

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan unsur paling penting dalam pembangunan SDM negara, ditambah era sekarang ini dimana berada di abad 21 peningkatan akses dunia maya begitu mudah dan cepat. Pendidikan era abad 21 merupakan peralihan pembelajaran dari *teacher centred* menjadi *student centered* dimana tuntutan masa depan siswa dapat memiliki kecakapan abad 21, Menurut Samsudin & Subandi (2022) Keterampilan yang perlu dimiliki meliputi berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, pemahaman lintas budaya, literasi media, keterampilan informasi dan komunikasi, serta literasi komputer dan TIK, serta keterampilan kehidupan dan karier. Untuk memastikan peserta didik memperoleh keterampilan tersebut, penting untuk diingat bahwa keterampilan ini tidak akan muncul dengan sendirinya, melainkan melalui suatu proses. Pelatihan harus dimulai sejak dini, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang memberikan bekal pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik dalam rangka pengembangan potensi diri dan persiapan menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Di sekolah dasar, peserta didik tidak hanya diberi bekal akademis, tetapi juga dibimbing dalam pengembangan potensi diri peserta didik secara menyeluruh salah satunya keterampilan gerak, terdapat dua bagian penting dalam perkembangan keterampilan gerak yaitu mempelajari berbagai keterampilan dan mempelajari konsep tentang gerak (Syahrial, 2015). Keterampilan gerak atau motorik adalah gerakan fisik yang melibatkan anggota tubuh dan ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, keterampilan gerak atau motorik dasar adalah keterampilan fundamental yang umumnya diajarkan atau dilakukan melalui permainan. Keterampilan ini mencerminkan kemampuan gerak motorik individu, di mana seseorang dianggap terampil jika memiliki koordinasi, kontrol gerak yang baik, serta efisiensi dalam bergerak (Pelana et al., 2021). Apabila keterampilan gerak dasar ini dipelajari dengan baik, keterampilan tersebut dapat disesuaikan atau ditingkatkan untuk membentuk semua atau sebagian dari keterampilan olahraga tertentu. Anak-anak di usia sekolah dasar berada dalam fase pertumbuhan dan

perkembangan, di mana anak-anak usia sekolah dasar memiliki potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan, terutama dalam hal keterampilan gerak atau psikomotor. Di tingkat sekolah dasar, beberapa mata pelajaran, khususnya pendidikan jasmani, mengajarkan keterampilan gerak ini. Oleh karena itu, begitu penting pengajaran keterampilan gerak, terutama melalui mata pelajaran pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani untuk siswa tidak hanya diajarkan tentang pentingnya menjaga kesehatan dan kebugaran melalui kegiatan fisik, tetapi juga diberi dasar yang kuat untuk mengembangkan keterampilan gerak yang esensial untuk berpartisipasi dalam berbagai olahraga dan aktivitas fisik di masa depan. Sumbangan yang diberikan oleh pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan potensi dan kemampuan fisik siswa secara menyeluruh. Hal ini karena yang dikembangkan tidak hanya aspek keterampilan gerak dan kebugaran jasmani, tetapi juga aspek kognitif yang turut dikembangkan melalui pendidikan jasmani (Saputra & Aguss, 2021). Hal ini bertujuan agar siswa mendapatkan belajar berbagai jenis olahraga, keterampilan motorik, dan pengetahuan tentang tubuh manusia serta memiliki pemahaman yang baik mengenai pentingnya hidup sehat melalui kegiatan fisik (Mustafa, 2020). Selanjutnya pendidikan jasmani tidak hanya memiliki fokus pada aspek kebugaran jasmani, tetapi juga sangat menekankan pada pembelajaran gerak dasar. Pembelajaran gerak dasar merupakan kebutuhan yang sangat penting dan mempengaruhi pertumbuhan serta perkembangan fisik siswa (Parwata, 2021). Dengan demikian, pendidikan jasmani tidak hanya memusatkan perhatian pada kebugaran jasmani, tetapi juga memberikan penekanan yang besar pada pembelajaran gerak dasar.

Pembelajaran gerak dasar di sekolah dasar mempunyai peran sangat penting dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar peserta didik. Menurut Hidayat, (2023) dan Rudiansyah & Saputra (2023) tujuan dari materi pembelajaran gerak adalah mengajarkan siswa tentang keterampilan dasar dalam bergerak seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar. Siswa akan belajar teknik-teknik yang benar dalam melakukan gerakan-gerakan tersebut, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi tubuh yang baik. Selanjutnya dalam meningkatkan gerak dasar siswa dapat dilakukan melalui

berbagai metode salah satunya aktivitas bermain. Penelitian Firmansyah & Faridha (2022) terdapat peningkatan terhadap keterampilan menggunakan metode aktivitas bermain kreatif yaitu aktifitas *net game* yang dilakukan di sekolah dasar sebesar 17,13%. Oleh karena itu, pembelajaran gerak dasar sangatlah penting dalam kehidupan siswa sebagai media meningkat ketempilan motorik dan koordinasi siswa serta keterampilan gerak dasar dapat diterapkan memamui metode bermain kreatif.

Bermain kreatif dapat sebagai sarana membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar serta mengaktifkan potensi siswa secara menyeluruh, seperti aspek kognitif maupun sosial dengan pendekatan bermain sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti aktifitas tersebut. Bermain kreatif merupakan proses bermain yang melibatkan penggunaan imajinasi dan keterampilan kreatif untuk membangun pemahaman dan pengetahuan dilingkungannya juga dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, kerja sama, dan keterampilan sosial (Novriadi et al., 2023; Maarang et al., 2023). Aktifitas bermain sangatlah tepat mengembangkan dan meningkatkan gerak dasar seperti Menurut Afrengty et al. (2020) ia menjelaskan bahwa masa anak sekolah dasar disebut sebagai masa kreatif yaitu masa dalam pencipta karya gerak baru dalam kehidupan didalam mendapatkan aktivitas bermain, untuk itu perlu adanya bermain yang dapat menstimulus imajinasi, inovasi, dan ekspresi diri, hal tersebut dapat dicapai salah satunya dengan bermain kreatif. Dengan demikian Pendekatan bermain kreatif tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan dasar servis panjang bulutangkis di kalangan siswa sekolah dasar. Dengan memadukan elemen kreativitas dan permainan dalam pembelajaran, siswa akan lebih termotivasi, terlibat, dan mampu memahami teknik servis panjang dengan lebih baik. Pengembangan model pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di sekolah dasar terkhusus servis panjang bulutangkis.

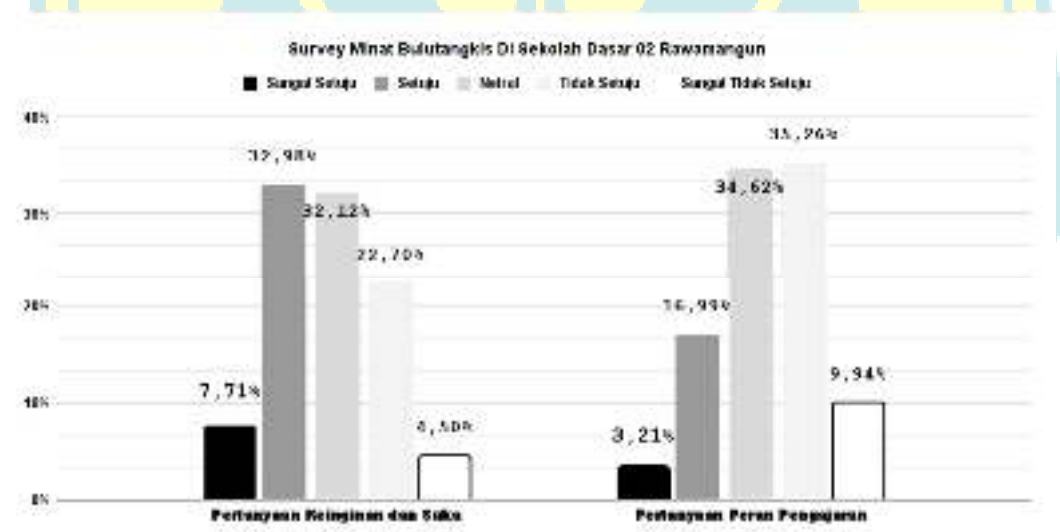
Bulutangkis merupakan salah satu olahraga permainan yang menjadi materi dalam pembelajaran dan menjadi permainan yang sangat disukai oleh anak-anak sekolah dasar karena olahraga bulutangkis sangat populer bagi masyarakat

Indonesia. Namun perlu ada pertimbangan apakah materi bulutangkis dapat diterapkan pada siswa usia sekolah dasar. Menurut Ardiwinata, Achamad L. dkk, dalam Suryani (2023) permainan yang diajarkan di sekolah dasar dibagi menjadi 2 yaitu permainan untuk bermain atau mengisi waktu luang (*play*) dan permainan untuk dipertandingkan (*games*), yang dimaksud *games* terbagi menjadi 4 yaitu: permainan memerlukan kekuatan/keterampilan fisik, permainan memerlukan fisik dan siasat, permainan memerlukan suatu siasat, dan permainan bersifat untung-untungan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 57 tahun 2014 mengenai Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah, mata pelajaran pendidikan jasmani termasuk dalam kategori pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang tergolong dalam mata pelajaran umum Kelompok B. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa. Dalam buku George, dkk (2021) sebagai bahan buku panduan guru SD kelas V, materi bulutangkis berada pada bagian 4 konsep pengembangan gerak di unit 26 dengan tema keterampilan memukul menggunakan raket dan dayung kearah target. Materi bulutangkis pada kelas V yang akan diajarkan lebih spesifik pada keterampilan gerak dasar servis panjang atau memukul menggunakan raket dengan gerakan memukul dari bawah/*underhand* dan memukul dari samping/*forehand*, servis merupakan sebuah pukulan pembuka dalam sebuah permainan bulutangkis. Oleh sebab itu, pembelajaran bulutangkis terkhusus keterampilan servis panjang dapat diajarkan dan diterapkan di kelas atas pada tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran bulutangkis di sekolah dasar pada mata pelajaran PJOK umumnya menekankan pada penguasaan keterampilan atau teknik dasar bulutangkis sehingga terkadang siswa belum mampu memahami keterkaitan atau relevansi teknik-teknik dasar tersebut dengan permainan sebenarnya. Walaupun demikian penelitian menunjukkan minat siswa terhadap pembelajaran olahraga bulutangkis (Hamzah, 2022; Miko et al., 2023). Namun jika diteliti lebih lanjut pada penelitian Arduta et al., (2020) faktor yang mempengaruhi minat siswa memilih pembelajaran bulutangkis terdapat 2 faktor yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal terdiri dari rasa senang, ketertarikan dan faktor eksternal terdiri dari pelatih/guru, keluarga, masing-masing memiliki indikator kategori

tinggi untuk faktor internal dan katategori sedang untuk faktor eksternal. Hasil penelitian di atas diperkuat juga oleh studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti.

Peneliti melakukan observasi lapangan di sekolah SD 02 Rawamangun pada pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan raket melihat menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran bulutangkis dilakukan dengan metode yang konvensional, di mana guru lebih banyak memberikan instruksi verbal dan demonstrasi teknik dasar tanpa banyak melibatkan unsur kreativitas atau permainan serta partisipasi siswa cenderung rendah, dengan sebagian besar siswa hanya mengikuti instruksi tanpa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini didukung dengan kuesioner survei minat sebagai penelitian pendahulaun yang dilakukan sekolah tersebut dengan 52 responden siswa kelas atas. Peneliti menyebarkan kuesioner berupa *google form* kepada siswa kelas atas. Kuesioner berupa pertanyaan tentang minat siswa terhadap olahraga bulutangkis. Berikut hasil kuesioner minat siswa terhadap olahraga bulutangkis sekolah dasar kelas atas:



Gambar 1.1 Diagram Hasil Survey Minat Bulutangkis di sekolah dasar

Berdasarkan hasil pada gambar 1.1, dimana sebagian besar responden pada pertanyaan tentang keinginan dan suka berada pada kategori “Setuju” dan “Netral”. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memang minat bulutangkis lumayan meski masih ada sejumlah besar siswa netral, sedangkan untuk pertanyaan tentang peran pengajaran, sebagian besar responden masih pada kategori “Netral” dan “Tidak Setuju”. Artinya, siswa merasa peran pengajaran belum maksimal dalam membangkitkan minat bulutangkis. Survei ini diperkuat

dalam wawancara dengan guru olahraga disekolah tersebut, dimana tergambar bahwa meskipun guru telah mencoba beberapa metode pengajaran, seperti demonstrasi dan latihan berulang, siswa merasa bahwa pendekatan ini belum efektif dalam menarik minat siswa. Guru juga mengidentifikasi beberapa tantangan utama dalam mengajar teknik servis panjang, termasuk kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan keterbatasan waktu untuk memberikan perhatian individual kepada setiap siswa. Guru juga menyatakan bahwa siswa belum banyak mencoba pendekatan kreatif atau berbasis permainan dalam mengajar bulutangkis. Guru percaya bahwa integrasi permainan kreatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa. Sebagai solusi, guru mengusulkan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar bulutangkis. Data observasi dan wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan model pembelajaran servis panjang bulutangkis yang berbasis bermain kreatif, guna meningkatkan minat dan keterampilan siswa sekolah dasar dalam olahraga bulutangkis. Pembelajaran yang akan dikembangkan inilah yang menjadi dasar melakukan penelitian pengembangan model pembelajaran bulutangkis dengan harapan siswa dapat menyukai pembelajaran bulutangkis.

Pembelajaran perlu ada inovasi agar menghasilkan pembelajaran yang dapat digunakan sesuai keadaan zaman serta untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran (Hasibuan et al., 2020; Nurbadriyah, 2021). Dalam hal ini pembelajaran bulutangkis perlu ada variasi model agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Beberapa penelitian yang relevan menunjukkan model pembelajaran yang bervariasi memiliki signifikansi positif terhadap hasil belajar (Hasibuan, 2022; Nurmansyah, 2019; Winatha & Setiawan, 2020). Selanjutnya peneliti mengkaji pada penelitian-penelitian sebelumnya apakah model pembelajaran bulutangkis efektif untuk meningkatkan keterampilan bulutangkis. Beberapa penelitian membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran atau latihan efektif dalam meningkatkan keterampilan bulutangkis (Apriyansyah et al., 2023; Hasibuan, 2022; Nurmansyah, 2019). Penelitian diatas dilaksanakan pada siswa tingkat menengah

dan tinggi. Selanjutnya peneliti juga mengkaji apakah model pembelajaran bulutangkis dapat diterapkan di tingkat sekolah dasar. Penelitian Fauzalina Indira (2023) dengan judul "Model Pembelajaran Keterampilan Pukulan Lob Bulutangkis Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V" menerangkan bahwa model pembelajaran keterampilan bulutangkis layak dan dapat diterapkan pada siswa sekolah dasar.

Peneliti juga mengkaji apakah model pembelajaran bisa diterapkan menggunakan pendekatan bermain kreatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa terhadap hubungan peningkatan kemampuan motorik melalui metode bermain pada usia dini dan sekolah dasar (Afrenghy et al., 2020; Halifah, 2020; Inurwati, 2021; July, 2020). Penelitian ini menunjukkan bermain dapat meningkatkan kemampuan motorik anak, namun belum dilakukan penelitian pada pembelajaran bulutangkis

Berdasarkan analisis dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesenjangan penelitian (*research gap*) yang teridentifikasi, antara lain: (1) penelitian yang ada menunjukkan bahwa model pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan bulutangkis siswa, tetapi fokusnya hanya pada keterampilan servis bulutangkis, dan (2) meskipun model pembelajaran telah diterapkan, masih sedikit yang menekankan pada karakteristik anak usia Sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan servis panjang bulutangkis di sekolah dasar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti akan mengembangkan model pembelajaran yang berbasis pada bermain kreatif untuk meningkatkan keterampilan servis panjang bulutangkis siswa sekolah dasar dalam pembelajaran PJOK.

B. Pembatasan Penelitian

Latar belakang dan alasan yang telah disampaikan di atas, maka dalam penelitian ini dibatasi pada pengembangan model pembelajaran servis panjang bulutangkis berbasis bermain kreatif untuk siswa sekolah dasar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah seperti :

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran servis panjang bulutangkis berbasis bermain kreatif untuk siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran servis panjang bulutangkis berbasis bermain kreatif untuk siswa sekolah dasar?
3. Apakah efektif model pembelajaran servis panjang bulutangkis berbasis bermain kreatif untuk siswa sekolah dasar?

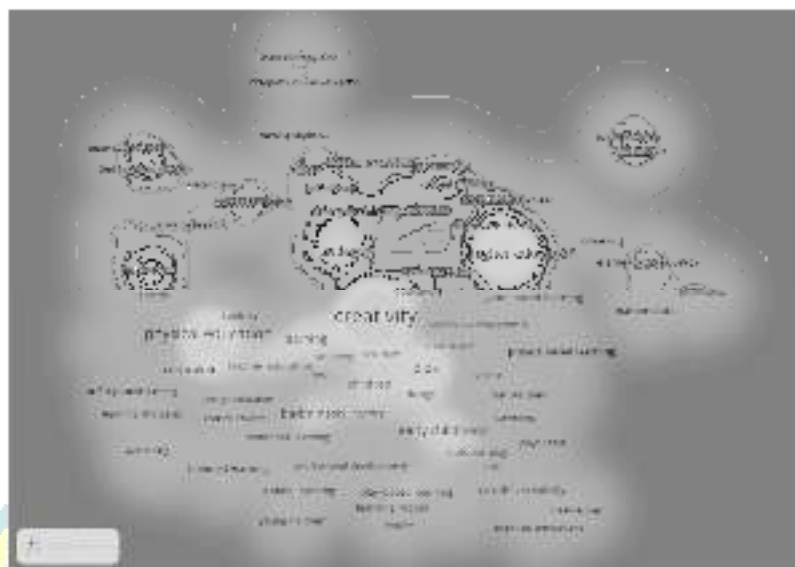
D. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk model pembelajaran servis panjang bulutangkis berbasis bermain kreatif untuk siswa sekolah dasar. Secara khusus, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis proses pengembangan model pembelajaran servis panjang bulutangkis berbasis bermain kreatif untuk siswa sekolah dasar.
2. Menilai kelayakan model pembelajaran servis panjang bulutangkis berbasis bermain kreatif untuk siswa sekolah dasar.
3. Mengkaji efektivitas model pembelajaran servis panjang bulutangkis berbasis bermain kreatif dalam meningkatkan keterampilan servis panjang siswa sekolah dasar.

E. *State of the Art*

Peneliti melaksanakan dua jenis analisis yang berbeda untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai topik yang diteliti. Analisis pertama adalah analisis bibliometrik, yang bertujuan untuk membandingkan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki fokus yang sama, sehingga peneliti dapat mengidentifikasi tren, pola, dan kesenjangan dalam penelitian yang telah ada serta memahami kontribusi penelitian ini dalam konteks yang lebih luas. Analisis kedua adalah tinjauan pustaka, yang dilakukan untuk memastikan bahwa peneliti memiliki pemahaman yang mendalam dan luas mengenai topik yang diteliti. Tinjauan pustaka ini mencakup kajian terhadap



Gambar 1. 3 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci dari Kejadian Bersama (*Co-occurrence*)

Gambar 1.3 di atas menyajikan representasi visual dari kata kunci seperti '*Creativity Play*', '*Physical Education*', dan '*Badminton Learning*'. Setiap node dalam visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna yang mencerminkan kepadatan item pada node tersebut. Dengan kata lain, warna node ditentukan oleh jumlah objek yang ada di sekitar node. Kata kunci yang muncul lebih sering ditandai dengan warna kuning, sedangkan kata kunci yang muncul lebih jarang ditandai dengan warna hijau. Dalam hal ini *creativity* berada di area dominan kuning, *physical education* dan *play*. Variabel tersebut terletak di area hijau kekuningan, yang menunjukkan bahwa variabel ini telah diteliti meskipun belum terlihat secara terintegrasi dengan bulutangkis.

Berdasarkan analisis bibliometrik yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti berencana untuk mengembangkan sebuah penelitian yang secara khusus membahas model bermain kreatif dalam konteks servis panjang bulutangkis, dengan tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan servis panjang bulutangkis siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pendekatan bermain kreatif dapat diterapkan dalam pembelajaran bulutangkis, sehingga siswa tidak hanya belajar teknik dasar servis, tetapi juga dapat menikmati proses belajar melalui permainan yang menyenangkan. Dalam penelitian ini, responden yang akan dilibatkan adalah siswa sekolah dasar, yang merupakan kelompok usia yang ideal

untuk mengembangkan keterampilan motorik dan sosial melalui aktivitas fisik. Dengan melibatkan siswa sekolah dasar, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas model pembelajaran yang berbasis pada bermain kreatif dalam meningkatkan keterampilan servis panjang bulutangkis, serta memberikan kontribusi positif terhadap pengajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar.

2. Tinjauan Literatur

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa peranan bermain kreatif dapat diterapkan dalam meningkatkan terampilan anak seperti pada Penelitian (Rahayu, 2023) menerangkan bahwa desain bermain kreatif berupa video pembelajaran sebagai pengembangan pembelajaran STEAM layak digunakan dalam pembelajaran STEAM untuk mengembangkan keterampilan skritis anak.

Bermain kreatif adalah bentuk pembelajaran yang dapat merangsang daya kreativitas anak melalui pengembangan kemampuan psikomotorik, seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh Harahap et al. (2023) yang berjudul "optimalisasi kemampuan psikommotorik anak usia prasekolah melalui bermain kreatif dan aktivitas fisik" Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain kreatif dan aktivitas fisik dapat mengoptimalkan kemampuan psikomotorik. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa melalui pembelajaran yang dilakukan sambil bermain, siswa dapat melihat, menemukan, merasakan, dan berimajinasi secara langsung. Aktivitas bermain ini melibatkan kerja otot rangka, sehingga menjadi salah satu faktor pendorong yang berkontribusi pada pengoptimalan kemampuan psikomotorik anak. Sejalan dengan hal itu penelitian Pratiwi (2020) dalam mengembangkan motorik halus anak melalui bermain kreatif dengan media pasir hasil membutuhkan dengan menggunakan pendekatan bermain kreatif memaui media pasir dapat menigkatkan motorik halus anak karena anak terlihat senang dan sangat antusias.

Selanjutnya Penelitian Ishak (2023) dalam mengembangkan model servis efektif untuk meningkatkan latihan servis bulutangkis pada mahasiswa pemula dengan data statistis N-Gain rata-rata 71,29 atau 71% untuk servis pendek dan 71,16 atau 71% untuk servis panjang serta Penelitian Andinata & Daryanto (2023) dalam Upaya meningkatkan keterampilan passing sepak bola memulai metode

bermain terbukti efektif meningkatkan keterampilan passing terbukti siswa mengalami peningkatan nilai siswa dalam setiap siklusnya

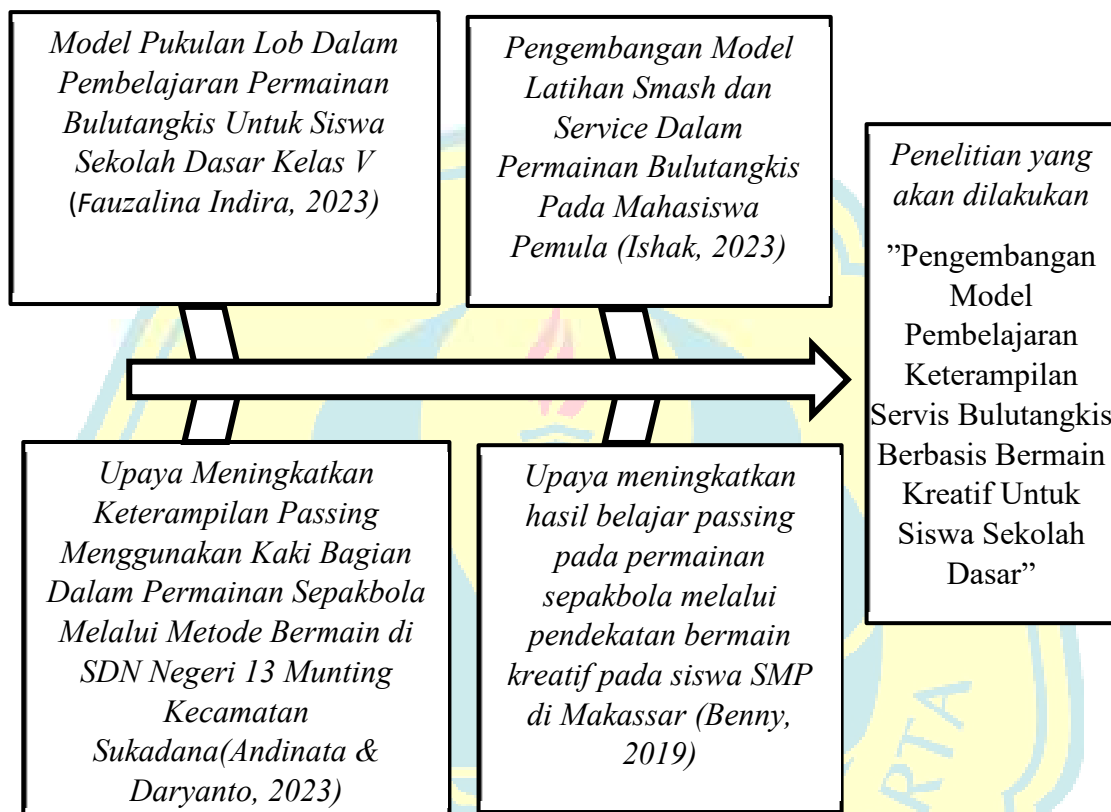
Berdasarkan *state of the art* yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat ketertarikan yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan anak atau siswa melalui pendekatan bermain kreatif dan pengembangan model pembelajaran. Penelitian-penelitian ini menyoroti pentingnya integrasi aktivitas bermain dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan yang dibutuhkan anak. Selain itu, sebagian besar penelitian yang ada sepakat bahwa pendekatan bermain kreatif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan anak, baik dari segi fisik, kognitif, maupun sosial. Dengan demikian, pendekatan ini menjadi salah satu strategi yang relevan dan bermanfaat dalam konteks pendidikan anak.

Dengan demikian, kebaruan yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran servis panjang yang akan dikembangkan berbasis pada konsep bermain kreatif. Model ini masih tergolong jarang ditemukan dalam penelitian sebelumnya dan memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut dalam penelitian lanjutan.
- 2) Sasaran dari produk model servis panjang bulutangkis ini adalah siswa sekolah dasar, yang juga masih jarang menjadi fokus dalam penelitian sebelumnya, sehingga memberikan peluang besar untuk eksplorasi dan penelitian lebih lanjut.

B. Roadmap Penelitian

Penelitian ini memiliki roadmap yang menggambarkan bahwa penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut ini adalah peta jalan penelitian yang telah disusun:



Gambar 1.4 Roadmap Penelitian

Berdasarkan gambar 1.4 *roadmap* penelitian yang disajikan, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa penelitian ini merupakan kelanjutan dari beberapa studi sebelumnya yang berfokus pada pengembangan model pembelajaran dalam olahraga, khususnya bulutangkis dan sepakbola. Penelitian ini mengintegrasikan temuan dari penelitian-penelitian terdahulu, seperti model pukulan lob dalam pembelajaran bulutangkis (Fauzalina Indira, 2023) dan pengembangan model latihan smash dan servis (Ishak, 2023), penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran keterampilan servis panjang bulutangkis yang berbasis pada konsep bermain kreatif untuk siswa sekolah dasar, yang diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan pembelajaran olahraga di tingkat pendidikan dasar.