

ABSTRAK

MENGGUNAKAN MEDIA KARET BAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN *SMASH* LONCAT PERMAINAN BULUTANGKIS PADA KELAS V SD NEGERI 2 TULUNG AGUNG KECAMATAN GADING REJO KABUPATEN PRINGSEWU TAHUN AJARAN 2018/2019

Oleh

GILANG IPEN SUNYOTO

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar menggunakan karet ban terhadap hasil *smash* loncat permainan bulutangkis masih rendahnya kemampuan *smash* loncat. Metode yang dipakai penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) kolaboratif dengan sebanyak tiga siklus subjek penelitian berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan skala observasi keterampilan *smash* loncat. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus pertama sebesar 72 dengan perhitungan tingkat efektivitas 30,91 % itu berarti tindakan belum efektif. Pada siklus kedua sebesar 77,33 dengan perhitungan efektivitas 40,6 % itu berarti tindakan belum efektif. Pada siklus ketiga sebesar 92,67 dengan perhitungan efektivitas sebesar 68,49 %. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut bahwa dengan menggunakan media karet ban lebih banyak maka akan lebih efektif, maka keterampilan *smash* loncat pada kelas V SD Negeri 2 Tulung Agung, dalam permainan bulutangkis meningkat.

Kata Kunci : media karet ban, permainan bulutangkis, *smash* loncat

ABSTRACT

USING THE TIRE RUBBER MEDIA TO IMPROVE SKILLS SMASH LONCAT BULUTANGKIS GAME N CLASS V SD 2 NEGERI 2 TULUNG AGUNG KECAMATAN GADING REJO PRINGSEWU DISTRICT ACADEMIC YEAR 2018/2019

By

GILANG IPEN SUNYOTO

The purpose of this study was to determine the effect of tire rubber training on the results of smash jumps on badminton games, but the ability of smash jumps was still low. The method used by PTK research (Class Action Research) collaborative with as many as three cycles of research subjects totaling 30 students. The technique of collecting data uses a scale observation skill of smash jumping. The results of the study showed that in the first cycle of 72 the calculation of the effectiveness of 30.91% meant that the action had not been effective. In the second cycle of 77.33 with the calculation of the effectiveness of 40.6% it means that the action has not been effective. In the third cycle, 92.67 with a calculation of effectiveness of 68.49%. The conclusion from the results of the study is that by using more rubber tire media it will be more effective, then the jump smash skill in class V of Tulung Agung 2 Elementary School, in the game of badminton increases.

Keywords: badminton sport, rubber tire media, smash jump