

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha orang dewasa secara sengaja menuju kedewasaan baik jasmani maupun rohani. Pada Negara – Negara yang baru berkembang pendidikan merupakan hal yang sangat penting, karena baik tidaknya hasil pendidikan tersebut akan dapat berpengaruh pada maju atau tidaknya suatu bangsa dan Negara. Indonesia adalah Negara yang sedang berkembang dan sedang giat-giatnya dalam membangun di berbagai bidang, yang termasuk didalamnya yaitu bidang pendidikan, jadi pendidikan adalah mutlak perlu dalam kehidupan, baik kehidupan seseorang, keluarga bahkan Bangsa dan Negara.

Salah satu bidang pendidikan nasional untuk menyiapkan manusia-manusia pembangunan yang sehat jasmani dan rohani. Pendidikan jasmani disekolah dan olahraga dalam masyarakat jelas sangat besar artinya untuk pembangunan nasional dimana tujuan akhir dari berbagai bidang pembangunan tersebut adalah untuk manusia, juga dari manusia yang mana melaksanakan pembangunan perlu manusia yang sehat jamani dan rohani.

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah termasuk mata pelajaran disekolah yang merupakan bagian tujuan hidup sehat menuju pertumbuhan jasmani, mental, social, dan emosional yang selaras serasi da seimbang. dari berbagai bentuk dan macam-macam kegiatan pendidikan jasmani dan kesehatan disekolah salah satunya yaitu cabang olah raga bulutangkais.

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat ketrampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. *shuttle cock* bulutangkis tidak dipantulkan dan harus dimainkan di udara, sehingga permainan ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak reflek yang baik dan tingkat kebugaran yang tinggi (Tony Grice,1999:1)

Permainan bulutangkis termasuk olahraga murah, merakyat atau sudah memasyarakat, artinya permainan Bulutangkis biasa dimainkan dari golongan atas sampai golongan golongan bawah, dari pelosok pedesaan sampai perkotaan, masyarakat dan sekolah – sekolah tidak asing lagi, sudah terbukti dihari-hari besar banyak dijumpai pertandingan bulutangkis sekolah melalui POPSI (Pekan Olahraga Pelajar Seluruh Indonesia). Pada permainan Bulutangkis terdapat teknik-teknik dasar yang harus dikuasai, salah satu teknik yang harus dikuasai yaitu *Smash*, *Smash* perlu dikuasai dengan baik karena dapat digunakan untuk menciptakan poin dalam permainan tersebut. *Smash* adalah tindakan memukul bola seorang pemain belakang yang dilakukan dari daerah *Smash*, langsung ke lapangan lawan dan merupakan aksi untuk memasukkan kok kedalam permainan. Keberhasilan suatu *Smash* tergantung pada kecepatan bola, jangkauan dan perputaran bola serta penempatan bola yang kosong kepada pemain yang melakukan perpindahan tempat. Pada *Smash* atau serangan pertama terbagi menjadi beberapa bagian, salah satunya adalah service atas dan digunakan pada saat : 1). bila konsisten dalam melakukan, 2). ketika posisi lawan pada saat menerima bola berada jauh dengan net didalam lapangan, 3). ketika dalam posisi memimpin atau menguasai pertandingan.

Tes evaluasi belajar gerak dasar bulutangkis adalah bertujuan untuk memahami dan dapat mengevaluasi ketrampilan bermain bulutangkis yang mencakup ketrampilan tehnik pukulan, kecepatan bermain dan bermain menurut peraturan, proses penilaian yang di lakukan dalam tes evaluasi belajar ketrampilan bulutangkis ini mempunyai dua bagian yang saling berkaitan, yang pertama pemahaman penguasaan teori dari permainan bulutangkis sedang yang kedua adalah mengangkat masalah penyuaan kecakapan yang harus di kuasai baik penguasaan tehnik pukulan,pola pukulan maupun cara bermain bulutangkis (Tohar 1992: 139)

Setelah penulis melakukan observasi di SD Negeri 2 Jatiagung dalam mengajar Bulutangkis khususnya *Smash* atas kurang efektif, hal ini disebabkan : 1) kurang minatnya siswa siswi dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis khususnya *Smash* atas karena sulit melakukan ketrampilan gerakan dasar *Smash*, 2) setelah mendapatkan pembelajaran ketrampilan gerakan dasar *Smash* pada permainan bulutangkis siswa enggan berlatih secara berulang-ulang, 3) kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran ketrampilan gerak dasar *Smash* Bulutangkis, 4) metode pembelajaran yang kurang tepat.

Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ketrampilan gerak dasar *Smash* pada permainan Bulutangkis yang masih berada di bawah standar ketuntasan criteria minimalnya yaitu 66. Salah satu contoh dari beberapa kelas yang memiliki tingkat keberhasilan yang kurang dalam penguasaan ketrampilan gerak dasar *Smash* pada permainan bulutangkis, yaitu kelas VI yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 75%, sedangkan yang mendapat nilai diatas KKM sebanyak 25%.

B. Identifikasi Masalah

berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis mengidentifikasi masalah, sebagai berikut :

1. Kurang efektifnya pembelajaran penjasokes ketrampilan gerak dasar *Smash* pada permainan Bulutangkis di SD Negeri 2 Jatiagung.
2. Kurangnya pengetahuan siswa tentang tehnik grip raket pada waktu *smash* dalam permainan bulutangkis.
3. Masih kurang nya perkenaan bola pada raket.
4. Lemahnya kekuatan otot lengan dalam pelaksanaan *backhand*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang, identifikasi masalah dan permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah dengan penggunaan modifikasi alat yaitu raket dari piring dapat meningkatkan kemampuan *smash* dalam Bulutangkis pada siswa kelas VI SD N 2 Jati Agung Prengsewu ?
2. Apakah dengan penggunaan modifikasi alat yaitu raket yang terbiat dari kayu dapat meningkatkan kemampuan *smash* dalam Bulutangkis pada siswa kelas VI SD N 2 Jati Agung Prengsewu ?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan diatas, untuk memudahkan penelitian perlu pembatasan yang berdasarkan tujuan dari penelitian ini, adapun pembatasan masalah tersebut adalah upaya meningkatkan pembelajaran gerak dasar *smash* dalam Bulutangkis dengan modifikasi alat pada siswa kelas VI SD N 2 Jati Agung Prengsewu.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan kemampuan gerakan dasar *smash* dalam Bulutangkis.
2. Untuk mengetahui adakah kreatifitas siswa melakukan gerakan dasar *smash* dalam Bulutangkis.
3. Untuk mengetahui adakah kedisiplinan siswa untuk melakukan gerakan dasar *Smash* di permainan Bulutangkis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai wawasan dan masukan bagi :

1. Peneliti
Sebagai pedoman untuk mengajar selanjutnya.
2. Siswa
Untuk pengetahuan siswa dalam hal gerakan dasar *Smash* di permainan Bulutangkis.
3. Sekolah
Dapat memberikan sumbangan pemikiran di sekolah sebagai bahan masukan dan renofasi bagi Pembina sekolah mengenai usaha peningkatan gerak dasar *Smash* di permainan Bulutangkis.
4. FKIP Unila
Sebagai masukan untuk perpustakaan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) khususnya bagi mahasiswa yang akan melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL).

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Obyek Penelitian : Memberikan upaya peeningkatan ketrampilan gerak dasar *Smash* di permainan Bulutangkis secara sederhana.
2. Subyek Peneliti : Siswa-siswi kelas VI SDN 2 Jatiagung
3. Tempat Penelitian : SD Negeri 2 Jatiagung