

**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Long Service* Pada Permainan
Bulutangkis Melalui *Media Audio Visual* Pada Siswa Kelas VIII
SMP Negeri 2 Semarang
Tahun 2024**

¹Atma Kawelarang, S.Pd., ²Muhamad Anas, S.Pd., M. Pd, ³Rinto Hartadi, S.Pd
Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang
Email: 1pjkr.atma35@gmail.com,

Info Artikel

Abstrak

*Kata Kunci:
Upaya Meningkatkan
Long Service Dengan
Media Audio Visual.*

*Keywords:
Efforts to Improve
Long Service With
Audio Visual Media*

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar teknik *Long Service permainan Bulu Tangkis* melalui media audio visual pada permainan bulutangkis kelas VIII B SMP N 2 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah PTK, populasi dalam penelitian berjumlah 32 siswa. Kemudian sampel yang diambil adalah total sampling, yaitu seluruh populasi sebanyak 32 siswa dijadikan sampel. Berdasarkan hasil pengolahan data pada siklus I terdapat 10 orang siswa yang mencapai nilai KKM (33%), dan 22 siswa yang belum mencapai nilai KKM (66,7%).

Ketuntasan klasikal tercapai pada saat Pra penelitian mencapai 76,97% sebanyak 15 orang, pada siklus I sebanyak 20 siswa, siklus I telah mencapai nilai ketuntasan 83,03%, Dan Siklus II Sebanyak 27 siswa dengan mencapai 84,63 6 siswa yang belum mencapai nilai 20% Teknik analisis yang digunakan adalah presentase untuk menganalisis dan penilaian kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dan dengan tindakan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Abstract

The purpose of this study was to improve learning outcomes of Long service techniques through audio-visual media methods in badminton games for class VIII SMP N2, Semarang.

This type of research is PTK, the population in the study amounted to 30 students. Then the sample taken is total sampling, ie the entire population of 30 students is used as a sample. Based on the results of data processing in the first cycle, there were 10 students who achieved the KKM score (33%), and 20 students who had not achieved the KKM score (66.7%). Classical completeness is achieved when it reaches 76.97% in the first cycle as many as 26 students have achieved a completeness score of 83.03%. And a total of 6 students who have not reached the value of 20%. The analytical technique used is the percentage to analyze and assess cognitive, affective and psychomotor abilities and by planning, implementing, observing, and reflecting.

PENDAHULUAN

Siswa beranggapan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani kurang penting. Anggapan tersebut muncul dikarenakan siswa belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar, Guru yang kurang besar yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas.

Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengembangkan setiap potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 12 Tahun 2012 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk

mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kecerdasan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pentingnya pendidikan ini menjadi dasar agar pendidik dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik melalui pembelajaran yang lebih bermakna

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif serta kecerdasan emosi. Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Pendidikan jasmani sangat penting mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Sebagian besar kreatif akan menimbulkan model pembelajaran yang monoton. Sehingga siswa akan merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan oleh sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Melalui bimbingan orang lain pendidikan biasa terjadi, tetapi dapat juga terjadi

secara otodidak. Indonesia merupakan negara yang sedang giat dan sedang berkembang dalam membangun di berbagai bidang, termasuk didalamnya yaitu bidang pendidikan. Sehingga pendidikan itu mutlak ada dalam kehidupan, baik diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara secara umum.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional Pasal; 25 Ayat 2 yakni : “Pembinaan dan pengembangan olahraga Pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan guru atau dosen olahraga yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat serta didukung prasarana dan sarana olahraga yang memadai”.

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara umum. melalui program pendidikan jasmani dan olahraga dapat diupayakan untuk mengembangkan kepribadian setiap individu. Sumbangan nyata yang dapat terlihat dalam pendidikan jasmani dan olahraga adalah pengembangan keterampilan psikomotorik. Oleh karena itu pendidikan jasmani dan olahraga menjadi posisi paling unik karena berpeluang lebih banyak mengungkapkan kelebihan pendidikan jasmani dan olahraga dibanding pelajaran-pelajaran lain.

Seorang guru pendidikan jasmani harus memiliki keterampilan di setiap bidang olahraga, terutama terkait pada teknik-teknik dasar yang memiliki keterampilan dan juga dengan teknik dasar tersebut guru sangat diharapkan mampu memberikan contoh yang baik untuk para peserta didik dalam

melakukan olahraga dan selalu disesuaikan dengan kurikulum 2013 atau yang berlaku saat ini yaitu kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang berlaku pada sistem pendidikan di Indonesia saat ini. Kurikulum ini di terapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2013 atau yang biasa kita sebut dengan K13 (Kurikulum Tiga Belas) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum Merdeka ini telah masuk dalam masa percobaan pada tahun 2021 di sekolah penggerak dengan mempersiapkan beberapa sekolah sebagai sekolah rintisan dan percontohan. tahun 2021 lalu, kurikulum Merdeka diaplikasikan secara terbatas pada sekolah rintisan.

Kurikulum Merdeka ini pemerintah menuntut guru untuk lebih menerapkan bagaimana agar siswa lebih berperan aktif disetiap proses belajar mengajar dan guru sebagai fasilitator untuk peserta didik

Rencana tindakan ini disusun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi bulutangkis teknik dasar *Long service* berlangsung selama satu siklus yang setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai hasil belajar siswa. Materi pada pembelajaran siklus 1 adalah menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *Service* dalam permainan bulutangkis dengan menggunakan media audio visual.

Kegiatan pada tahap perencanaan ini adalah menyiapkan hal-hal yang diperlukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus I. Hal-hal yang dipersiapkan tersebut adalah sebagai berikut:

- Peneliti membuat Modul Ajar tentang materi yang akan diajarkan.
- b) Menyediakan alat berupa lcd proyektor dan komputer yang akan digunakan dalam pembelajaran teknik dasar *Long service* pada permainan bulutangkis.
- c) Melaksanakan pembelajaran teknik dasar *service* pada permainan bulutangkis dengan menggunakan media audio visual.
- d) Mempraktekkan teknik dasar *Long service* dilapangan setelah menerima materi dan melihat video pada saat diruangan.
- e) Menyiapkan lembar observasi untuk guru yang bertindak sebagai observer

Tes hasil belajar siswa siklus I Berdasarkan tes hasil belajar pada siklus I yang telah diberikan menunjukkan bahwa dari 32 siswa yang mengikuti tes hasil belajar hanya 18 siswa yang tuntas dan 18 siswa yang lainnya tidak tuntas pada aspek psikomotor dengan rata-rata nilai 78,50 kemudian pada aspek kognitif jumlah siswa yang tuntas yaitu 17 siswa dan 19 siswa yang lainnya tidak tuntas dengan rata-rata nilai 74,40 dan pada aspek afektif jumlah siswa yang tuntas yaitu 19 siswa dan 17 siswa yang lainnya tidak tuntas dengan rata-rata nilai 79,36. Untuk mengetahui indikator keberhasilan hasil belajar siswa dapat kita lihat melalui persentase ketuntasan

siswa. Dari data tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai indikator keberhasilan, sesuai dengan pernyataan Majjum (2017:580) dalam jurnal ilmu pendidikan sosial, sains, dan humaniora menyatakan bahwa "dikatakan tuntas bilamana memperoleh rata-rata nilai 80% "

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam tindakan kelas ini, dilaksanakan dalam empat tahap secara bersiklus, yang terdiri atas perencanaan, tindakan observasi dan refleksi.

Menurut Arikunto (2019:1) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian untuk mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan kelas. Menurut Sugiyono (2014:9) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang

alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka metode penelitian ini cocok digunakan dalam melakukan penelitian tindakan kelas karena metode penelitian kualitatif akan mengkaji tentang bagaimana pembelajaran berlangsung dengan memperlihatkan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pada sekolah yang akan diteliti. Tujuan dari observasi tersebut untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada pada pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian peneliti mengambil data awal siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Setelah mengetahui permasalahan yang ada pada mata pelajaran pendidikan jasmani, peneliti kemudian mencari solusi atas rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi permainan bulu tangkis untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual.

1. Hasil Penelitian Siklus I

Dari hasil pembelajaran pada siklus I, ada sebagian siswa yang belum berhasil dalam melakukan pukulan Long service *forehand* dalam permainan bulutangkis melalui metod drill. Siswa belum melakukan pukulan Long service *forehand* dalam permainan bulutangkis melalui metode tersebut. Tingkat kemampuan melakukan pukulan Long service *forehand* dalam permainan bulutangkis melalui metode drill juga sudah lumayan baik tapi kurang maksimal. Mulai dari teknik pegangan raket, sikap siap, kordinasi gerakan dengan arah pukulan dan gerak lanjutan yang masih ada sedikit kesalahan.

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I Aspek Keterampilan

Tabel 1 Indikator Penilaian Pukulan Long Service

Tagihan	Pengetahuan			Keterampilan			
	Gerakan	Kesalahan	Perbaikan	Awal	pelaksana	Akhir	Frekuensi
1/PT 1 (servis, pukulan <i>forehand</i> , dan <i>backhand</i>).							
2/PT 2 (pukulan smes).	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah kesimpulan hasil dari pembelajaran aktivitas permainan bulu tangkis. Buatlah kliping atau makalah tentang aktivitas permainan bulu tangkis. 			Awal	pelaksana	Akhir	Frekuensi
3/PT 3 (bermain bulu tangkis menggunakan peraturan dimodifikasi).	<ul style="list-style-type: none"> Kerjakan soal pilihan ganda (6 – 10) pada buku teks erlangga hal 97. Kerjakan soal esai (6 – 10) pada buku teks erlangga hal 99. 			Awal	pelaksana	Akhir	Frekuensi

No	Nama	Teknik Dasar Service <i>Fourhand</i> Dalam Bulutangkis					Score
		Tidak Bisa	Belum Nampak	Nampak	Mulai Berkembang	Mahir	

Skor perolehan/skor maksimal x 100% = Skor akhir

- Pedoman penskoran

Kriteria Penilaian :

- Tidak Bisa : Tidak bisa melakukan pegangan *backhand*, posisi kaki menginjak garis putih, saat melakukan pukulan posisi raket diatas pusar, kok di pukul terlalu melambung. (1)
- Belum Nampak : Mulai bisa menunjukkan pegangan raket *backhand*, posisi kaki masih belum konsisten, saat melakukan pukulan posisi raket masih diatas pusar, tetapi pukulannya masih terlalu. (2)
- Nampak : Pegangan *backhand* sudah benar, posisi kaki sudah benar, saat melakukan pukulan posisi raket belum konsisten, pukulan kok sudah tidak terlalu melambung. (3)
- Mulai Berkembang : Pegangan *backhand* sudah benar, posisi kaki sudah benar, saat melakukan pukulan posisi raket mulai konsisten, pukulan kok sudah benar tapi belum konsisten. Dalam 3 kali percobaan 2 pukulan masih terlalu melambung. (4)

- Mahir : Pegangan backhand sudah benar, posisi kaki sudah benar, saat melakukan pukulan posisi raket sudah benar, pukulan kok sudah konsisten. Dalam 3 kali percobaan, kok sudah tidak terlalu tinggi. (5)

Keterangan

95-100 : Sangat Baik

85-94 : Baik

75-80 : Cukup

<70-74 : Kurang

Penilaian Keterampilan

Tes kinerja teknik dasar service *backhand* dalam bulutangkis.

- Butir Tes

Lakukan aktivitas pukulan dalam bulutangkis. Unsur-unsur yang dinilai adalah cara memegang raket dan kesempurnaan melakukan gerakan pukulan (penilaian proses).

- Petunjuk Penilaian

Berikan angka 1,2,3,4,5 pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan service *fourhand*.

- Rubrik Penilaian Keterampilan Gerak

Contoh lembar penilaian proses gerak untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar penilaian). (score maksimal 25)

Tabel 2 Interval Nilai Psikomotor Siklus I

Interva I	Katagori	Frekuensi	Presentase
95-100	Sangat Baik	9	30
85-94	Baik	5	14.7
75-80	Cukup	12	35,3
<70-74	Kurang	6	20
Jumlah		32	100%

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 6 orang siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 12 orang siswa kemudian kategori sangat baik sebanyak 14 orang siswa

Tabel 3 Interval Nilai Kognitif Siklus I

Interval	Katagori	Frekuensi	Persentase
95-100	Sangat Baik	7	23.3%
85-94	Baik	8	22,7%
75-80	Cukup	11	34.%
<70-74	Kurang	6	20%
Jumlah		32	100%

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 6 orang siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 11 orang siswa kemudian kategori baik sebanyak 15 orang siswa

Tabel 4 Interval Nilai Afektif Siklus I

Interval	Katagori	Frekuensi	Presentase
95-100	Sangat Baik	6	20%
85-94	Baik	8	26,7%
75-80	Cukup	12	33,3%
<70-74	Kurang	6	20%
Jumlah		32	100%

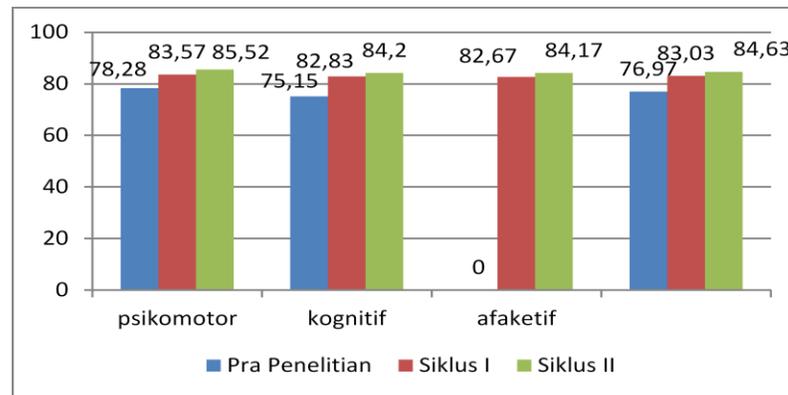
Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2024

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 6 orang siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 12 orang siswa kemudian kategori sangat baik sebanyak 14 orang siswa.

Pada siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru penjasorkes melaksanakan kegiatan PTK, dengan melakukan persiapan dan langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 4.13 Interval Nilai Pra penelitian, Siklus I, Siklus II

	Pertemuan	Aspek-aspek yang dinilai			Nilai P+K+A 3
		Psikomotor	Kognitif	Afektif	
1	Pra Penelitian	78,28	75,15	77,29	76,97
2	Siklus I	83,57	82,83	82,67	83,03
3	Siklus II	85,52	84,20	84,17	84,63



Gambar 4.7 Diagram Hasil Belajar Pra penelitian, Siklus I, Siklus II

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa yang terjadi pada siklus I dan siklus II belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM 75, ada peningkatan di siklus 1 dan siklus 2

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revisi. Cetakan Ketiga. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Djide, T. 2013. *Hidup dan Karyanya dalam Bulutangkis*. Edisi Pertama. Deputi Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga. Bandung.
- Gustaman, G.P. 2019. Hubungan *Footwork*, Kekuatan Otot Tungkai, dan Tinggi Lompatan Terhadap Kemampuan *Smash* Bulutangkis. *Jurnal Olahraga* 4 (1):1-8.
- Hidayat, A.K. dan H.A. Rachman. 2015. Pengembangan Target Net Sebagai Alat Pembelajaran Pukulan Bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Keolahragaan* 3(1):1-15.
- Kemendikbud, Dirjen PAUD PM dan Dikmas. 2017. *Shuttlecock Menari Indah di Udara*. Desember. Direktur Jenderal. Jakarta.
- Kusmawati, Mia. 2015. *Penelitian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Cetakan Pertama. Alfabeta. Bandung.
- Nurzaman, M. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Konvensional Terhadap Pembentukan Self-Esteem. *Jurnal Olahraga* 2 (2): 151-161.
- Pengurus Pusat Special Olympics Indonesia. 2009. *Panduan Cabang Olahraga Bulutangkis Special Olumpics*. Maret. Olumpics Indonesia. Jakarta.
- Prasojo, W.A, D. Mudian, Iyan, N.H. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas XI dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMK Negeri 2 Subang. *Jurna Ilmiah* 4 (2): 81-88.
- Pratomo, A.U.D, Sugiharto, dan H.S. Subiyono. 2013. Perbedaan Hasil Latihan Umpan Balik Lob Langsung dan Lob Tak Langsung Terhadap Ketepatan Lob dalam Olahraga Bulutangkis di PB Tugu Muda Kota Semarang. *Journal Of Sport Sciences and Fitness* 2 (1): 1-5.

- Putra, G.I, dan F.X. Sugiyanto. 2016. Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Berbasis Multimedia pada Atlet Usia 11 dan 12 Tahun. *Jurnal Keolahragaan* 4 (2): 175-185.
- Sarjiyanto, D, dan Sujarwadi. 2010. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga dan Kesehatan*. Edisi Kedua. Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional. Jakarta
- Sholeh, M. 2017. Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan dengan Kemampuan *Long Servis* dalam Permainan Bulutangkis pada Pemain Pembinaan Prestasi Bulutangkis UTP Surakarta. *Jurnal Ilmiah Penjas* 4(1) 68-78.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan 20. Alfabeta. Bandung.
- Suratman dan E. Fransiska 2014. Pengembangan Instrumen dan Skala Penilaian Servis Panjang Pemain Putra 13-15 Tahun. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia* 4 (2): 90-105.
- Suryaman, I.H. 2019. Implementasi Model Inkuiri dalam Pembelajaran *Soccer Like Games* untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa. *Journal Of Teaching Physical Education In Elementary School* 3 (1): 28-34.
- Xiamoing, L, dan L. Liu. 2017. The Application of The Inquiry Teaching. Method in Badminton Teaching in Collages. *Advances in Social Sciences Education and Humanities Research* 96: 783-742.
- Yane, S. 2016. Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan olahraga* 5 (2): 165-174.