

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN TEKNIK *SMASH*  
DALAM PERMAINAN BADMINTON PADA ANAK  
TUNARUNGU MELALUI METODE *GUIDED  
DISCOVERY***

*(Penelitian Tindakan kelas di Kelas VIII SLB Cendana Duri )*

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

**Nabila Alya Fitri**

**NIM.19003173**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN LUAR BIASA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2023**

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Kemampuan Teknik Smash Dalam Permainan  
Badminton Pada Anak Tunarungu Melalui Metode Guided  
Discovery

Nama : Nabila Alya Fitri

NIM/BP : 19003173 / 2019

Departemen : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Disetujui Oleh,  
Pembimbing Skripsi




Drs. Ardisal, M.Pd.  
NIP. 196101061987101001

Padang, Oktober 2023  
Mahasiswa



Nabila Alya Fitri  
NIM. 19003173

Diketahui,  
Kepala Departemen PLB FIP UNP



Elsa Efrina, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198208142008122005

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Padang

Judul : Meningkatkan Kemampuan Teknik Smash Dalam Permainan Badminton Pada Anak tunarungtu Melalui Metode Guided Discovery (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII SLB Cendana Duri)




Nama : Nabila Alya Fitri

NIM : 19003173

Jurusan/Prodi : Pendidikan Luar Biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, November 2023

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs.Ardisal, M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Dr. Nurhastuti, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Johandri Taufan, M.Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nabila Alya Fitri

Nim/BP : 19003173

Dapertemen : Pendidikan luar biasa

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul : Meningkatkan Kemampuan Teknik *Smash* Dalam Permainan Badminton Pada Anak Tunarungu Melalui Metode *Guided Discovery* ( *Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII SLB Cendana Duri* )

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah hasil dari karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila tidak ditemukan hari penulis skripsi ini hasil dari plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus menerima saksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 5 November 2023

Saya yang menyatakan



Nabila Alya Fitri  
NIM. 19003173

## ABSTRAK

Nabila Alya Fitri. 2023. Meningkatkan Kemampuan Teknik *Smash* Dalam Permainan Badminton Pada Anak Tunarungu Melalui Metode *Guided Discovery*

Penelitian ini didasari oleh dua orang siswa yang belum memahami teknik *smash* pada permainan badminton. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terlihat siswa tersebut memiliki minat dan bakat pada olahraga badminton. Tujuan penelitian ini ialah untuk meningkatkan kemampuan teknik *smash* menggunakan metode *guided discovery* bagi anak tunarungu.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan tatap muka yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yang terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu: observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data dilakukan dengan cara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran teknik *smash* pada permainan badminton bagi anak tunarungu kelas VIII dilakukan dengan menggunakan metode *guided discovery* meningkat. Setelah diberikan tindakan R mendapatkan persentase 86,11%, sebelum diberikan tindakan 19,44% dan N mendapatkan persentase 72,22% sebelum diberi tindakan 16,67%. Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian pada penelitian ini tercapai, dengan kesimpulan metode *guided discovery* dapat meningkatkan kemampuan teknik *smash* dalam permainan badminton pada anak tunarungu.

**Kata Kunci:** Tunarungu, *guided discovery*, teknik *smash*, badminton.

## **ABSTRACT**

Nabila Alya Fitri. 2023. *Improve the ability of smash techniques in badminton games in deaf children through the guided discovery method*

*This research was based on two students who did not understand the smash technique in badminton. Based on the results of the observations that have been made, it appears that the student has an interest and talent in badminton. The aim of this research is to improve smash technique skills using the guided discovery method for deaf children.*

*The research method used is classroom action research which consists of two cycles. Each cycle consists of four face-to-face meetings which are carried out in several stages consisting of: planning, implementing actions, observing and reflecting. The data collection techniques used were: observation, documentation and tests. Data analysis was carried out using quantitative and qualitative methods.*

*The results of the research showed that the process of learning smash techniques in badminton for deaf children in class VIII was carried out using the increased guided discovery method. After being given action, R got a percentage of 86.11%, before being given action 19.44% and N got a percentage of 72.22% before being given action 16.67%. So it can be concluded that the research objectives in this study were achieved, with the conclusion that the guided discovery method can improve the ability of smash techniques in badminton games in deaf children.*

**Keywords:** *Deaf, guided discovery, smash technique, badminton.*

## KATA PENGANTARAN

Segala Puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam atas segala berkat, rahmat, serta hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Teknik *Smash* Dalam Permainan Badminton Pada Anak Tunarungu melalui Metode *Guided Discovery* (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII SLB Cendana Duri)”. Shalawat beserta salam kita ucapkan kepada baginda rasulullah nabi muhammad SAW. Tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Sistematika penyusun skripsi ini terdiri dari beberapa BAB, pada BAB I terdiri dari, pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, BAB II terdiri dari kajian teori yang berisi permainan badminton, hakikat anak tunarungu, prinsip pembelajaran tunarungu, metode *guided discovery*, penelitian relevan, kerangka konseptual, BAB III terdiri dari metode penelitian meliputi jenis penelitian, subjek penelitian, *setting* penelitian, dan prosedur penelitian, BAB IV terdiri dari hasil penelitian dan pembahasan yang berisi kondisi, siklus I, siklus II, pembahasan antar siklus, dan keterbatasan penelitian, BAB V terdiri dari penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna, masih terdapat keterbatasan dalam penelitian. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan

saran yang membangun untuk memperbaiki skripsi ini menjadi lebih baik. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Padang, Oktober 2023  
Peneliti



Nabila Alya Fitri



## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan serta doa tulus dari beberapa pihak yang sangat berpengaruh bagi penulis. Maka dari itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Orangtua tercinta ayahanda Alfendry Taswar, Ibunda Marnila Suri, untuk segala perjuangan bunda dan ayah yang sangat sabar membesarkan dan melindungiku sehingga bisa tumbuh dewasa seperti saat ini, terima kasih atas cinta, kasih sayang, dukungan dan juga doa-doa setiap sujudmu. Semoga Yang Maha Kuasa memberikan balasan terbaik dunia dan akhirat Amin.
2. Adikku Zara yang bawel, tegas, yang selalu mengingatkan agar tidak malas dan fokus menyelesaikan skripsi. Terimakasih Zara sudah selalu mendukung dan memberi Alya nasehat, semangat Coass Adekku.
3. Dosen pembimbing akademik peneliti Bapak Drs. Ardisal, M.Pd. Terimakasih Bapak memberi alya sangat semangat dan dengan sangat sabar membimbing dan peduli sama Alya, bantu dan memberi saran skripsi Alya. Alya senang Bapak lucu pakai bahasa *gesture*, semoga bapak sehat dan selalu dalam lindungan Allah SWT.
4. Dosen penguji ibu Dr. Nurhastuti, M.Pd. Terimakasih ibu Tuti atas bimbingan saran dan masukannya kepada Alya. Semoga ibu tuti sehat selalu diberikan kesehatan dan semoga berkah manfaat bagi ilmu. Dan Bapak Johandri Taufan, S.Pd., M.Pd. Terimakasih Bapak Jo atas bimbingan saran dan masukannya kepada Alya. Bapak jo yang selalu tanya kapan main badminton

di Aula PLB atau di Gor garut, yang selalu main badminton bareng Alya. Alya harap bapak *skill* main badminton semakin bagus.

5. Ino yang sudah kasih Alya saran cepat menyelesaikan skripsi supaya Alya bisa cepat kerja jadi guru SLB. Ino sangat membanggakan Alya karena hebat dan berprestasi. Semoga ino sehat selalu.
6. Om Marham dan Tante Dika terimakasih sudah kasih uang jajan buat Alya, dan kasih semangat Alya buat belajar dan tidak boleh malas makan. Semoga Om dan tante sehat selalu.
7. Teman-teman alumni SLB Cendana Duri kepada Bg Nanda, Jody, Indah, Syifa, Kak Ulva, Agung, kak Mardia, Kak fadilla, Kak evi, Bg Rio terimakasih selalu mendukung dan membanggakan Alya.
8. Teman-teman angkatan 2019 kepada Dhea, Tifa, Meza, Tinova, Adek, Ridwan, Iyal, Wingky terimakasih sudah bantu Alya. Kalian sudah menolong Alya kalau minta bantu buat tugas.
9. Senior saya Kak Ade yang sudah bantu Alya revisi skripsi, Kak Atul, Kak Elma, Kak Cherli, Kak Jehan, kalian kakak senior yang baik hati terimakasih selalu bantu dan kasih Alya saran, suka bercanda, ketawa terus, suka ajak makan di luar yang enak dan pergi ke mana-mana pun.
10. Bapak-ibu guru SLB Cendana Duri terimakasih memberi nasehati dan saran harus bagus mengajari di kelas dan selalu bersemangat buat alya. Semoga sukses selalu.
11. Ketua dan wakil Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, Ibu Elsa Efrina, M.Pd terimakasih ibu

yang telah memberikan segala kemudahan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Semoga dalam kepemimpinan ibu Departemen PLB semakin jaya.

12. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Luar Biasa. Terimakasih sudah memberikan ilmu dan juga bimbingan kepada Alya, semoga segala kebaikan bapak dan ibu diberikan balasan yang setimpal oleh Allah SWT.
13. Seluruh staf tata usaha, perpustakaan dan juga karyawan-karyawan yang bertugas di Departemen Pendidikan Luar Biasa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, terimakasih sebesar-besarnya penulis ucapkan atas bantua yang bapak dan ibu berikan selama masa perkuliahan.
14. Teman dekat terimakasih kepada Ilham Ramali sudah selama perhatian sama alya, harus fokus skripsi cepat tamat kuliah dapat S1 guru SLB supaya guru makin cantik tapi tolong ingat jangan tomboy lagi, selalu bertolong sama alya, selalu suruh alya harus rajin makan dan nanti sakit perut maag, juga tidak boleh begadang nanti sakit, dibilang harus hemat jangan selalu boros beli makan apa pun, harus tetap memasak, dia selalu khawatir, suka ajak bercanda, suka lucu pakai bahasa gestur, ketawa terus, bareng main badminton, suka cerita, suka curhat, apalagi usaha buat alya senang, merasa sangat semangat buat alya. Nasehati dan saran untuk masa ke depan. Terimakasih mendukung daan membanggakan untuk Alya.

Terimakasih tak terhingga kepada seluruh pihak yang telah berjasa dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu namanya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu Pendidikan Luar Biasa.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
A. Permainan Badminton.....	8
B..Hakikat Anak Tunarungu.....	25
C..Prinsip Pembelajaran Tunarungu .....	27
D. Metode Guided Discovery.....	30
E..Penelitian Relevan.....	35
F..Kerangka Konseptual.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>38</b>
1....Jenis Penelitian.....	38
2....Subjek Penelitian.....	39
3....Setting Penelitian.....	39
4....Prosedur Penelitian.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A...Kondisi Awal .....	46
B. Siklus I .....	49
C. Siklus II .....	59
D...Keterbatasan Penelitian .....	79

<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>78</b>
A...Kesimpulan.....	78
B...Saran.....	79
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual.....	35
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian.....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Berdiri siap.....	15
Gambar 2.2 Gerak langkah menggeser ke belakang .....	15
Gambar 2.3 Gerak langkah kaki bersilang ke kanan belakang.....	16
Gambar 2.4 Mengangkat raket ke atas dan siap untuk memukul bola <i>cock</i> .....	16
Gambar 2.5 Setelah gerakan maju ke tengah .....	16
Gambar 2.6 Cara memegang raket pegangan amerika.....	17
Gambar 2.7 Mengangkat raket ke atas kepala dan akan memukul bola <i>cock</i> .....	17
Gambar 2.8 Pukulan smash penuh.....	18
Gambar 2.9 buka kaki selebar bahu .....	18
Gambar 2.10 Kaki lentur kanan ke depan sejajar.....	19
Gambar 2.11 kaki lentur kiri ke depan sejajar.....	19
Gambar 2.12 Mengangkat pegang raket ke atas.....	19
Gambar 2.13 Menjaga Pandangan pada bola <i>cock</i> sambil memegang raket.....	20
Gambar 2.14 menyiapkan kaki lentur sebelum lompat.....	20
Gambar 2.15 Melompat untuk memukul bola <i>cock</i> saat <i>smash</i> .....	21
Gambar 2.16 Posisi maju ke depan.....	21
Gambar 2.17 Mengangkat raket ke atas sebelum mengayunkan tangan.....	22
Gambar 2.18 Mengayunkan tangan untuk memukul bola <i>cock</i> .....	22

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Kemampuan Awal Teknik <i>Smash</i> dalam Permainan Badminton.....	47
Grafik 4.2. Rekapitulasi Observasi Pembelajaran Siklus I dan II.....	71
Grafik 4.3. Rekapitulasi Nilai Kemampuan Anak Pada Siklus I.....	72
Grafik 4.4. Rekapitulasi Nilai Kemampuan Anak Pada Siklus II.....	73



## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN 1 KISI-KISI PENELITIAN.....	84
LAMPIRAN 2 HASIL TES KEMAMPUAN AWAL.....	86
LAMPIRAN 3 INSTRUMEN PENELITIAN.....	90
LAMPIRAN 4 MODUL AJAR.....	95
LAMPIRAN 5 HASIL KEMAMPUAN SIKLUS I.....	110
LAMPIRAN 6 HASIL KEMAMPUAN SIKLUS II.....	123

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan kegiatan belajar yang bisa menimbulkan perubahan dalam emosi dan fisik. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari kehidupan manusia karena melalui pendidikan jasmani manusia bisa lebih banyak lagi belajar hal yang berhubungan dengan efektif, kognitif, dan psikomotorik serta pendidikan jasmani memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak sehingga dapat membentuk pola hidup sehat serta perkembangan kualitas fisik (Margareta et al, 2018). Menurut (Prasojo et al., 2018) pelajaran olahraga merupakan pelajaran dalam aktivitas jasmani dalam sebuah prosedur dalam upaya agar meningkatkan kekuatan, mengembangkan kreatifitas, hidup sehat dan aktif serta dapat membina rasa sportif, kecerdasan, meningkatkan bakat, minat dan berprestasi terkhusus pada anak tunarungu.

Tujuan pendidikan jasmani di Sekolah SLB untuk anak berkebutuhan khusus adalah untuk memenuhi kebutuhan gerak dan menunjang tumbuh kembangnya, kecerdasan, fisik, nilai, dan keterampilan maupun psikis sehingga siswa akan menjadi dewasa dan mandiri, yang akan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Dalam setiap pembelajaran termasuk dalam olah raga selalu menyesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik, kegiatan fisik memberikan banyak manfaat penting bagi peserta didik. Untuk

peserta didik berkebutuhan khusus, berolahraga bisa menjadi terapi, hiburan, sekaligus meningkatkan kualitas hidup mereka. Di samping untuk kesehatan tubuh, berolahraga akan meningkatkan kepercayaan diri dan penghargaan terhadap diri sendiri.

Kurikulum pada mata pelajaran olahraga untuk kelas VIII yaitu menggunakan kurikulum merdeka. Capaian Pembelajaran (CP) untuk mata pelajaran PJOK fase D dengan elemen keterampilan gerak adalah peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktekkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dalam permainan atau olahraga tradisional bola besar dan bola kecil yang dimodifikasi yaitu permainan bulutangkis.

Badminton atau dalam kegiatan belajar mengajar yang kita kenal bulutangkis sebagai salah satu olahraga yang diajarkan di sekolah SD, SMP, dan SMA sederajat, untuk itu pelajaran badminton harus dilatih dan dipelajari secara baik dan intensif agar siswa dapat menguasainya. Inti dari permainan badminton adalah pukulan, yaitu kegiatan memukul bola *cock* dengan raket. Dalam permainan badminton dikenal berbagai macam pukulan yaitu pukulan *sevus*, pukulan *lob* (melambung), pukulan *smash*, pukulan *drive* (lurus), pukulan *chop*.

Seperti yang telah dikemukakan dari kajian diatas, bahwa bulutangkis salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, demikian halnya di SLB Cendana Duri, badminton merupakan salah satu olahraga yang diajarkan

kepada siswa. Namun dalam pelaksanaannya pelajaran bulutangkis belum dapat di laksanakan sepenuhnya sesuai dengan tuntutan yang ada. Sehingga hasil pelajaran bulutangkis di SLB Cendana Duri kurang maksimal. Hal ini dapat terlihat ketika peneliti melakukan observasi di sekolah, siswa melakukan beberapa pukulan di antaranya pukulan *smash* khususnya gerakan *smash* dan hasil *smash* yang dilakukan belum sesuai dengan gerakan dan perlakuan yang di harapkan dan kebanyakan siswa melakukan belum maksimal.

Menurut (R. Hidayat, 2017) mengatakan, Hakikat bulu tangkis, badminton, atau tepuk bulu adalah suatu olahraga yang menggunakan alat yang berbentuk bulat dengan memiliki rongga-rongga di bagian pemukulnya yang memiliki gagang. Alat ini dikenal dengan nama raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan dengan cara memegang raket menggunakan teknik pukulan. Pukulan *smash* merupakan pukulan atas yang dilakukan secara kuat dan diarahkan ke bawah dan harus dilakukan dengan teknik yang baik dan benar. Teknik pukulan atau *Smash* dalam permainan badminton ini menjadi komponen penting pengajaran dalam pendidikan jasmani agar siswa mampu mengarahkan *shuttlecock* dengan tepat sasaran dalam permainan badminton.

Teknik smash yang salah menyebabkan arah Shuttlecock menjadi kurang tepat, hal ini bisa terjadi karena teknik pukulan smash yang masih lemah dan salah. Siswa tunarungu mempunyai hambatan dan gangguan pendengaran,

ketidakmampuan mendengar dan berkomunikasi menyebabkan anak berkebutuhan khusus (ABK) tidak memahami teknik pukulan smash menjadi sebab ketidakmampuannya dalam melakukan teknik pukulan smash (Atika Setiawati, 2020).

Beberapa kesalahan anak tunarungu dalam melakukan teknik pukulan *smash* diantaranya pertama, cara memegang raket grip *amerika* diputar-putar, tidak teratur dan kurang sesuai dengan teknik dasar pukulan *smash*, kedua gerakan ayunan lengan tangan ke bawah tidak sampai ke atas kepala sehingga siku tangan menjadi tidak lurus dengan pegangan raket saat diayun menyebabkan pukulan lebih lambat ke bawah lapangan serta pukulan *shuttlecock* tidak dengan kekuatan maksimal akibat anak tunarungu yang ragu-ragu dan bingung, ketiga kaki *jump* (lompat) disaat pukulan *smash* yang tidak benar.

Di lapangan ketika peneliti melakukan observasi, peneliti mengamati siswa tunarungu sulit memahami penjelasan guru tentang teknik *smash*, dikarenakan guru menggunakan metode ceramah. Metode ceramah sulit dipahami siswa tunarungu karena guru menggunakan bahasa verbal, guru olahraga di SLB Cendana Duri belum bisa menggunakan bahasa untuk menjelaskan kepada siswa tunarungu. Berdasarkan permasalahan ini maka peneliti ingin meningkatkan kemampuan anak tunarungu dalam teknik pukulan *smash* menggunakan Metode *Guided Discovery*. Siswa dibimbing

untuk melakukan smash dengan arahan guru, setiap gerakan dikoreksi oleh peneliti sehingga diharapkan kemampuan anak dapat meningkat.

Metode *Guided Discovery* menurut (Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, 2016) adalah metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk melakukan kegiatan sendiri dengan bimbingan guru. Gaya pembelajarannya melibatkan siswa menggunakan logika, berfikir kritis, dan memperbaiki kegagalan dengan tujuan menemukan gerakan yang baik dan benar, Siswa akan bertanya pada guru dalam permasalahan yang timbul, melakukan cara teknik *smash* berulang-ulang dan tepat untuk hasil *smash* yang maksimal. Dengan bimbingan guru, siswa diharapkan menghasilkan pukulan yang lebih keras, menukik tajam dan sempurna.

Metode *guided discovery* dapat membuat siswa melakukan latihan *smash* sendiri dan menemukan gerakan yang baik dan benar yang nantinya bila timbul kesalahan dalam gerakan akan langsung dibimbing agar pukulan *smash*nya tepat dan kuat. Menurut pendapat (Zulbahri & Melinda, 2019) proses berlatih tersebut bertujuan untuk mencapai teknik dasar pukulan *smash (overhead)* atas yang mengarah ke bawah dilakukan dengan tenaga penuh untuk mematikan lawan dan cara ini butuh teknik yang baik dan benar.

Peneliti akan melakukan sebuah tahapan proses kepada anak tunarungu. Pada tahapan proses tersebut anak akan dibimbing terlebih dahulu oleh peneliti melalui metode *guided discovery* dalam meningkatkan teknik pukulan *smash* yang benar. Atas dasar pemikiran tersebut, Peneliti akan melakukan penelitian pada peserta ekstrakurikuler bulu tangkis di SLB Cendana Duri secara ilmiah melalui skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Teknik *Smash* Dalam Permainan Badminton Pada Anak

Tunarungu Melalui Metode *Guided Discovery* (Penelitian Tindakan kelas di Kelas VIII SLB Cendana Duri )”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi, ada beberapa masalah berikut:

1. Siswa tunarunggu tidak mampu melakukan teknik *smash* dalam permainan badminton
2. Siswa masih melakukan kesalahan teknik *smash* seperti kurang tepat saat memukul *shuttlecock*.
3. Teknik pukulan *smash* bola *cock* siswa tunarungu yang sangat lemah.
4. Siswa yang sangat rendah dengan teknik *smash* dalam permainan badminton.
5. Metode yang digunakan guru belum tepat untuk meningkatkan kemampuan teknik *smash* pada permainan badminton.

## **C. Pembatasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu Meningkatkan Kemampuan Teknik *Smash* bola *cock* Dalam Permainan Badminton pada Anak Tunarungu Melalui Metode *Guided Discovery*.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah tujuan yang hendak dicapai yaitu untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik *Smash* bola *cock* Dalam Permainan Badminton pada Anak Tunarungu Melalui Metode *Guided Discovery*.



## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai teknik *smash* dalam permainan badminton bagi anak tunarungu dan juga dapat menjadi referensi pengembangan penelitian pendidikan khusus dalam bidang olahraga terutama bagi mahasiswa pendidikan luar biasa.

### 2. Manfaat praktis

- 1) Bagi siswa tunarungu dengan belajar teknik *smash* dalam permainan badminton dapat meningkatkan kemampuan anak pada teknik smash permainan badminton.
- 2) Bagi guru dapat menambah pengetahuan mengenai metode apa yang dapat digunakan untuk mengajarkan teknik smash pada permainan badminton bagi anak tunarungu.
- 3) Bagi sekolah sebagai pertimbangan untuk melengkapi sarana dan prasarana yang dapat mendukung untuk memenuhi kebutuhan pelaksanaan kegiatan olahraga di sekolah.