I. TINJAUAN PUSTAKA

A. Permainan Bulutangkis

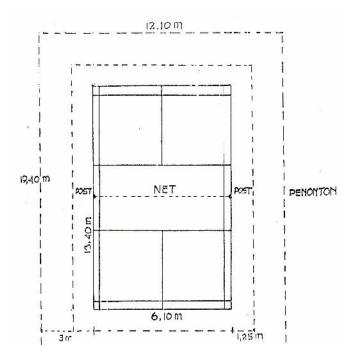
Bulutangkis sudah dikenal sejak abad 12 di England. Juga ada bukti bahwa pada abad ke 17 di Polandia permainan ini dikenal dengan nama "Battledore dan Suttlecock". Disebut Battledose karena pemukulan dengan pemukul kayu yang dikenali dengan nama Bat atau "Batedor". Bulutangkis sudah dimainkan di Eropa antara abad ke 11 dan ke 14. Cara permainannya adalah pemain diharuskan untuk menjaga bola agar tetap dapat dimainkan selama mungkin (Poole, James, 1986:2).

Battledore dan Shuttlecock dimainkan diruangan besar yang disebut dengan Badminton House di Gloucestershire, England selama tahun 1860-an. Nama Badminton diambil dari nama kota Badminton tempat kediamkan Duke of Beaufort. Nama bulutangkis menggantikan Battledore dan Shuttlecock untuk Indonesia karena bola yang dipukul dibuat dari rangkaian bulu itik berwarna putih dan cara memukulnya dengan ditangkis atau dikembalikan (Poole James, 1986:2).

Dewasa ini, permaianan bulutangkis didukung oleh Federasi Bulutangkis Internasional (IBF). Sembilan negara anggota mendirikan IBF Pada tahun 1993 telah berkembang dengan negara anggota sebanyak 120 negara yang tersebar luas (Poole, James, 1986 : 2). Kejuaraan yang didukung oleh IBF adalah kejuaraan dunia bulutangkis beregu putra untuk *Thomas Cup*, kejuaraan dunia beregu putri untuk *Uber Cup*, kejuaraan dunia perorangan kejuaraan dunia ganda campuran untuk Sudirman *Cup*, dan *Grand Prix*.

Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan oleh dua orang dalam permainan tunggal dan empat orang dalam permainan ganda, pada sebuah lapangan yang dibagi dua dengan membentangkan net di tengahnya. Permainan bulutangkis menggunakan raket sebagai pemukul bola, dan bola dibuat dari rangkaian bulu beratnya antara 73 sampai 85 grain. Cara bermain bulutangkis adalah melewatkan *Shutlecock* diatas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Perlengkapan permainan bulutangkis adalah :

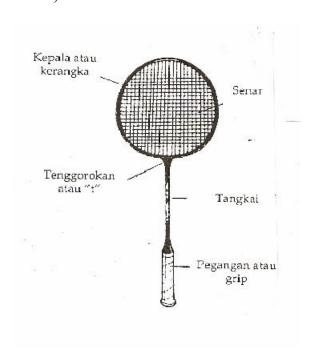
- 1) Lapangan yang rata dengan ukuran panjang 13,40 meter atau 44 *feet* dan lebar 6,10 meter atau 20 *feet* (Tohar, 1992 : 27). Net atau jaring direntangkan di tengah-tengah lapangan sebagai batas pembagi dua lapangan. Tinggi net yang ada di tengah 1,524 meter atau 5 *feet* Tinggi net dekat tiang net atau di pinggir 1,55 meter atau 5 feet, 1 inchi (Tohar, 1992 : 27).
- 2) Raket : Raket dipergunakan sebagai pemukul bola. Panjang raket sekitar 26 inchi beratnya antara 3¾ sampai 5½ ons (Poole, James, 1986 : 6)
- 3) Shuttlecock : shuttlecock adalah bola yang dipergunakan dalam permainan dibuat dari rangkaian bulu beratnya antara 73 sampai 85 grain. Pada umumnya berat shuttlecock yang digunakan adalah 76 grain (1 grain = 0,0648 gram) (Poole James, 1986 : 4)



Gambar: 1

Lapangan Bulutangkis (Tohar, 1992: 28).

Peraturan permainannya pertama kali ditegaskan pada tahun 1877,.Diperbaharui tahun 1887, dan diperbaharui lagi tahun 1890. Tahun 1901 bentuk dan ukuran lapangan seperti yang berlaku sekarang sudah mulai dipakai. Kejuaraan All England pertama kali diadakan pada tahun 1897. Keberhasilan penyelenggaraan kejuaraaan ini merupakan perangsang bagi tersebarnya permainan bulutangkis seluruh dunia. Persatuan bulutangkis Irlandia didirikan tahun 1889 dan mengadakan kejuaraan yang pertama tahun 1902, dan tahun 1903 mengadakan prtandingan internasional yang pertama antara Inggris dan Irlandia. Di Skotlandia olahraga bulutangkis pertama kali dimainkan di Aberdeen tahun 1907 dan tahun 1911 dibentuk persatuan olahraga bulutangkis di Skotlandia. The Badminton Gazette merupakan jurnal resmi dari perkumpulan bulutangkis Inggris, diterbitkan pertama kali tahun1907 (Poole, James, 1986: 4).



Gambar 2: Raket(Tony Grice, 2004: 10)

Turnamen-turnamen pertama ini sangat berperan untuk memperkenalkan olahraga ini ke negara-negara lain. Tahun 1925 dan 1930 sebuah tim dari Inggris mengadakan tour perkenalan ke Kanada, dan dengan demikian mereka menyebarkan bibit bulutangkis di Amerika Serikat dan Kanada. Perkumpulan Bulutangkis Kanada didirikan pertama kali tahun 1931 dan perkumpulan Bulutangkis Amerika Serikat didirikan pada tahun 1936. IBF (Iunternational Badminton Federation) didirikan tahun 1934 dan diusulkan agar membantu digalakannya permainan bulutangkis sebagai permainan internasional. Untuk itu Sir George Thomas, serorang pemain Ingris dan pemegang administrasi perkumpulan bulutangkis Inggris yang berpengaruh menyumbangkan piala yang kemudian di sebut sebagai Thomas Cup untuk diperebutkan anggota anggota IBF (Poole, James, 1986: 5).

Perkembangan permainan ini terhenti pada perang dunia II (1939-1945) dan pada tahun 1948 pertandingan pertama untuk memperebutkan Thomas Cup dimulai diikuti oleh 10 negara. Indonesia berhasil merebut piala Thomas ini pertyama kali tahun 1958, dipertahankan tahun 1961 dan tahun-tahun berikutnya Indonesia menjadi raja pada perebutan piala Thomas ini sampai China bias mematahkan supremasi Indonesia atas piala Thomas pada tahun 1980an (Poole, James, 1986 : 5).

Tahun 1950 Mrs. H.S. Uber yang disebut sebagai pemain ganda terbaik dunia merasa sudah saatnya pemain puteri ikut ambil bagian dalam pertandingan internasional. Ia menyumbangkan sebuah piala yanag akan diperebutkan oleh pemain puteri untuk

tingkat dunia. Dan pada tahun 1957 untuk pertama kalinya piala tersebut diperebutkan oleh para pemain puteri dan terkenal dengan nama Piala Uber, diperebutkan untuk 3 tahun sekali (Poole, James, 1986 : 5).

Pemain-pemain top dunia kebanyakan dari dunia timur. Negara-negara Thailand, Malaysia, dan Indonesia merupakan negara-negara raksasa di cabang bulutangkis pada era 20 sebelum dominasi negara-negara tersebut dipatahkan oleh negara-negara Asia timur seperti China dan Korea. (Poole,James, 1986: 5).

1. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Menurut Suharno HP (1986:18) "Teknik adalah suatu proses gerakan dan pembuktian dalam praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang olahraga". Pengusaaan teknik dasar dalam permainan bulutangkis merupakan salah satu unsur yang turut menentukan menang atau kalahnya suatu regu di dalam suatu pertandingan disamping unsur-unsur kondisi fisik, taktik dan mental.

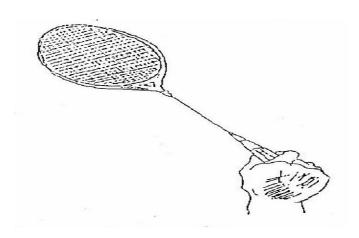
Dalam permainan bulutangkis teknik dasar harus dipelajari lebih dahulu guna mengembangkan mutu permainan bulutangkis dimainkan oleh dua regu ataupun ada juga perorangan. Mengingat permainan bulutangkis ada yang beregu , maka kerjasama antar pemain mutlak diperlukan sifat toleransi antar kawan serta saling percaya dan saling mengisi kekurangan dalam regu. Atlet, untuk dapat berprestasi semaksimal mungkin, maka suatu tim harus menguasai teknik dasar pemain bulutangkis supaya strategi yang diterapkan oleh pelatih akan berjalan disekitar pertandingan. Salah satu teknik yang harus dikuasai adalah teknik pukulan dalam olahraga bulutangkis menurut PBSI (1979:67) yang harus dikuasai oleh para pemain antara lain :

2. Cara memegang raket:

Di dalam permainn bulutangkis ada beberapa macam caea memegang raket, ialah .

a) Pegangan geblok kasur atau pegangan Amerika.

Cara memegang raket : letakkan raket di lantai secara mendatar, kemudian ambillah dan peganglah sehingga bagian tangan antara ibu jari dan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan yang lebar (Tohar, 1992 : 34).



Gambar 3: Pegangan Geblok Kasur(Tohar, 1992: 34)

b) Pegangan Kampak atau pegangan Inggris.

Cara memegang raket miring di atas lantai, kemudian raket letakan diangkat pegangannya, sehingga bagian tangan antara ibu jari dan jari telunjuk menempel pada bagian permukaan pegangan raket yang kecil atau sempit (Tohar, 1992:35).

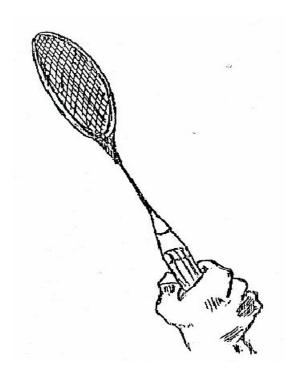


Gambar : 4
Pegangan Inggris atau Kampak

(Tohar, 1992 : 36)

c) Pegangan gabungan atau pegangan berjabat tangan.

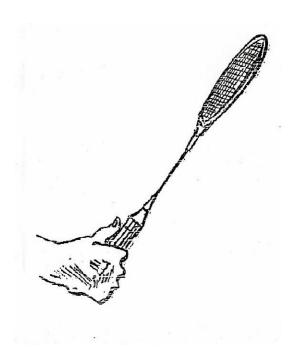
Peganagan jenis ini juga disebut *Shakehand grip* atau pegangan berjabat tangan. Caranya adalah memegang raket seperti orang yang berjabat tangan. Caranya hampir sama dengan pegangan Inggris, tetapi setelah raket dimiringkan tangkai dipegang dengan cara ibu jari melekat pada bagian dalam yang kecil; sedang jari-jari lain melekat pada bagian dalam yang lebar (Tohar, 1992 : 36).



Gambar: 5Pegangan Jabat Tangan(Tohar, 1992: 37)

d) Pegangan Backhand.

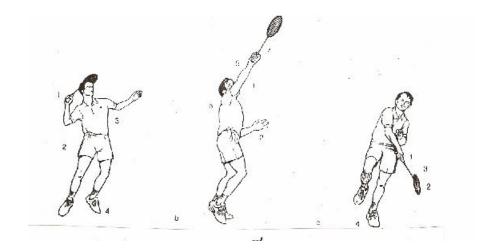
Cara memegang raket, letakkan raket miring di atas lantai kemudian ambil dan peganglah pada pegangannya. Letak ibu jari menempel pada bagian pegangan raket yang lebar, jari telunjuk letaknya berada di bawah pegangan pada bagian yang kecil. Kemudian raket diputar sedikit ke kanan sehingga letak raket bagian belakang menghadap ke depan (Tohar, 1992 : 37).



Gambar: 6Pegangan Backhand(Tohar, 1992: 38)

3. Cara memukul Bola

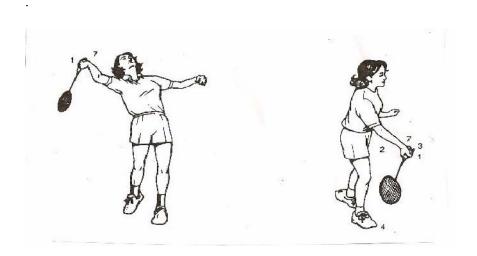
Dalam bulutangkis ada bermacam-macam jenis pukukan yang sering digunakan, jenis-jenis pukulan tersebut adalah :



Gambar: 10Forehand Overhead(Tony Grice, 2004: 43)

Backhand dilakauakn dengan gerakan mengulurkan tangan yang dominant sepenuhnya ke arah atas dari sudut back hand lapangan dan merupakan kebalikan

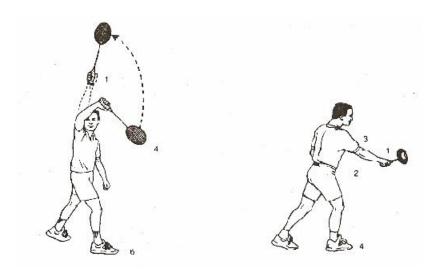
dari pukuilan *fire hand*. Penguluran yang pada siku dan rotasi tangan bagian bawah yang kuat merupakan sumber tenaga dari pukulan *overhead*. Gerakan menelungkupkan tangan bagian bawah terjadi pada pukulan *backhand*. Secara anatomi tangan bagian bawah hanya dapat bergerak dengan dua cara ini. Pelenturan pergelangan tangan atau sentakan pergelangan tangan hanya sedikit terjadi, atau tidak sama sekali. Teknik yang sempurna akan membuat pergelangan tangan dapat lurus secara alami dengan raket yang terus mengikuti arah pengembalian bola. Pukulan ini dapat digunakan untuk pukulan bertahan atau pukulan menyerang,. Untuk mengalihkan lawan menjauhi atau mendekati net, atau kearah samping. Pukulan *overhead* yang baik dari bagian belakang lapangan harus dilakukan untuk membuat semua pukulan kelihatan sama. Dengan demikian lawan tidak dapat menentukan pukuklan apa yang dilakukan dan kemana larinya bola (Tony Grice, 2004 : 41).



Gambar: 12Pukulan Clear Forehand(Tony Grice, 2004: 59)

Kegunaan utama dari pukulan *clear* adalah untuk membuat bola menjauh dari lawan dan membuatnya bergerak dengan cepat. Dengan mengarahkan bola ke belakang lawan atau dengan membuat dia bergerak lebih cepat dari yang dia

inginkan, akan membuat dia kekurangan waktu dan membuatnya cepat lelah. Jika melakukan *clear* dengan benar maka lawan harus bergegas melakukan pukulan balasan dengan akurat dan efektif. Pukulan *clear* yang bersifat menyerang merupakan *clear* yang cepat dan mendatar, yang berguna untuk menempatkan bola ke belakang lawan dan menyebabkan lawan melakukan pengembalian yang lemah. Pukulan *clear* yang bersifat bertahan memiliki lintasan yang tinggi dan panjang (Tony Grice, 2004 : 41)

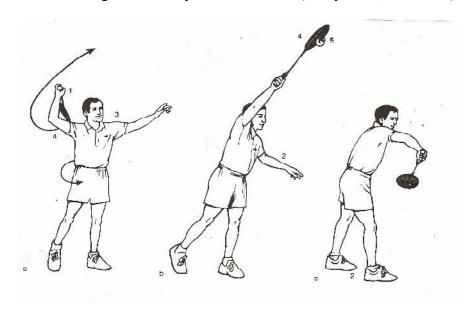


Gambar: 13Pukulan Clear Backhand (Tony Grice, 2004: 60)

4. Pukulan Smash: Cepat dan Tajam

Pukulan *Smash* adalah pukulan yang cepat, diarahkan ke bawah dengan kuat dan tajam untuk mengembalikan bola pendek yang dipukul ke atas. Pukulan *smash* hanya dapat dilakukan dari posisi overhead. Bola dipukul dengan kuat tetapi harus diatur tempo dan keseimbanganya sebelum mencoba mempercepat kecepatan *smash*. Ciri yang paling penting dari pukulan *smash overhead* yang baik selain kecepatan adalah sudut raket yang mengarah ke bawah. Bola dipukul di depan tubuh lebih jauh dari pukulan *clear* atau *drop*. Permukaan raket diarahkan untuk

mengarahkan bola lebih ke bawah. Jika *smash* dilakukan cukup tajam, pukulan tersebut mungkin tidak dapat dikembalikan (Tony Grice, 2004 : 85).



Gambar: 14Pukulan Smash Forehand (Tony Grice, 2004: 86)

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. Pukulan *smash* digunakan secara ekstensif dalam partai ganda. Semakin tajam sudut yang dibuat semakin sedikit waktu yang dimiliki,lawan untuk bereaksi. Selain itu semakin akurat pukulan *Smash*, semakin luas lapangan yang harus ditutupi lawan (Tony Grice, 2004:85).

B. Modifikasi

Modifikasi alat pembelajaran yang merupakan suatu upaya seseorang untuk merubah alat. Pembelajaran yang sesungguhnya menjadi berbeda dari yang sebelumnya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan agar tujuan yang direncanakan sebelumnya dan dapat dicapai sebaik-baiknya.

1. Pengertian modifikasi

Menurut Bahagia dan Suherman (2000: 1) Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dan dapat memperlancar dalam pembelajaran.

Perlunya modifikasi menurut Bahagia adalah untuk menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaan dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dan dapat memperlancar peserta didik dalam belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan peserta didik dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat keterampilan yang lebih rendah menjadi tingkat keterampilan yang lebih tinggi.

Rusli Lutan (1997:17) menjelaskan bahwa modifikasi adalah perubahan keadaan dapat berupa bentuk, isi, fungsi, cara penggunaan dan manfaat tanpa sepenuhnya menghilangkan aslinya.

2. Tujuan Modifikasi

Secara garis besar tujuan modifikasi adalah:

- mengatasi keterbatasan akan sarana dan prasarana pendidikan jasman,
- 2). mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik,
- 3). mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif,
- 4). mengurangi resiko cidera akibat proporsi antara sarana pembelajaran dan kondisi fisik yang tidak seimbang.

Menurut Samsudin (2008:59) cara guru memodifikasi alat pembelajaran akan tercermin dari aktifitas pembelajaran yang diberikan guru dari mulai awal hingga akhir pembelajaran. Beberapa aspekanalisa modifikasi ini tidak terlepas dari

pengetahuan guru tentang : 1).Modifikasi tujuan pembelajaran, 2).Modifikasi materi Pembelajaran, 3).Modifikasi kondisi lingkungan, 4).Modifikasi dalam evaluasi pembelajaran.

Menurut Samsudin (2008:58) modifikasi merupakan salah satu usaha para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (Developentally Appropriate Practice) termasuk didalamnya body scaling atau penyesuaian dengan ukuran tubuh siswa yang sedang belajar. Aspek inilah yang harus selalu disajikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelakaran penjas. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial untuk memperlancar siswa dalam proses belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi tingkat yang lebih tinggi. Modifikasi yang berprinsip DAP diarahkan agar aktifitas belajar sesuai dengan tingkat perkembangan anak serta dapat membantu dan mendorong perubahan kemampuan belajar anak kearah perubahan yang lebih baik.

3. Modifikasi Alat (Raket, Lapangan, Bola dan Net)

Dalam penelitian ini modifikasi alat yang peneliti gunakan di dalam permainan bulutangkis adalah dengan mengganti raket yang sesunguhnya dengan piring dan kayu yang berbentuk raket. Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar *smash*Bulutangkis pada siswa kelas VI di SDN 2 Jatiagung Prengsewu.

Peneliti menggunakan raket yang berasal dari papan (kayu) untuk meningkatkan efektifitas gerak dasar *smash* dalam permaian bulutangkis melihat masih lemahnya kekuatan otot lengan para siswa.

Penggunaan alat-alat bantu di atas diharapkan dapat memotivasi anak melakukan tugas gerak yang diberikan. Menurut Rusli Lutan (2002: 10) pembelajaran Pendidikan Jasmani dikatakan berhasil apabila:

- Jumlah waktu aktif berlatih (JWAB) atau waktu melaksanakan tugas gerak yang dicurahkan siswa semakin banyak
- 2. Waktu untuk menunggu giliran relatif sedikit, sehingga siswa aktif
- Proses pembelajaran melibatkan partisipasi semua kelas
 Guru penjaskesrek terlibat langsung dalam proses pembelajaran

C. Alat Bantu (peraga)

Alat Bantu (peraga) adalah alat yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pendidikan. Alat peraga penting karena dengan adanya alat peraga ini maka dengan mudah dipahami oleh siswa. Alat tersebut berguna agar bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami peserta didik. Dalam proses belajar mengajar alat peraga dipergunakan dengan tujuan membantu guru agar proses pembelajaran lebih efektif dan efesien. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) dalam Nirvan Diana (1992; 2) bahwa media merupkan alat bantu yang diperlukan oleh guru dan siswa agar dapat memperjelas materi dan dapat lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Menurut peneliti alat peraga merupaka suaru alat bantu yang dipakai oleh guru pada saat mempergunakan pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Jenis

alat peraga dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu alat peraga 2 dan 3 dimensi serta alat peraga yang diproyeksi.

Menurut Ag. Suejono (1964:74) alat peraga 2 dimensi hanya menggunakan 2 ukuran, yaitu panjang dan lebar, seperti gambar, bagan dan grafik. Swdangkan alat peraga 3 dimensi menggunakan 3 ukuran yaitu panjang, lebar dan tinggi. seperti bias menggunakan barang tiruan yang mempunyai bentuk seperti barang sesungguhnya". Alat peraga yang diproyeksika adalah alat yang menggunakan proyektor sehingga gambar nampak pada layer. seperti : film, televisi, slide dan film strip. (Nirva Diana : 1992;21)

Dari beberapa jenis alat peraga diatas penulis menggunakan alat peraga gambar, berupa ketrampilan *Smash* dalam permainan bulutangkis yang benar.

D. Alat Belajar

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia pengertian dari alat adalah yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu. Alat merupakan bagian dari fasilitas pendidikan yang digunakan untuk proses kegiatan belajar mengajar. Dengan alat pebelajaran guru dapat memberikan contoh secara langsung tentang materi tersebut agar mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Dari uraian tersebut dapat disimpulakan bahwa modifikasi alat pembelajaran merupakan upaya seorang guru untuk merubah alat pembelajaran yang sesunggunhnua menjadi berbeda dari yang sebelumnya dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran, kemudian memperoleh hasil yang lebih baik dan dicapai dengan sebaik-baiknya.

E. Ketrampilan Gerak Dasar

Gerak dasar adalah gerak yang berkembangnya sejalan dengan pertumbuhan dan tingkat kematangan. Ketrampilan gerak dasar merupakan pola gerak yang menjadi dasar untuk ketangkasan yang lebih kompleks.

Pangrazi (1995) membagi 3 gerakan dasar yang melekat pada individu, yaitu : 1) Lokomotor, 2) Gerak non lokomotor dan 3) Manipulatif.

1) Gerak Lokomotor

Gerak yang digunakan untuk memudahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau memproyeksikan tubuh keatas.

2) Gerak non Lokomotor

Ketrampilan yang dilakukan tanpa memindahkan tubuh dari tempatnya. misalnya : Membungkukkan badan, memutarkan badan, mendorong dan menarik.

3) Manipulatif

Ketrampilan memainkan proyek baik yang dilakukan dengan kaki maupun dengan tangan atau bagian tubuh yang lain. gerak manipulatif ini bertujuan untuk koordinasi mata kaki, mata tangan. Misalnya : melempar, menangkap dan menendang.

F. Belajar Motorik

Belajar motorik adalah menghasilkan perubahan yang relative permanent. Seseorang yang ingin memiliki ketrampilan yang baik harus terlebih dahulu mengembangkan unsure gerak, kemudian hal ini dapat dilakukan melalui proses belajar dan berlatih. Zervas (1999) mengatakan belajar adalah sebuah perilaku yang relative permanent sebagai akibat latihan atau pengalaman masa lampau. Berkaitan dengan belajar ketrampilan motorik, Schmidt (1998) mengatakan suatu proses yang berkaitan dengan

latihan atau pengalaman yang elatif permanent dalam reabilitas untuk merespon suatu gerak.

Menurut Lutan belajar motorik adalah seperangkat proses yang berkaitan dengan latihan atau pengalaman yang mengantarkan kearah perubahan dalam perlaku terampil.

Adapun tahap dalam ketrampilan motorik, yaitu sebagai berikut :

- 1. Tahap kognitif merupkan tahap awal dalam belajar motorik, dalam tahap ini peserta didik harus memahami hakekat kegiatan yang akan dilakukan, kemudian harus mendapatkan gambaran yang jelas baik secara verbal maupun visual.
- 2. Tahap fiksasi, pada tahap ini pengembangan ketrampilan dilakukan peserta didik melalui latihan praktis secara teratur agar perubahan prilaku gerak menjadi permanent, selama latihan peseta didik membutuhkan semangat dan umpan balik untuk apa yang dilakukan itu benar atau salah.
- 3. Tahap otomatis, control terhadap gerak semakin cepat dan penampilan semakin konsisten.

G. Smash

Smash adalah suatu teknik yang digunakan untuk mematikan lawan. Pada suatu pertandingan pemain akan hanya mendapatkan angka apabila pemain memegang servis. Karena itulah dalam suatu pertandingan sangat penting bagi pemain untuk melakukan *Smash*, paling tidak 90% dari *Smash* pemain dapat melwati net dengan baik.

Ada beberapa jenis *Smash* dalam permainan Bulutangkis, yaitu *Smash* menuki dan *Smash* dari belakang pada saat melintasi net. Dari jenis *Smash* tersebut semuanya ada kelebihan dan ada kekurangan dari masing-masing jenis *Smash* tersebut.

H. Kerangka Pikir

Kemampuan gerak secara efesian adalah awal yang perlu dilakukan untuk penampilan yang terampil. Penampilan gerak dasar adalah hasil dari kerja otot yang sangat terkoordinasi untuk menghasilkan gerakan yang diharapkan. Keberhasilan dalam belajar teknik tergantung kekhususan unsur kondisi fisik yang dominan, yang merupakan peningkatan dari komponen-komponen fisik dasar seperti daya tahan, kekuatan, kelentukan, dan koordinasi yang baik.

Suharjana (2004:70) menerangkan bahwa kelentukan bahwa kemampuan otot atau persendian untuk bergerak secara leluasa dalam ruang gerak yang maksimal. Dengan dimilikinya kelenturan oleh seseorang akan dapat. 1). Mengurangi kemungkinan terjadinya cidera. 2). Membantu dalam mengembangkan kecepatan, koordinasi, dan kelincahan. 3). Membantu mengembangkan prestasi. 4). Menghemat pengeluaran tenaga pada waktu melakukan gerakn-gerakan. 5). Membantu memperbaiki sikap tubuh.

Dalam melakukan gerak dasar *smash* dalam Bulutangkis di butuhkan kelentukan kekuatan otot lengan dan kelentukan persendian bahu. Maka dari itu dalam pembelajaran gerak dasar *smash* dalam Bulutangkis di gunakan modifikasi alat baik itu berupa raket yang digantikan dengan piring dan kayu yang berbentuk raket memudahkan gerak dasar *smash* dalam Bulutangkis. Selain itu berdasarkan kutipan teori terdahulu bahwasanya dengan modifikasi alat bantu dapat meningkatkan hasil pembelajaran, serta berdasarkan teori psikomotor semakin banyak melakukan gerak dasar maka dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil pembelajaran kayang.

Perkembangan ilmu pendidikan dan teknologi menuntut guru agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan sekurang-kurangnya guru dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi dapat membantu dalam pencapaian tujuan pengajaran yang diharapkan.

I. Hipotesis

Pada penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut :

Secara umum hipotesisnya adalah "Jika modifikasi alat di gunakan maka, dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan gerak dasar *smash* dalam Bulutangkis pada siswa kelas VI SD N 2 Jati Agung Prengsewu". Sedangkan secara khusus adalah :

- Jika modifikasi alat pada siklus pertama dengan menggunakan raket dari piring plastik, maka dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan gerak dasar smash dalam Bulutangkis pada siswa kelas VI SDN 2 Jatiagung Prengsewu.
- 2. Jika modifikasi alat pada siklus kedua dengan menggunakan raket yang terbuat dari kayu yang menyerupai raket yang sesungguhnya, maka dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan gerak dasar *smash* dalam Bulutangkis pada siswa kelas VI SDN 2 Jatiagung Prengsewu.