalan permainan bulu tangkis.
2. Memukul *shuttlecock* gerakan menukik ke bawah melewati net.
3. Memukul *shuttlecock* gerakan melambung melewati net.
4. Bermain bulutangkis dengan peraturan yang sederhana atau dimodifikasi.

C. Metode Pembelajaran :

1. Ceramah
2. Demonstrasi

3. Bermain
4. Penugasan
5. Latihan
6. Tanya jawab

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

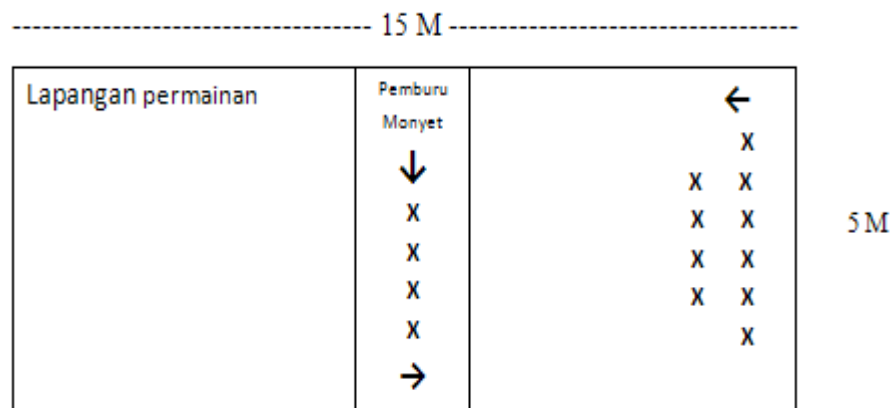
1. Kegiatan Awal:

Dalam kegiatan awal :

- a. Siswa di bariskan.
- b. Berdoa dalam mengawali kegiatan pembelajaran
- c. Presensi kehadiran siswa
- d. Apersepsi dalam bentuk tanya jawab dan motivasi untuk menguatkan tujuan pembelajaran.
- e. Lari pelan mengelilingi lapangan bulutangkis.
- f. Streching statis dan dinamis.
- g. Pemanasan dalam bentuk bermain yang berorientasi pada kegiatan inti pembelajaran.

Bermain monyet – monyetan

Cara bermain : siswa dikumpulkan, dipilih 4 atau 5 anak sebagai pemburu monyet dan yang tidak dipilih menjadi monyet. Pemburu berada ditengah- tengah lapangan/ halaman, dan yang menjadi monyet kumpul bebas menjauh dari pemburu. Tugas pemburu adalah menangkap satu temannya yang menjadi monyet untuk menggantikan menjadi pemburu. Pemburu secara bersama-sama menyebutkan suatu tempat, dan tugas yang menjadi monyet berlari menuju ke tempat tersebut. Ketika monyet berlari menuju ke suatu tempat, tugas pemburu adalah menangkap satu monyet untuk menggantikan posisinya menjadi pemburu.



Pemanasan Dengan Bermain Monyet – Monyetan

- h. Pengenalan materi pembelajaran permainan bulutangkis dalam bentuk siswa mencoba memukul dan memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket.

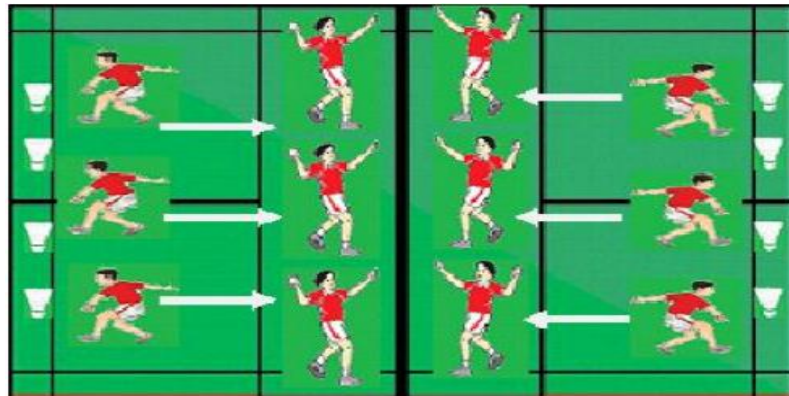
2. Kegiatan Inti:

a. Eksplorasi

Dalam kegiatan eksplorasi :

- 1) Guru memberikan contoh melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari depan dalam lapangan bulutangkis.
- 2) Siswa mempraktekan permainan melempar *shuttlecock* dengan berkelompok 3 orang dari depan.

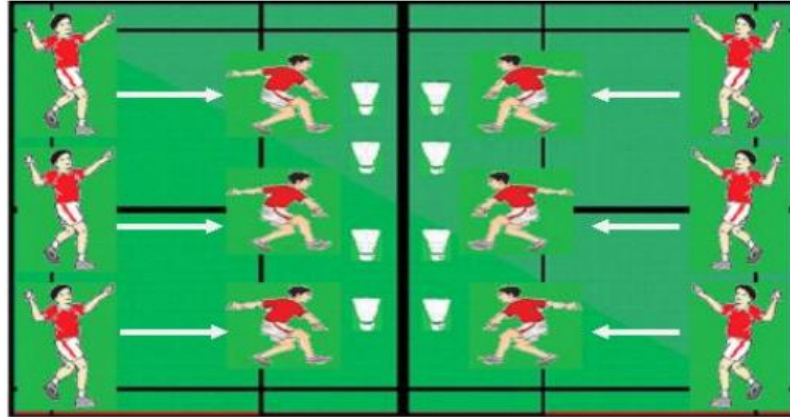
Permainan ini dilakukan secara berkelompok, masing-masing 3 siswa. 4 *shuttlecock* diletakkan di garis belakang lapangan bulutangkis (*back boundary line*), peserta bersiap dari garis yang sudah ditentukan. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis depan kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. Peserta berlari mengambil *shuttlecock* yang terletak di belakang kemudian berlari lagi sampai garis pertemuan antara *center line* dengan garis *short service line* kemudian baru dilempar. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Arah lemparan ke bagian belakang lapangan. Permainan dilakukan 4 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



- 3) Guru memberikan contoh melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari belakang dalam lapangan bulutangkis.
- 4) Siswa mempraktekan permainan melempar *shuttlecock* dengan berkelompok 3 orang dari belakang.

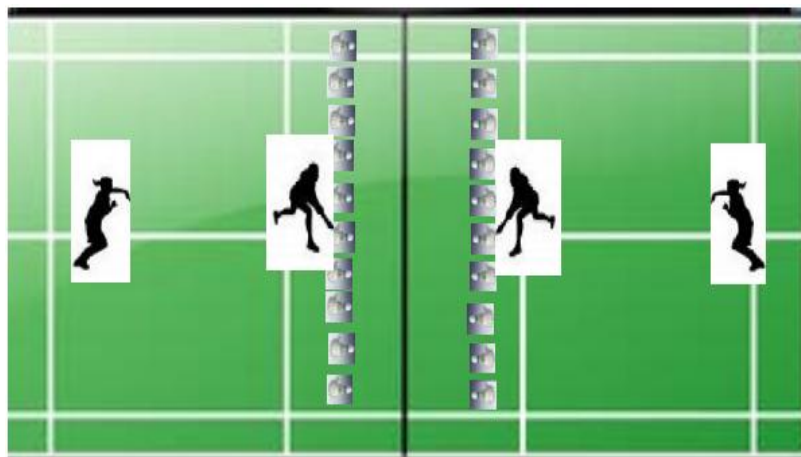
Permainan dilakukan secara berkelompok, masing-masing 3 siswa. *Shuttlecock* diletakkan di garis depan, masing-masing 4 *shuttlecock*. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis belakang kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. *Shuttlecock* harus dilempar dari *back boundary line*. Arah lemparan ke daerah dekat net, disertai dengan lompatan (*jumping*). *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2

atau lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan durasi 30 detik setiap setnya dan interval 90 detik. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



- 5) Guru memberikan contoh melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dari *back boundary line* lapangan bulutangkis.
- 6) Siswa mempraktekan permainan melempar *shuttlecock* dari *back boundary line* lapangan bulutangkis secara perseorangan.

Permainan dilakukan secara perorangan. *Shuttlecock* diletakkan di garis depan, masing-masing 10 *shuttlecock*. Setelah mendengar peluit para peserta mulai mengambil *shuttlecock* dari garis belakang kemudian dilemparkan ke lapangan lawan. *Shuttlecock* harus dilempar dari *back boundary line*. Arah lemparan bebas tetapi masih dalam garis masuk pada permainan bulutangkis. *Shuttlecock* dilempar satu-satu, tidak boleh melempar *shuttlecock* langsung 2 atau lebih. Permainan dilakukan 3 set dengan interval 90 detik setiap setnya. Siswa yang paling cepat dan lapangan yang paling sedikit terdapat *shuttlecock* maka dialah pemenangnya, begitu juga sebaliknya lapangan yang paling banyak terdapat *shuttlecock* maka kalah.



- 7) Guru mendemonstrasikan teknik kerjasama dan permainan yang sportivitas.
- 8) Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran; dan
- 9) Guru memfasilitasi peserta didik dalam melakukan percobaan melempar *shuttlecock* di dalam lapangan bulutangkis.

b. *Elaborasi*

Dalam kegiatan elaborasi:

- 1) Siswa melakukan gerakan memukul dan memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket.
- 2) Siswa melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari depan di lapangan bulutangkis yang dilakukan secara berkelompok dalam bentuk permainan.
- 3) Siswa melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari belakang di lapangan bulutangkis yang dilakukan secara berkelompok dalam bentuk permainan.
- 4) Siswa melakukan gerakan melempar *shuttlecock* dengan posisi dari *back boundary line* lapangan bulutangkis secara perseorangan dalam bentuk permainan.
- 5) Guru membagi kelompok yang seimbang untuk persiapan kegiatan permainan.
- 6) Siswa bermain bulutangkis dengan peraturan yang dimodifikasi.
- 7) Guru memfasilitasi peserta didik melalui pemberian tugas, diskusi, dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tertulis.
- 8) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk berpikir, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut.
- 9) Guru memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif.
- 10) Guru memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar.
- 11) Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individual maupun kelompok.

c. *Konfirmasi*

Dalam kegiatan konfirmasi:

- 1) Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- 2) Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

3. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup:

- a. Siswa di kumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan/ diajarkan.

- b. Guru memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan dan teknik dalam memantul-mantulkan *shuttlecock* menggunakan raket dan permainan melempar *shuttlecock*.
- c. Guru mengadakan evaluasi dan tanya jawab
- d. Penenangan dalam bentuk relaksasi dengan siswa bernyanyi bersama-sama dengan suasana yang ceria.
- e. Berdoa penutup
- f. Siswa dibubarkan.

E. Sarana Prasaran Fasilitas Kegiatan Pembelajaran :

1. Buku pegangan Penjasorkes kelas V
2. Diktat permainan bulutangkis
3. Raket
4. *Shuttlecock*
5. Net bulutangkis
6. Lapangan bulutangkis
7. Kun / pembatas
8. Peluit
9. *Stopwatch*

F. Penilaian

1. Peningkatan partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* (Penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung).

No	NAMA SISWA	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN <i>SMASH</i> DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR <i>SHUTTLECOCK</i>						JML SKOR	KET
		Mengamati	Mengklasifikasi	Mengukur	Meramalkan	Menjelaskan	Menyimpulkan		
1									
2									
3									
4									
↓									
SKOR MAXIMUM 6									
Interval Skor		Kategori			Frekuensi		Persentase		
5 – 6		Sangat Aktif		 siswa	 %		
3 – 4		Aktif		 siswa	 %		
≤ 2		Kurang Aktif		 siswa	 %		
Jumlah =				 siswa		100 %		

Catatan Kolaborator :

.....

- a. Tujuan

Mengukur tingkat ketelitian dan ketetapan *testee* di dalam melakukan *smash*.
- b. Alat/fasilitas/pelaksana
 - 1) Raket
 - 2) Net
 - 3) Lapangan bulutangkis
 - 4) *Shuttlecock*
 - 5) Alat tulis dan blangko penilaian
 - 6) Pelaksana:
 - a) Seorang pencatat hasil
 - b) Seorang pengawas jatuhnya *shuttlecock* pada sasaran
 - c) Seorang pengumpan
 - d) Seorang pengambil
- c. Pedoman pelaksanaan
 - 1) Sebelum tes dimulai, pemain diberi penjelasan dan contoh mengenai tes yang akan diberikan, yaitu dengan mencoba 2 kali pukulan *smash* lurus dan silang kemudian baru melakukan tes. Setiap *testee* melakukan pukulan *smash*, petugas akan mencatat hasil yang diperoleh *testee* sesuai dengan jatuhnya *shuttlecock* ke dalam tabel.
 - 2) *Testee* menempatkan posisi yang telah ditentukan.
 - 3) *Testor* yang telah melambungkan *shuttlecock* ke belakang dan *testee* bergerak ke belakang melakukan *smash* dan *testee* menempatkan kembali di posisi semula.
 - 4) *Testee* melakukan *smash* setelah diberi umpan oleh *testor* dengan *service forehand* panjang.
 - 5) Setelah menerima umpan, *testee* melakukan *smash*. Sasaran ditunjukkan dari kanan ke posisi kanan lawan dan sasaran dari kiri ke posisi kiri lawan dengan ketentuan daerah sasaran mempunyai nilai sama.
 - 6) Hasil *smash* yang jatuh di daerah sasaran atau di atas garis belakang area *long service line for single*, dianggap sah dan dianggap mendapat nilai, sedangkan untuk pukulan yang jatuh di luar daerah sasaran dan diluar lapangan mendapat nilai 0 (nol). Berikut adalah kriteria penilaian jika *shuttlecock* masuk ke daerah lapangan lawan:
 - a) Bila *shuttlecock* jatuh pada garis samping untuk tunggal atau (*side line for single*) pada jarak 1,98 m dari net dengan lebar 35 cm, maka skor yang diperoleh 1 (satu).
 - b) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service count right* atau *left* pada jarak 1,32 m dari *short service line*, maka skor yang diperoleh 2 (dua).
 - c) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service count* pada jarak 1.32 m sampai 2,64 m, maka skor yang diperoleh 3 (tiga).
 - d) Bila *shuttlecock* jatuh pada *service count* pada jarak 2,64 m sampai 3,96 m, maka skor yang diperoleh 4 (empat).
 - e) Bila *shuttlecock* jatuh pada *long service line for single*, maka skor yang diperoleh 5 (lima).

- f) Bila *shuttlecock* jatuh pada garis antara dua sasaran *smash*, maka skor yang diperoleh diambil yang terbesar.
 - g) Bila *testor* memberikan umpan, namun *testee* tidak memukul *shuttlecock*, maka *testee* tetap dianggap telah melakukan pukulan dan mendapat nilai 0 (nol).
 - h) Bila *testor* memberikan umpan *shuttlecock* buruk, *testee* diperbolehkan menolak untuk memukul dan umpan *shuttlecock* dilakukan perulangan.
- 7) Kesempatan melakukan adalah sebanyak 20 kali.

Mengetahui
Kepala Sekolah MIN Tempel Ngaglik Sleman

Sleman, 26 Januari 2017
Pratikan

Ali Sofha, S.Ag.
NIP. 19710525 200112 1 001

Tri Winiatun
NIM. 15604227006

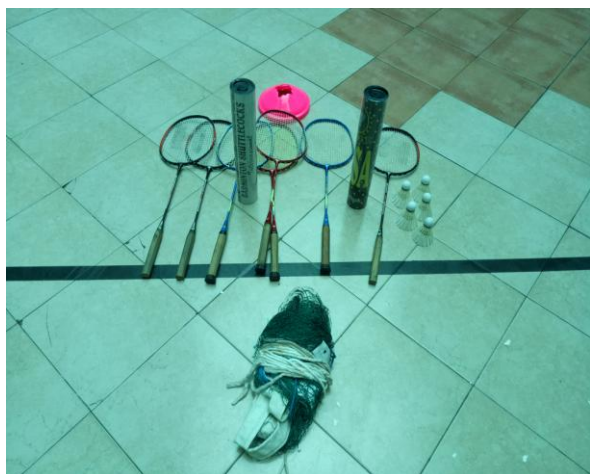
Lampiran 19. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman



Peneliti dan kolaborator melakukan tukar pikiran untuk menyamakan persepsi menggunakan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*



Sarana prasarana fasilitas kegiatan pembelajaran



Absensi Siswa dan Kegiatan Apersepsi



Kegiatan Bermain Melempar *Shuttlecock* Pertemuan ke 1



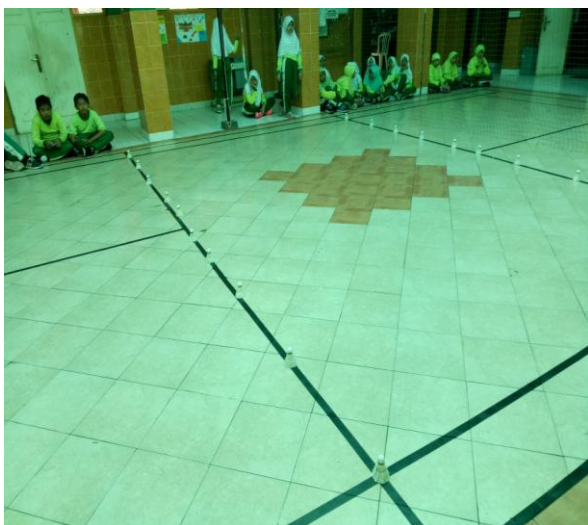
Kegiatan Bermain Melempar *Shuttlecock* Pertemuan ke 1



Kegiatan Bermain Melempar *Shuttlecock* Pertemuan ke 2



Kegiatan Bermain Melempar *Shuttlecock* Pertemuan ke 3



Kegiatan Bermain Melempar *Shuttlecock* Pertemuan ke 4



Kegiatan Bermain Melempar Shuttlecock Pertemuan ke 4



Kegiatan Pendinginan



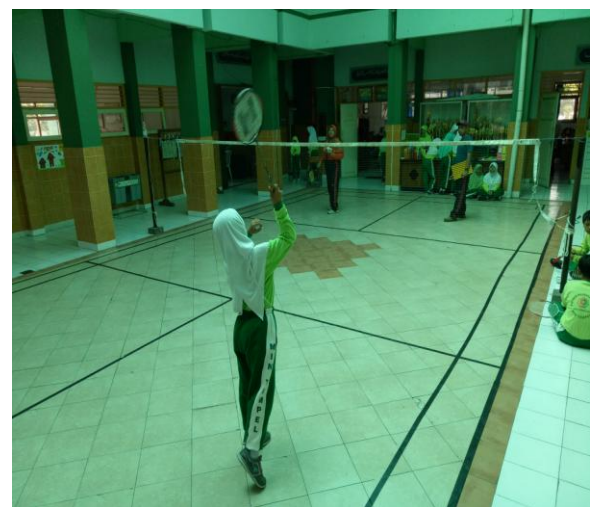
Pengamatan oleh kolaborator



Pengamatan oleh kolaborator



Pelaksanaan Tes kemampuan *smash* bulutangkis



Pelaksanaan Tes kemampuan *smash* bulutangkis



Penskoran/ Penilaian Tes kemampuan *smash* bulutangkis



Refleksi dan evaluasi antara kolaborator dan Peneliti