

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Konsep Pengembangan Model

Pengertian penelitian diungkapkan oleh beberapa ahli antara lain, “penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah tertentu, yang dilakukan dengan mengikuti langkah – langkah penelitian secara ilmiah”.¹ Penelitian ini selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran ilmiah yang lebih sempurna dari pengetahuan sebelumnya, dimana kesalahannya lebih kecil dari pada pengetahuan yang telah terkumpul sebelumnya. Pengetahuan yang di peroleh dari penelitian dapat berupa fakta, generalisasi dan teori yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut.

“Penelitian merupakan sebuah proses untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menginterpretasi data dan informasi untuk menjawab dan memecahkan masalah”.² Penelitian dimulai dari hasrat keingintahuan dan permasalahan, dilanjutkan dengan pengkajian landsan teoritis yang terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan

¹ M.E Winarno, *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani* (Malang: Media Cakrawala Utama Press,2011), h.1

²Restu Widi Kartiko, *Asas metodologi penelitian* (Yogyakarta): graha Ilmu, 2010) h.41

jawaban sementara atau hipotesis. Masalah penelitian dapat timbul karena adanya kesulitan yang mengganggu kehidupan manusia karena sifat manusia yang selalu ingin tahu. Sedangkan landasan teoretik merupakan sebuah pengkajian dari masalah yang timbul dengan teori – teori yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan masalah tersebut.

Sukardi dalam bukunya mendefinisikan penelitian adalah “usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan – aturan metodologi misalnya observasi secara sistematis, dikontrol, dan berdasarkan teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang ada”.³ Pada dasarnya metodologi merupakan metode keilmuan yang terstruktur untuk melakukan langkah – langkah penelitian yang disesuaikan dengan permasalahan. Melalui metodologi penelitian seorang peneliti dapat menyusun suatu rancangan penelitian untuk melakukan pengamatan untuk mendapatkan jawaban dari masalah penelitian yang di angkat.

Penelitian adalah “suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan menerapkan metode ilmiah”.⁴ Metode ilmiah dalam melaksanakan penelitiannya seorang peneliti bisa menggunakan penalaran deduktif dan induktif yang merupakan proses berikir secara berulang – ulang antara penalaran

³Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h.5

⁴Emzir, *Metodologi Penelitian Kuantitatif & Kualitatif* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008), h.28

deduktif dan penalaran induktif. Penalaran induktif dilaksanakan dengan melakukan observasi maupun pengumpulan data yang kemudian dianalisa secara seksama. Penalaran deduktif digunakan untuk menentukan probabilitas dari penelitian bukan hanya kebenaran bersifat abstrak yang diyakini.

Penelitian merupakan “suatu kegiatan ilmiah untuk memperoleh pengetahuan yang benar tentang suatu masalah yang dimulai dari hasrat keingintahuan dan permasalahan, dilanjutkan dengan pengkajian landasan teoritis yang terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan jawaban sementara atau hipotesis”.⁵ Penelitian dapat dibagi menjadi beberapa bentuk yaitu penelitian dasar, terapan, evaluasi, pengembangan, dan mendesak. Pembagian penelitian didasarkan fungsi dan penerapannya dalam pendidikan serta berapa lama hasilnya dapat digunakan. Salah satu model penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan.

Penelitian pengembangan merupakan “penelitian yang berupaya mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini”.⁶ Penelitian pengembangan dapat digunakan sebagai sarana

⁵Setyo Budiwanto, *Dasar-dasar Metodologi Penelitian dalam ilmu Keolahragaan* (Malang: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Negeri Malang Lembaga penelitian, 2006), h.3

⁶M.E.Winarno, op.cit, h.76

untuk menghasilkan suatu produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada.

Budiwanto dalam bukunya menyatakan penelitian pengembangan merupakan “Rancangan peneliti yang berorientasi untuk mengembangkan atau menghasilkan produk”.⁷ Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses tau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat di pertanggungjawabkan.⁸ Dalam mengembangkan suatu produk yang sudah ada haruslh berdasarkan kebutuhan dari subjek yang diteliti.

Maka dari beberapa definisi ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sesuai dengan karakteristik peserta didik, yang dilakukan secara sistematis untuk memecahkan suatu masalah dalam hal ini peneliti ingin membuat produk pembelajaran matero pukulan *lob* bulutangkis berbasis *closed skill* untuk siswa kelas atas.

⁷Setyo Budiwanto, op. Cit, h.9

⁸Nana Syaodih Sukamadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.164

B. Kerangka Teoritik

1. Model Pembelajaran

Penggambaran tingkat terluas dari praktik pendidikan yang berisikan orientasi filososfi pembelajaran adalah sebuah model. Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pembelajaran, metode keterampilan, dan aktifitas pembelajaran memberikan tekanan pada salah satu bagian pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang disusun sebagai pedoman pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas guna mencapai tujuan, seperti yang diungkapkan oleh Joyce *et al* bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana yang dapat digunakan untuk kurikulum (materi pembelajaran yang panjang), mendesain materi pembelajaran, dan untuk mengantarkan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.⁹ Oleh karena itu model pembelajaran merupakan suatu proses perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran serta mengarahkan kita untuk membantu

⁹Bruce Joyce, at al., Loc.cit. p.20

pembelajaran sedemikian hingga tujuan tercapai.¹⁰Tujuan ini dapat tercapai dengan meningkatkan kualitas dari model pembelajaran.

Kualitas model pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran dimana seorang guru dapat cenderung melakukan modifikasi atau pengembangan pada alat pembelajaran. Tujuannya adalah agar siswa mudah dalam menyerap setiap materi pelajaran yang diberikan. Pengembangan alat memiliki keterkaitan yang erat dengan proses mengajar, karena setiap bahan pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi, sehingga dengan adanya pengembangan model pembelajaran dapat memberikan variasi pengajaran bagi seorang guru.

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, konseptual, dan teoretik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang tidak sambarang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan, model dasar dipakai untuk menunjukkan model yang generik yang berarti umum dan mendasar

¹⁰Ibid, h.46

yang dijadikan titik tolak pengembangan model yang lebih lanjut dalam artian lebih rumit dan dalam artian lebih baru.¹¹

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa model pengembangan pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran pada peserta didik. Dengan demikian tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan lebih cepat dan mudah untuk peserta didik.

2. Pendidikan Jasmani

Proses dari suatu pembelajaran merupakan suatu dasar dari peningkatan efektifitas jasmani. Oleh karena itu kita harus terlebih dahulu mengerti dan memahami arti dari pembelajaran. Pendidikan jasmani menurut Angela Lumpkin :

*“physical education is defined as a process through which an individual obtains optimal physical, mental, social, and fitness skills through physical activity. in recent years, many colleges have chosen to rename their departments, using terms such as kinesiology, exercise science, human movement, and sport studies”.*¹²

¹¹Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 51.

¹²Angela Lumpkin, *Physical Education, exercise science and Sport studies* (Amerika: New York, 2002) h.6

Artinya adalah pendidikan jasmani didefinisikan sebagai proses melalui dimana seorang individu memperoleh fisik yang optimal, mental, sosial, dan keterampilan kebugaran melalui aktivitas fisik. dalam beberapa tahun terakhir, banyak perguruan tinggi yang memilih untuk mengubah nama departemen mereka, menggunakan istilah-istilah seperti kinesiologi, ilmu olahraga, gerakan manusia, dan studi olahraga.

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pendidikan tinggi. Tujuan dari pembelajaran penjas sendiri adalah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Penjas merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan yang bersih melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani, menurut B. E. Rahantoknam, harus memproses 3 kompetensi untuk mengubah tingkah laku yaitu: (1) Pengetahuan dan keterampilan dalam pendidikan jasmani, mencakup dan memahami tubuh manusia, mampu melakukan berbagai aktivitas pendidikan jasmani dan bagaimana belajar keterampilan motorik, (2) kemampuan belajar atau metode, dan (3) hubungan pribadi atau

interaksi yang bermakna.¹³ Sehingga setiap pengajar harus memiliki strategi mengajar tersendiri dalam memahami setiap aktivitas interaksi dengan peserta didik.

Strategi mengajar adalah kemampuan untuk menggunakan berbagai metode penyebar informasi pada siswa melalui berbagai media dan menyusul pengalaman praktek yang pada dasarnya berpusat pada diri sendiri, interaktif, berdasarkan penemuan dan mandiri.¹⁴

Mosston berpendapat bahwa strategi pengajaran seperti halnya strategi perang, yang merupakan suatu cara untuk menyasati system pengajaran, sehingga tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai efektif dan efisien. Selanjutnya dikemukakan spectrum gaya mengajar yang dipilih, merupakan jembatan penghubung antara siswa dan materi pelajaran. Spektrum pengajaran merupakan konsepsi teoritis serta rancangan, pelaksanaan dari gaya pengajaran yang akan dipilih oleh seorang guru.¹⁵

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan keluasan untuk meningkatkan kualitas manusia seutuhnya yakni

¹³B.E.Rahantoknam, *Guru Pendidikan Jasmani sebagai Fasilitator*, Semlok Pola Sistem Operasional Pendidikan Jasmani, sebagai Basis Pembinaan Prestasi Olahraga Indonesia Menjelang Era *Globalisasi* (Jakarta: 1997), hh.8-9

¹⁴*Ibid*, h. 22

¹⁵Muska Mosston and Sara Asworth, *Teaching Physical Education* (Newrok: Mac Millan College Publishing Compeny Inc, 1994), h. 6.

psikomotor, afektif, dan kognitif. Dimana setiap pengajar memiliki strategi mengajar untuk dapat menggunakan berbagai metode penyebar dan media serta pengalaman praktek yang dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

3. Bulutangkis

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang populer di dunia. Olahraga ini menarik berbagai umur, berbagai tingkat keterampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau diluar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan bola dengan teknik pemukulan bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan.¹⁶

Bulutangkis adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net). Para pemain meraih angka dengan memukul bola permainan berupa *shuttlecock* (kok) dengan raket melewati net dan jatuh di bidang permainan lawan. Tiap permainan atau pasangan hanya boleh memukul *shuttlecock* sekali sebelum *shuttlecock* melewati *net*. Sebuah reli berakhir

¹⁶Tony Grice, *Bulutangkis* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), h.1

jika *shuttlecock* menyentuh lantai atau menyentuh tubuh seorang pemain.¹⁷

Bulutangkis meskipun dikenal sebagai permainan yang di lahirkan di poona, india, dipopulerkan di inggris setelah dia menjadi permainan orang kelas atas. Nama badminton sendiri diambil dari nama wilayah tanah pertanian milik bangsawan inggris, kemudian yang menjadi nama ajang pertandingan.¹⁸ Badminton house adalah sebuah nama dari sebuah ruman / istana di kawasan *Gloucester – shire*, sekitar 200 kilometer sebelah barat london, inggris yang menjadi saksi sejarah mengenai bagaimana Olahraga ini mulai dikembangkan menuju bentuknya sekarang. Di gedung itu, sang pemilik Duke of beaufort dan keluarganya, pada tahun 1870 – an gemar memainkan olahraga ini.¹⁹

Federasi Badminton Internasional yang mengelola seluruh kegiatan badminton, pertama kali dibentuk tahun 1934 dengan nama IBF (International Badminton Federation), tepatnya pada tanggal 5 juli tahun 1934. Sebagai ketua IBF yang pertama kali adalah si, george thomas. Organisasi olahraga badminton dunia ini didirikan oleh beberapa Negara

¹⁷Hermawan Aksan, *Mahir Bulutangkis* (Bandung: Nuansa Cendikia, 2012), h.14

¹⁸Marta Dinata dan Herman Taringan, *Bulutangkis* (Ciputat: Cerdas jaya, 2004), h.1

¹⁹Hermawan Aksan, Op.Cit.h.15

antara lain : Denmark, Wales, Swedia, Perancis, Irlandia, Belanda, Skotlandia dan Kanada.²⁰

Sejak diresmikanya Persatuan olahraga badminton di Inggris permainan ini mulai berkembang di beberapa daerah jajahan Inggris, termasuk ke Malaysia dan Singapura. Dari dua daerah jajahan inilah diperkirakan permainan badminton masuk ke Indonesia. Ada yang menyebar melalui medan dan beberapa daerah di Sumatera, ada pula yang di bawa langsung dari Malaysia atau Singapura ke Jakarta. Kejadian ini terjadi kira-kira tahun 1930.²¹

Pada tanggal 4-6 Mei 1951, para tokoh Indonesia menyelenggarakan kongres di Bandung. Mereka sepakat untuk membentuk badan bulutangkis tingkat nasional. Maka pada tanggal 5 Mei 1951 terbentuklah organisasi bulutangkis dengan nama "PBSI" kepanjangan dari Persatuan Bualutangkis Seluruh Indonesia. Sebagai ketua PBSI yang pertama adalah A.Rochidi dan dua wakil ketua yaitu Sudirman dan Tji Tjondrokusumo. Pada tahun 1953, PBSI secara resmi melamar untuk menjadi anggota IBF. Ini merupakan langkah awal masuk ke dunia internasional merealisasi ambisi memboyong piala Thomas yang merupakan kejuaraan dunia beregu putra.²²

²⁰Herman Subarjah, *Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bulutangkis* (Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga, 2001), h.11

²¹Ibid., h.15

²²Ibid., h.17-18.

Untuk raket secara tradisional, raket bulutangkis dibuat dari kayu. Pada perkembangannya, raket dibuat dari kombinasi kayu dan logam, kemudian aluminium atau logam ringan lainnya menjadi bahan yang dipilih. Kini hampir semua raket Bulutangkis Profesional berkomposisi komposit serat karbon (plastik bertulang grafit).²³

Sedangkan *shuttlecock* yang digunakan adalah *shuttlecock* yang harus mempunyai 16 lembar bulu yang ditancapkan pada dasar *shuttlecock* atau gabus di lapiasi kain atau kulit. Panjang bulu *shuttlecock* antara 64 – 70 mm. Pinggiran bulu – bulu *shuttlecock* mempunyai lingkaran dengan diameter 58 – 68 mm. Sedangkan gabusnya berbentuk bulat bagian bawahnya dengan diameter 25 mm. Berat *shuttlecock* berkisar antara 73 – 85 (4,74 – 5,50) gram.²⁴

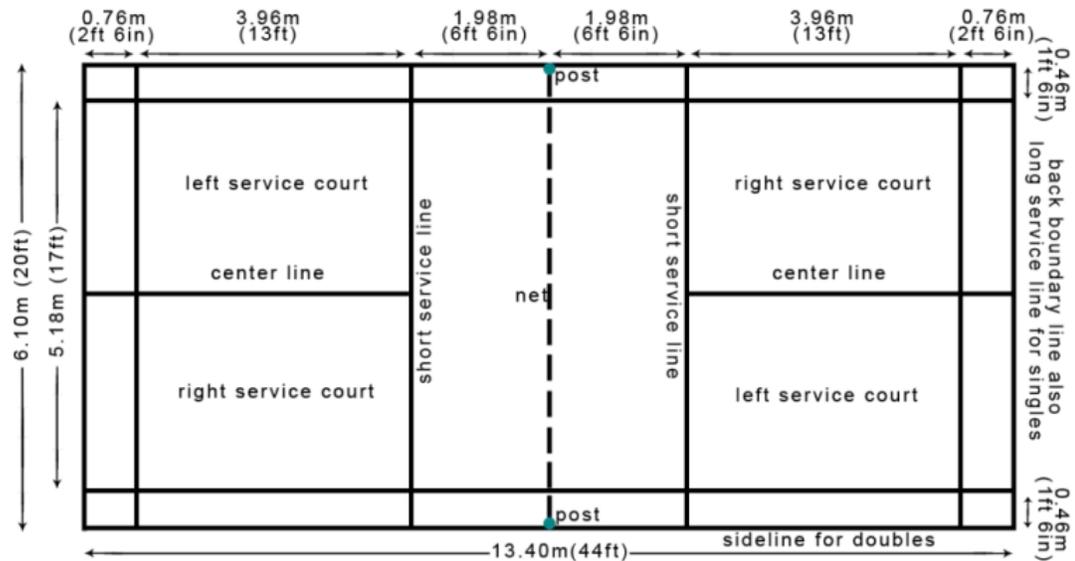
Lapangan bulutangkis berbentuk persegi panjang dan di bagi dua oleh net. Lapangan biasanya ditandai dengan garis – garis untuk permainan tunggal dan ganda. Untuk ganda, lapangannya lebih lebar tapi dengan panjang yang sama.²⁵ Dalam permainan Bulutangkis pun banyak jenis – jenis dan bahan lapangan yang digunakan antara lain lantai tanah atau pasir, lantai kayu, lantai dengan karpet sintetis, lantai semen.

²³Hermawan Aksan, Op.Cit. h. 35-36

²⁴Herman Subarjah, Op.Cit. h.111.

²⁵Herman Aksan, Op.Cit. h.4

Berikut adalah contoh gambar dan ukuran lapangan Bulutangkis standar nasional dan internasional (BWF)



Gambar 2. 1 Lapangan Bulutangkis

Sumber: <https://www.google.com/search?q=gambar+lapangan+bulutangkis+dan+ukurannya>

- Panjang lapangan : 13,40 meter
- Lebar lapangan : 6,10 meter
- Jarak antara garis net sampai ngaris servis : 1,98 meter.
- Jarak antara garis servis tengah dengan garis samping lapangan : 3,05 meter
- Jarak antara garis service belakang (untuk ganda) dengan garis belakang lapangan : 0,76 meter

- Jarak antara garis samping pada permainan tunggal dengan garis pinggir lapangan : 0,46 meter
- Tinggi tiang net : 1,55 meter
- Tinggi net : 1,55 meter.

Bulutangkis adalah permainan yang cukup mudah di lakukan karena raketnya yang ringan serta *shuttlecock* berjalann lurus dan teratur. Karena itu, untuk menjadi pemain Bulutangkis yang benar – benar ingin berprestasi haruslah mempelajari dan menguasai teknik dan taktik dengan baik. Dalam permainan Bulutangkis ini ada beberapa teknik dasar di dalamnya, yaitu: teknik langkah kaki(*footwork*), teknik pegangan raket dan teknik pukulan.

Untuk teknik pegangan raket yang biasanya di gunakan terdapat pegangan raket dengan *forhand grip* dan *backhand grip*, sedangkan dalam teknim dasar pukulan bulutangkis terdapat berbagai macar jenis pukulan, yaitu: *Service Panjang*, *Service Pendek*, *Lob*, *Smash*, *Drop Shot*, *Drive*, dan *Netting*.²⁶

4. **Lob** Bulutangkis

Lob yang tinggi dan panjang biasanya digunakan agar mendapatkan lebih banyak waktu untuk kembali ke posisi bagian tengah

²⁶Sapta Kunta Purnama, *Kepelatihan Bulutangkis Modern* (Surakarta: Yuna Pustaka, 2010), h.15

lapangan. Pukulan ini merupakan strategi yang di sarankan, khususnya untuk pemain tunggal.

Lob adalah bola yang dipukul dari atas kepala, posisinya biasanya dari belakang lapangan dan di arahkan ke atas pada bagian belakang lapangan.²⁷ *Clear / lob* dapat dilakukan dengan pukulan overhand atau underand baik dari sisi forehand atau backhand untuk memaksa lawan bergerak mundur ke arah sisi belakang lapangannya.²⁸

Terdapat dua jenis overhand *lob* yaitu :

- *Deep lob / clear*, bola tinggi ke belakang
- *Attacking lob / clear*, bola tidak terlalu tinggi.²⁹

Hal yang perlu diperhatikan dalam *Lob* Bulutangkis yaitu :

1. Pergunakan pegangan forehand, pegangan raket dan posisinya di samping bahu
2. Posisi badan menyamping (vertikal) dengan arah *net*. Posisi kaki kanan berada dibelakang kaki kiri dan pada saat memukul bola, harus terjadi perpindahan beban badan dari kaki kanan ke kaki kiri.
3. Posisi badan harus di upayakan selalu berada dibelakang *shuttlecock*
4. Bola dipukul seperti gerakan melempar.

²⁷Marta Dinata, Loc. Cit, p. 13.

²⁸Tony Grice, Loc. Cit. P.57

²⁹Marta Dinata. Loc. Cit. P. 13

5. Pada saat perkenaan *shuttlecock*, tangan harus lurus, posisi akhir raket mengikuti arah *shuttlecock*, lalu dilepas, sedang raket jatuh di depan badan
6. Lecutkan pergelangan (raket) saat kena bola.³⁰

Cara melakukan pukulan *Lob* Bulutangkis:

Ketika bola dipukul ke arah anda dalam rally, anda harus bergerak pada posisi di belakang bola yang akan menyesuaikan grip handshake anda. Saat bola memasuki daerah pemukulan, ayunkan raket anda ke atas untuk memukul bola, arahkan bola agar melayang tinggi dan panjang. Pukul bola di depan tubuh anda dan setinggi mungkin dengan gerakan raket yang berakhir searah dengan lintasan bola. Tangan dan pergelangan anda membuat raket dapat bergerak secara alami. Gerakan menelungkup yang cepat pada tangan bagian bawah merupakan sumber tenaga yang paling besar. Raket bergerak melewati daerah kontak dan kemudian mengarah kedepan sejajar dengan gerakan bola. Segera setelah akontak pada *lob* terjadi, pindahkan berat badan anda dengan cepat saat kaki mendorong tubuh anda kembali kebagian tengah lapangan.

Fase Persiapan

1. Grip handshake atau pistol
2. Kembali ke posisi menunggu atau menerima

³⁰Ibid., h.13

3. Tahan tangan yang memegang raket di atas dengan kepala raket yang menghadap ke atas.
4. Berat badan seimbang pada kedua kaki

Fase Pelaksanaan

5. Raih bola dengan kaki yang dominan
6. Putar dan balikan badan ke arah datangnya bola
7. Pergelangan tangan pada posisi di tekukan ke belakang
8. Tangan melakukan ayunan lanjutan untuk memukul bola lambung
9. Posisi menarik ke belakang saat mengayunkan raket untuk memukul bola

Fase *Follow – Through*

10. Tangan melanjutkan gerakan mengayun lurus dengan arah bola
11. Lakukan ayunan ke arah net
12. Tangan yang memegang raket berputar.³¹

Fungsi pukulan *lob* bisa berbentuk *lob* serang atau bisa juga berupa *lob* bertahan. *Lob* serang. *Lob* serang ditandai dengan lambungnya *shuttlecock* yang tidak terlalu tinggi, tetapi jatuh di garis belakang. Sedangkan pukulan *lob* bertahan dilakukan dengan cara melambungkan *shuttlecock* setinggi – tingginya, dengan maksud

³¹Tony Grice, Op. Cit. H.59

pemain bisa memperbaiki posisi badanya dan bersiap – siap untuk menerima serangan lawan dalam adegan permainan sebenarnya.³²

Pukulan tersebut mengandalkan kekuatan dan kecepatan lengan serta lecutan pergelangan tangan. Untuk menghasilkan pukulan yang sangat tajam, maka usahakan *shuttlecock* di pukul di depan badan dalam posisi raket condong ke depan. Untuk mencapai hasil yang maksimal, diperlukan antara gerakan badan, lengan, dan pergelangan tangan.³³

Kegunaan utama dari pukulan *Lob* dalam pertandingan adalah untuk membuat *shuttlecock* menjauh dari lawan dan membuatnya bergerak dengan cepat.³⁴

5. Closed skill

Closed skill (keterampilan tertutup) adalah keterampilan gerak dimana pelaksanaannya pada kondisi lingkungan yang tidak berubah dan stimulus gerakannya timbul dalam diri sipelaku sendiri berdasarkan apa yang diencanaknya.³⁵ Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Magil (2001) yang menyebutkan bahwa keterampilan tertutup adalah

³²Herman Subarjah, Op.Cit.h. 38

³³Ibid., h.38-39

³⁴Tony Gric, Loc. Cit.,p.57

³⁵Richard A, Schmidt. 2004. *Motor learning, and Formance*.Los Angeles : University Of California.

keterampilan-keterampilan yang melibatkan lingkungan tidak berubah dan dapat diperkirakan.³⁶

Schmid & Magill mendeteksi keterampilan *closed skill* sebagai suatu keterampilan yang dilakukan dalam lingkungan yang relatif stabil & dapat ditentukan. Dimana dalam keterampilan olahraga bulutangkis ditentukan oleh pemain atau pelau, tanpa dibatasi oleh lingkungan sekitar.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa *closed skill* merupakan keterampilan tertutup, dimana keterampilan ini dilakukan dalam lingkungan yang relatif stabil dan dapat diduga. Contohnya seperti keterampilan-keterampilan yang menjadi ciri olahraga bowling, golf, panahan, senam atau renang. Kesemua keterampilan dalam olahraga di atas merupakan keterampilan yang ditentukan oleh pemain atau pelaku, tanpa harus dibatasi oleh lingkungan sekitar.

6. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas

Menurut Piaget dalam Rusli fase perkembangan kognisi di kelompokkan menjadi fase operasi kongkrit (usia 7-11 tahun). Pada usia ini menunjukkan suatu organisasi dalam struktur mental anak dalam hal menentukan orang atau tokoh yang menjadi panutannya. Sejalan dengan bertambahnya usia, serta semakin tinggi dan makin besar, maka

³⁶Magill. 2001. *Motor Learning, Concept and Application*. New York : Published by McGrawHill Companies, Inc.

kemampuan fisik juga meningkat, terutama kekuatan, kelentukan, keseimbangan, dan koordinasi³⁷.

Anak pada usia 10-12 tahun pada umumnya masih berada pada tahap suka bersenang-senang, bermain dengan sebaya, bangga dengan keberhasilan, dengan cepat putus asa dan menyerah terhadap kegagalan. Secara psikis anak besar pada usia 10-12 tahun yang sangat menonjol adalah menyenangi permainan yang aktif, minat terhadap olahraga kompetitif tinggi, minat terhadap olahraga yang terorganisir tinggi, memiliki kepercayaan, kepuasan, kepahlawanan dan mudah gembira.

Secara umum, anak usia 10-12 tahun (kelas V Sekolah Dasar) berada pada usia tumbuh dan berkembang, dimana kognesi, psikis dan kemampuan jasmaninya akan tumbuh dan berkembang secara maksimal sejalan dengan pengaruh yang diterimanya, baik pola pikir, kejiwaan maupun bentuk – bentuk aktivitas jasmani dalam rutinitas kesehariannya.

C. Kerangka berfikir

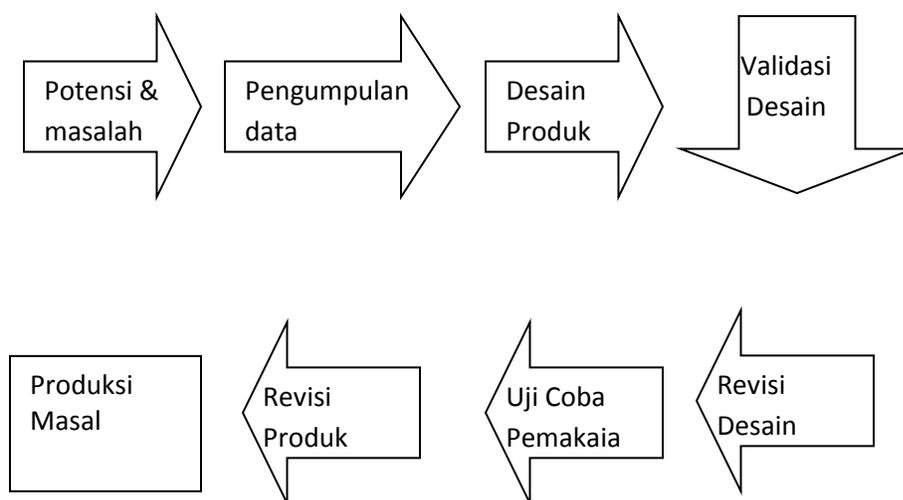
Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan murid, dengan multi pendekatan yang akan membantu memecahkan permasalahan di dalam kelas, guru diuntut untuk lebih kreatif dalam melakukan pembelajaran dalam upaya mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai – nilai (*value*) dengan efisien.

³⁷Rusli Ibrahim. 2001. *Landasan Psikologi Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.

Pembelajaran Penjas yang efektif dan efisien memerlukan kemampuan berfikir serta inovasi untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi serta berpedoman pada karakteristik siswa. Perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjas sehingga peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran penjas tidak merasa bosan dan terbebani. Biasanya dalam memberi pelajaran bulutangkis di sekolah yang dipakai adalah peraturan baku, baik itu bentuk lapangan, bola, aturan, serta permainan. Sehingga siswa akan mudah merasa jenuh, bosan, dan kurang merasa senang. Maka dari itu perlu adanya suatu pengembangan permainan bulutangkis agar siswa dapat merasa senang dan gembira.

D. Desain Rancangan Model

Desain rancangan model dalam penelitian pengembangan model pembelajaran pukulan *lob* bulutangkis berbasis *closed skill* untuk siswa sekolah dasar kelas atas menggunakan mode dari Borg & Gall yang dikutip dari Sugiyono yang memiliki langkah – langkah sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development.

Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, Kuantitatif, Kualitatif dan R&, 2013

1. Potensi Masalah

Penentuan masalah dalam pengembangan model pembelajaran pukulan *lob* bulutangkis berbasis *closed skill* untuk siswa sekolah dasar tingkat atas berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan teknik observasi maka dapat disimpulkan pembelajaran materi pukulan *lob* bulutangkis pada siswa sekolah dasar kelas atas yang sering dipakai oleh guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajaran kurang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan model pembelajaran materi bulutangkis berbasis multimedia pada siswa sekolah dasar kelas atas supaya lebih bervariasi dan tidak membosankan.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data disini adalah mengkaji suatu kajian pustaka yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang akan dikembangkan. Dalam hal ini konsep – konsep pengembangan model pembelajaran pukulan *lob* bulutangkis berbasis *closed skill* pada siswa sekolah dasar kelas atas dan juga untuk mengetahui langkah – langkah yang paling tepat untuk pengembangan produk.

3. Desain Produk

Dalam tahap ini adalah membuat produk berupa pengembangan model pembelajaran *lob* bulutangkis berbasis *closed skill* ini peneliti harus melakukan konsultasi dengan teman sejawat, guru pendidikan jasmani atau ahli materi serta mengkaji referensi – referensi supaya bisa menghasilkan produk pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran materi pukulan *lob* bulutangkis.

4. Validasi Desain

Tahap validasi desain adalah melihat tingkat kebermaknaan produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah (instrumen validasi) pengembangan model pembelajaran pukulan *lob* bulutangkis pada siswa sekolah dasar kelas atas tersebut kepada ahli untuk menalaahnya. Setiap pakar diminta untuk menilai desain model tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kekuatan dan kelemahannya.

5. Revisi Desain

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan penilaian serta saran dari hasil telaah para ahli, tentang kelemahan produk, maka dilakukan perbaikan terhadap pengembangan model pembelajaran pukulan *lob* bulutangkis berbasis *closed skill* tersebut untuk meminimalisir kelemahan.

6. Uji Coba Pemakaian

Setelah produk direvisi selanjutnya diuji coba pemakaian pengembangan pembelajaran pukulan *lob* bulutangkis pada siswa sekolah dasar kelas atas, dalam pemakaiannya harus tetap dinilai kelebihan dan kekurangannya guna untuk perbaikan lebih lanjut.

7. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pengembangan pembelajaran pukulan *lob* bulutangkis berbasis *closed skill* terdapat kekurangan atau kelemahan pada saat pelaksanaanya sehingga dapat diperbaiki lagi untuk meminimalisir kekurangan dan kelemahan produk tersebut.

8. Pembuatan Produk Masal

Desain tahap akhir adalah pembuatan produk masal atau diterpkan pada setiap lembaga pendidikan yang lebih luas apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian dan layak untuk diproduksi masal.