



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SMASH DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MODIFIKASI KETINGGIAN NET XI MIA 3 SMAN 10 JENEPONTO

Nur Wahid Rais

Prodi Pendidikan Jasmani, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia

Email: wahidrais1998@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pukulan smash dalam permainan bulutangkis melalui media modifikasi ketinggian net pada siswa kelas XI MIA 3 SMAN 10 Jeneponto. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dimana dalam penelitian ini menggunakan 1 siklus yang dilakukan selama 3 kali pertemuan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 3 SMAN 10 Jeneponto yang berjumlah 20 siswa. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media modifikasi ketinggian net pada siswa kelas XI MIA 3 SMAN 10 Jeneponto. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar di siklus 1 meningkat, dengan persentase ketuntasan 65% pada siklus 1.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan modifikasi ketinggian net dapat meningkatkan hasil belajar pukulan smash dengan ketuntasan 100% pada siswa kelas XI MIA 3 SMAN Jeneponto Tahun Ajaran 2021/2022..

Kata Kunci: Hasil Belajar, Permainan Bulutangkis, Pukulan Smash, Modifikasi Ketinggian Net

EFFORTS TO IMPROVE SMASH ABILITY IN THE ALTITUDE MODIFICATION BADMINTON GAME NAT XI MIA 3 SMAN 10 JENEPONTO

ABSTRACT

This study aimed to improve smash strokes in badminton through modified net height media for students of class XI MIA 3 SMAN 10 Jeneponto. This research was a classroom action research this study used 1 cycle which is carried out for 3 meetings. The subjects in this study were students of class XI MIA 3 SMAN 10 Jeneponto, totaling 20 students. The techniques used in data collection are tests, observation, and documentation. Based on the results of the study, it was shown that there was improvement through the media modification of the height of the net for the students of class XI MIA 3 SMAN 10 Jeneponto. This can be seen from the percentage of mastery learning outcomes in cycle 1 increased, with a percentage of completeness of 65% in cycle 1.

Based on the results of the study, it can be concluded that learning using net height modifications can improve learning outcomes for smash shots with 100% completeness in class XI MIA 3 SMAN Jeneponto Academic Year 2021/2022.

Keywords: Learning Outcomes, Badminton Game, Smash Punch, Modification Net Height.



Artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani keterampilan gerak dan keterampilan berfikir kritis keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang

diajarkan meliputi: bulutangkis senam renang olahraga permainan dan aktivitas pengembangan (Pardiman, 2020).

Bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net raket dan bola dengan teknik pemukulan yang bervariasi mulai dari yang relative lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan. Bulutangkis merupakan salah satu permainan yang diajarkan pada pembelajaran penjas dari SD SMP dan SMA. Permainan ini merupakan permainan yang kompleks yang tidak mudah di lakukan oleh setiap orang. Diperlukan pengetahuan tentang teknik menyangkut keterampilan dan kemampuan khusus yang erat hubungannya dengan kelancaran bermain bulutangkis dan penguasaan teknik dasar (Sofyan, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan pada hari sabtu tanggal 7 agustus 2021 pada pukul 09.00 WITA. Oleh peneliti di sekolah SMAN 10 Jeneponto kelas XI MIA 3 tentang teknik dasar smash dalam permainan bulutangkis bahwa masih banyak siswa yang belum bisa menguasai teknik smash dengan menggunakan net, dari 20 orang siswa kelas XI MIA 3 terdapat beberapa orang yang mampu melakukan smash dengan baik yaitu 8 orang dengan persentase 40% dan siswa yang masih belum tuntas sebanyak 12 orang dengan persentase 60%, hal ini didapat dari hasil wawancara guru kelas XI MIA 3 SMAN 10 Jeneponto. Maka dari itu peneliti berinisiatif melakukan penelitian dengan tambahan gerakan dasar sebelum melakukan permainan bulutangkis seperti jogging, push up, setup, dan barbel kecil.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti berkeinginan untuk melakukan perbaikan terhadap permasalahan tersebut. Untuk mengatasi kelemahan dan hambatan tersebut maka peneliti akan menerapkan Media pembelajaran ban target. Media ban target akan di jadikan fokus atau target saat melakukan passing atas selain itu ban target juga Menuntut peserta didik untuk mampu meningkatkan hasil belajar passing atas dengan baik dan benar serta siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah peneliti adalah : apakah penerapan media ban target dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI MIA 3 SMAN 10 JENEPONTO untuk mampu meningkatkan hasil belajar passing atas dengan baik dan benar serta siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar. untuk mampu meningkatkan hasil belajar passing atas dengan baik dan benar serta siswa tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Modifikasi Ketinggian Net XI MIA 3 SMAN 10 JENEPONTO”

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu kegiatan penelitian dengan mencarmati sebuah kegiatan belajar yang diberikan tindakan, yang secara sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas, yang bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran di kelas.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di SMAN 10 Jeneponto. Yang berlokasi di Kec. Bontormba Kab. Jeneponto Penelitian dilaksan pada bulan Januari sampai bulan Februari. Dan dilaksanakan sebanyak 1 siklus. Pada siklus I berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan dan pada siklus XI juga dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Alokasi waktu yang digunakan yaitu 15 menit untuk kegiatan awal. 65 menit untuk pelaksanaan kegiatan inti dan 10 Menit untuk kegiatan akhir. Yang mengikuti pembelajaran adalah semua siswa kelas XI SMAN 10 Jeneponto.

Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi SMAN 10 Jeneponto

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi SMAN 10 Jeneponto Kelas XI MIA 3 dengan jumlah siswa 20 orang yang terdiri dari 17 laki-laki dan 3 perempuan

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Observasi (pengamatan), melakukan tes, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotor, nilai akhir nilai ketuntasan dan penilaian pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik dimana siswa menunjukkan partisipasi yang cukup aktif dalam mengikuti pembelajaran. Selain memberikan arahan Peneliti juga membantu siswa yang masih kurang dalam pelaksanaan teknik pukulan *smash*.

Pada siklus 1, materi yang disampaikan adalah materi pukulan smash dimana metode pembelajaran yang digunakan adalah demonstrasi serta ceramah, siswa mengikuti proses pembelajaran dengan cukup baik.

Dengan metode siswa dapat lebih mudah melakukan pukulan smash tersebut sehingga hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan data hasil belajar menggunakan metode modifikasi ketinggian *net*, bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dapat meningkat. Dimana hasil belajar siswa setelah melaksanakan siklus 1 yaitu, jumlah siswa yang tuntas yaitu 20 orang dan tidak ada siswa yang tidak tuntas, dipersentasekan maka siswa yang tuntas yaitu 100% sedangkan siswa yang tidak tuntas yaitu 0%. Hasil tersebut didapatkan dari hasil repakan nilai dari tiga domain penilain yaitu domain psikomotorik, afektif dan kognitif. Berikut adalah tabel diagram rekapitulasi hasil belajar siswa:

Tabel .2 Data Hasil Belajar Siklus 1 permainan bulutangkis

NO	Kategori	Siswa	Persentase
1	(≤ 75 Tuntas)	20	100%
2	(≤ 74 Tidak Tuntas)	0	0 %
Jumlah		20	100%

Hasil pengamatan pada siklus 1 pada proses pembelajaran pukulan smash menggunakan metode modifikasi ketinggian net dapat meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari tiga domain penilaian. Persentase ketuntasan pada aspek kognitif, persentase ketuntasan pada aspek psikomotorik dan persentase ketuntasan pada afektif.

Berikut adalah tabel dan diagram hasil penilaian psikomotorik, kognitif dan afektif:

Tabel .3. Hasil Penilaian Psikomotorik Siklus 1

NO	Kategori	Siswa	Persentase
1	(≤ 75 Tuntas)	20	100%
2	(≤ 74 Tidak Tuntas)	0	0%
Jumlah		20	100%

Sumber : Data primer pada kelas XI MIA 3 SMAN 10 Jeneponto

Berdasarkan pada hasil evaluasi pembelajaran diambil kesimpulan rata-rata nilai yang didapat siswa mencapai 100% dan siswa yang berjumlah 20 orang telah mencapai ketuntasan belajar.

Dari hasil pembelajaran siklus 1 menunjukkan bahwa hasil belajar pukulan *smash* meningkat yaitu dari 100%. Dari pernyataan diatas maka guru dapat memberikan materi pukulan *smash* menggunakan metode modifikasi ketinggian *net*. Sehingga kemampuan siswa dalam melakukan *smash* akan lebih baik dan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa. Metode lempar modifikasi ketinggian *net* juga dapat memberikan gambaran bentuk dari pukulan *smash* yang sebenarnya sehingga siswa dapat lebih memahami tentang teknik pemukulanya.

Keberhasilan melakukan pukulan dikarenakan metode yang digunakan yang sesuai dengan kemampuan siswa sehingga siswa dapat mudah memahami dan mengerti tentang pukulan *smash* tersebut, dengan metode modifikasi ketinggian *net* maka siswa tidak kesulitan pada saat melakukan pukulan karena siswa telah memahami tentang teknik gerak *smash* melalui metode modifikasi ketinggian *net*.

Pembahasan

Pada siklus I, peneliti menerapkan metode demonstrasi metode demonstrasi merupakan metode mengajar dengan memberikan demonstrasi. Strategi ini akan menghasilkan hasil pembelajaran yang baik agar siswa dapat melihat secara langsung gerak-gerak atau cara melakukan teknik pukulan *smash*.

Untuk hasil penilaian pada aspek afektif dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa pada siklus I yaitu 100% dengan siswa yang tuntas sebanyak 20 orang siswa dari 20 siswa dikelas XI MIA 3 Sehingga indikator hasil belajar sudah tercapai, setelah memenuhi sub indikator yaitu kerja sama,berdoa,tanggung jawab dan disiplin (Benjamin S Bloom, 1956: 4) menyatakan bahwa “Kompetensi siswa dalam ranah afektif yang perlu dinilai utamanya menyangkut sikap dan minat siswa dalam belajar. Secara teknis penilaian ranah afektif dilakukan melalui dua hal yaitu laporan diri oleh siswa yang biasanya dilakukan dengan pengisian angket anonim, dan pengamatan sistematis oleh guru terhadap afektif siswa dan perlu lembar pengamatan”.

Pada hasil penilaian aspek kognitif pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 100% dengan siswa yang tuntas sebanyak 20 orang siswa dari 20 siswa dikelas XI MIA 3. Nilai tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, setelah menyelesaikan tugas sebanyak lima soal untuk menilai aspek pengetahuan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani “Kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali, mengingat, memanggil kembali tentang adanya konsep, prinsip, fakta, ide, rumus-rumus, istilah dan nama. Dengan pengetahuan, siswa dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahuai adanya konsep, fakta, istilah-tilah, dan sebagainya tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya, pada umumnya baru menerapkan beberapa aspek kognitif tingkat rendah, seperti pengetahuan, pemahaman dan sedikit penerapan. Sedangkan tingkat analisis, sintesis dan evaluasi

jarang sekali diterapkan. Apabila semua tingkat kognitif diterapkan secara merata dan terus-menerus maka hasil pendidikan akan lebih baik. Pengukuran hasil belajar ranah kognitif dilakukan dengan tes tertulis”.

Sementara pada hasil penilaian pada aspek psikomotorik, persentase ketuntasan siswa yaitu 100%, dengan siswa yang tuntas sebanyak 20 orang siswa dari 20 siswa yang berada dikelas XI MIA 3. Hasil tersebut masih sudah mencapai dari indikator yang diharapkan. Hal ini disebabkan metode yang digunakan cukup maksimal sementara keterampilan gerak siswa sudah sangat maksimal sehingga memenuhi aspek penilaian yaitu persiapan, pelaksanaan dan hasil (Simpons, 1956: 3) yang menyatakan bahwa “Hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. (Leighbody ,1968: 5) berpendapat bahwa “Penilaian hasil belajar psikomotor mencakup kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar dan atau simbol, dan keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan”.

Dari hasil pengamatan siklus I pada tiga domain penilaian yaitu aspek afektif, aspek psikomotorik dan aspek kognitif maka dimasukkan dalam rekapitulasi nilai, dari hasil rekapan nilai tersebut maka didapatkan nilai hasil belajar pukulan *smash*, ketuntasan hasil belajar pada siklus 1 yaitu 100% dari 20 orang siswa yang telah tuntas, hasil belajar tersebut sudah meningkat dari kondisi awal

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas XI SMAN 10 Jeneponto yang dilakukan dengan satu siklus dimana satu siklus terdiri dari empat tahap yaitu: (1) perencanaan; (2) pelaksanaan; (3) observasi; (4) analisi dan refleksi. Berdasarkan analisis data dan pembahasan pada BAB IV diperoleh kesimpulan bahwa Pembelajaran passing atas pada permainan bola voli melalui media ban target dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI MIA 3 SMAN 10 Jeneponto. Dari analisi yang di peroleh terjadi peningkatan pada siklus 1 hasil belajar siklus I. kategori tuntas 20 siswa dengan presentase 100% dan pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar yaitu 100% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa..

REFERENSI

- Anang setiawan, dkk, 2020 “Akurasi smash forehand bulutangkis dikaitkan dengan kekuatan otot lengan dan koordinasi mata-tangan” jurnal pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi vol 10 no 1, STKIP nahdatul ulama indramayu, Indonesia
- Anas junaedi, 2015 “survey tingkat kemajuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMA, SMK dan MA negeri sekabupaten gresik” Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan vol 03 no 03, fakultas ilmu keolahragaan, universitas negeri Surabaya
- Dini siswani, dkk 2016 “PTK (penelitian tindakan kelas) dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal dan penulisan artikel ilmiah di SD negeri kalisube, banyuman” J urnal ilmiah pendidilan vol IX no 2, universitas muhammadiyah purwekorto
- Fandi ahmad, 2020 “Model latihan smash bulutangkis untuk pemula usia 8-10 tahun” jurnal Olympia vol 2, no 1, universitas muhammadiyah cirebon
- Muhammad ridwan, dkk, 2018 “Model latihan strokes bulutangkis untuk atlet single usia pemula” jurnal siliwangi vol 4, no 2, jurusan pendidikan olahraga, universitas negeri Jakarta

- Nugroho Agung, dkk, 2018 “Analisis karakteristik permainan bulutangkis tunggal putra dan tunggal putri” jurnal pendidikan jasmani dan olahraga vol 3 no 2 STKIP pgri sumenep
- Pardiman, dkk, 2020. “Latihan Drill Dalam Ketepatan Smash Pada Permainan Bulutangkis” jurnal sportif, vol 5, no 1, Sekolah tinggi keguruan dan Ilmu Pendidikan Banten
- Sainal, 2018 “Buku ajar mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan” Uwais Inspirasi Indonesia
- Sofyan Ardyanto, dkk, 2018. “Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual” Jurnal Ilkemiah Penjas, vol 4, No 5, Universitas Wahid Hasyim. Semarang
- Sutarto, 2017 “Teori kognitif dan implikasinya dalam pembelajaran” Islamic counseling vol 1, no 02, departemen pendidikan dan kebudayaan universitas islam negeri imam bonjol padang
- Syifa Nurbait, dkk, 2020 “Pengembangan model latihan smash pada olahraga bulutangkis” aswaja vol 01, no 01, program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, universitas nahdatul ulama Cirebon
- Yahya, dkk, 2020 “Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran PKN melalui media klipang di SD Inpres despot posona kecamatan kasimbar” jurnal kreatif tadulako vol 1 no 3, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas tadulako