

**PENERAPAN MODIFIKASI ALAT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN
BULUTANGKIS**

(Penelitian Tindakan Kelas di SD Percobaan Negeri Setiabudi Bandung)

Ichsan Mohamad N¹, Didin Budiman², Hendi Suhendi³

¹Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia
email: din_budiman@upi.edu

Abstrak

Penerapan pembelajaran penjasorkes sangat berbeda jauh dengan pandangan makna asli dari proses pembelajaran penjasorkes yang seharusnya di sekolah. Proses pembelajaran penjasorkes di sekolah tidak hanya menekankan pada tujuan olahraganya saja, akan tetapi dengan aktivitas jasmani dan olahraga yang dilakukan tersebut bisa mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memodifikasi pembelajaran terutama pada pembelajaran permainan, supaya pembelajaran lebih menarik dan tidak terjadi kejenuhan. Permasalahan itulah yang menjadi dasar penelitian mengenai modifikasi alat dalam upaya meningkatkan hasil belajar keterampilan bermain bulutangkis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*the classroom action research*), yaitu suatu penelitian yang berbentuk kajian yang bersifat reflektif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di SD Percobaan Negeri Setiabudi Bandung. Serta pengambilan data dilakukan dengan menggunakan GPAI untuk aspek penilaian permainan bulutangkis. Hasil pengolahan data dari setiap siklus yang dilakukan adalah sebagai berikut: pada observasi awal keputusan yang diambil yaitu sebesar 21,83; keterampilan yang dilakukan sebesar 21,83; dan gerak pendukung sebesar 22,17. Selanjutnya pada siklus I keputusan yang diambil yaitu sebesar 39,83; keterampilan yang dilakukan sebesar 39,33; dan gerak pendukung sebesar 40,67. Dan pada siklus II keputusan yang diambil yaitu sebesar 63,5; keterampilan yang dilakukan sebesar 61,5; dan gerak pendukung sebesar 71,83. Dari setiap siklus tersebut terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan bermain bulutangkis yang berarti. Kesimpulannya yaitu penerapan permainan bulutangkis yang dimodifikasi dalam pendidikan jasmani dengan latar belakang penelitian tindakan kelas memberikan peningkatan yang bermakna terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa di SD Percobaan Negeri Setiabudi Bandung.

Kata Kunci : Modifikasi Alat, Keterampilan Bermain Bulutangkis

Pendahuluan

Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses dalam kehidupan untuk mengembangkan diri setiap individu dalam melangsungkan kehidupan. Dalam pendidikan terjadi proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang pendidik terhadap peserta didik sebagai upaya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Melalui proses pembelajaran diharapkan terjadi perkembangan potensi diri yang dimiliki oleh masing-masing individu terkait dengan keterampilan yang akan bermanfaat untuk kelangsungan hidupnya sehari-hari, baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pendidikan diarahkan sebagai usaha untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai kemampuan, keterampilan, sikap yang baik dan sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang dimaksud adalah upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal di atas pun ditegaskan dalam Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, bahwa : “Harapan agar melalui pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa, berahlak mulia, cakap, kreatif, juga mandiri”.

Dari pengertian di atas maka penggunaan pendidikan jasmani sangat diperlukan sebagai alat pencapaian tujuan tersebut, karena pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan bagian disiplin ilmu yang ada dalam kurikulum pendidikan sebagai alat mencapai tujuan. Pendidikan jasmani sangat berkontribusi pada pencapaian tumbuh kembang anak, baik pengembangan kemampuan berpikir, sosialnya, maupun keterampilan geraknya. Pendidikan jasmani termasuk dalam kurikulum pendidikan, kegiatan pendidikan jasmani merupakan sub ilmu yang digunakan di sekolah sebagai alat mencapai tujuan pendidikan dan kegiatan tersebut dinamai menjadi Penjasorkes. Penjasorkes tersebut mencakup pencapaian tujuan aspek pendidikan, yang artinya dengan kegiatan pendidikan dilaksanakan menggunakan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mencapai tujuan pendidikan. Akan tetapi pada kenyataan di sekolah, bahwa makna penerapan pembelajaran penjasorkes itu sendiri sangat berbeda jauh dengan pandangan makna asli dari proses pembelajaran penjasorkes yang seharusnya di sekolah.

Ada beberapa tugas dan peranan yang dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani di sekolah terikat oleh jabatan sebagai pengajar. Mengajar adalah tugas utama bagi seorang guru pendidikan jasmani, ia harus bisa memimpin, membimbing dan mengembangkan setiap kegiatan yang ada di sekolah seperti pembelajaran ekstrakurikuler. Beberapa tugas itu hanya sebagian saja yang harus dikuasai oleh seorang guru tidak hanya bertugas sebagai pengajar, pembimbing dan yang mengarahkan siswa. Selain itu guru harus mempunyai sifat kreatif untuk mengajar pendidikan jasmani di sekolah. Ini dimaksudkan untuk menghindari rasa kejenuhan siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan keterampilan siswa menjadi meningkat misalnya memodifikasi alat pembelajaran. Modifikasi mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat/sarana dan prasarana yang baru, unik dan menarik terhadap suatu proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Pelaksanaan modifikasi sangat penting bagi seorang guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani salah satunya mengatasi siswa yang kurang mempunyai keterampilan bermain pada saat pembelajaran berlangsung.

Seorang guru harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik sehingga siswa memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, terlebih pada pembelajaran permainan. Salah satunya pada pembelajaran bulutangkis, agar siswa lebih berpartisipasi dan tidak mengalami kejenuhan maka seorang guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dengan cara melakukan modifikasi alat pembelajaran bulutangkis. Pembelajaran permainan bulutangkis dilakukan harus secara sistematis yaitu

dimulai dengan gerak dasar yang paling sederhana dulu dilanjutkan ke gerak dasar yang sulit, tetapi pada siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar permainan bulutangkis. Selain itu dengan adanya kurikulum baru pada saat ini cara pembelajaran tradisional dengan cara mengajarkan teknik-teknik dasar permainan dengan alat yang sebenarnya dengan tujuan supaya anak mahir, kurang cocok bila ditempatkan di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga pembelajaran permainan bulutangkis pada siswa sekolah dasar tidak akan bisa berjalan efektif dan keterampilan bermain siswa kurang karena siswa merasa kesulitan dengan alat yang sebenarnya.

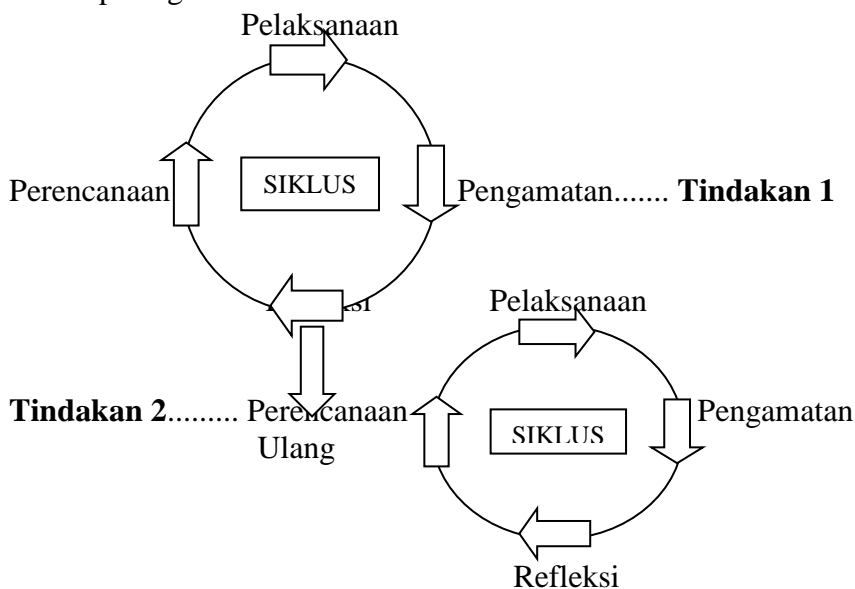
Selain itu juga minimnya fasilitas yang ada disekolah menjadi salah satu kendala dalam berlangsung nya proses pembelajaran, maka salah satu cara untuk menaggulangi masalah tersebut dengan memodifikasi alat pembelajaran permainan bulutangkis seperti racket yang dipermudah dengan dimodifikasi dengan papan (toktak) dan shuttlecock dipermudah dengan dimodifikasi dengan balon. Dengan cara ini diharapkan mempermudah siswa dalam permainan bulutangkis dan siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran, sehingga tercapainya keterampilan bermain.

Metode

Penggunaan metode tergantung dari permasalahan serta jenis penelitian yang hendak dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*The Classroom Action Research*), yaitu suatu penelitian yang berbentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukannya itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek-praktek pembelajaran tersebut dilakukan. Untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas, ada beberapa tahapan yang harus dilalui. Arikunto (2002:16) menjelaskan, bahwa “. . . secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.” Alasan penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas adalah karena metode tersebut dirasa sesuai dengan penelitian yang penulis hendak laksanakan.

Desain

Desain atau rancangan penelitian yang mencakup tindakan yang akan dilakukan dapat dilihat pada gambar di berikut:



Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan di SD Percobaan Negeri Setiabudi Bandung. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Percobaan Negeri Setiabudi Bandung tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 36 orang siswa yang terdiri dari 16 orang siswa putra dan 20 orang siswa putri.

Instrumen

Instrumen dalam sebuah penelitian mutlak harus ada sebagai bahan untuk pemecahan masalah penelitian yang hendak diteliti. Secara garis besar mengenai instrumen dalam penelitian ini adalah dengan Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB) pada permainan bulutangkis yang meliputi keputusan yang diambil, keterampilan yang dilakukan, dan pendukung gerakannya. IPPB ini mengacu pada format penilaian GPAI (*Game Performance Assessment Instrument Components*) Metzler (2000:362). Untuk lebih jelasnya mengenai instrumen yang akan digunakan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Instrumen Penilaian Penampilan Bermain (IPPB)
Bulutangkis**

Nama	Aspek/Komponen penampilan bermain					
	Membuat Keputusan		Pelaksanaan Keterampilan		Dukungan	
	Tepat	Tidak Tepat	Efisien	Tidak Efisien	Tepat	Tidak Tepat
.....	xxxx	xx	xxxxx	x	xxxxx	x
.....

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Secara garis besar kegiatan analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menelaah seluruh data yang telah dikumpulkan. Penelaahan dilakukan dengan cara menganalisis, mensintesis, memaknai menerangkan dan menyimpulkan.
2. Mereduksi data yang didalamnya melibatkan kegiatan pengkategorian dan pengklafikasian. Hasil yang diperoleh berupa pola-pola dan kecenderungan-kecenderungan yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran bulutangkis.
3. Menyimpulkan dan memverifikasi.

Untuk lebih jelasnya mengenai analisis data berikut penjelasan tentang penilaian hasil pembelajaran bulutangkis yang dilakukan yaitu dengan cara sebagai berikut:

1. Sebelum pengambilan data dilakukan penulis membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan penerapan modifikasi permainan bulutangkis sebagai fokus utamanya. Dalam membuat skenario pembelajaran ini bukan hanya dibuat oleh guru, tetapi berdasarkan refleksi hasil diskusi dengan observer 1 dan observer 2.

2. Tes keterampilan permainan bulutangkis untuk siswa sekolah dasar yang disesuaikan dengan kemampuan siswa yaitu menggunakan format catatan observasi bermain bulutangkis.
3. Data yang diambil yaitu mempergunakan *Game Performance Assessment Instrument Components* (GPAI) Metzler (2000). Aspek penilaian GPAI merupakan sarana untuk menilai kemampuan memainkan permainan dalam cabang olahraga bulutangkis. GPAI adalah instrumen penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengamati perilaku kinerja yang terkait dengan penyelesaian masalah taktis.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan penelitian dilakukan, penulis mengambil data sebagai kegiatan awal untuk pelaksanaan tindakan yaitu dengan melaksanakan observasi awal atau pra observasi terhadap siswa sebagai sampel yang diteliti. Hal ini dilakukan supaya mendapatkan gambaran awal tentang kondisi siswa kelas III tahun ajaran 2014/2015 yang jumlah siswanya yaitu sebanyak 36 orang. Hasil dari kegiatan ini untuk menentukan rencana tindakan selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan.

Rangkuman data pra observasi dapat dilihat sebagai berikut:

Persentase Setiap Aspek Kemampuan Penampilan Bermain Bulutangkis Siswa

No	Aspek Penampilan Bermain Siswa	Persentase (%)
1	Keputusan yang diambil	
	a. Tepat	21,83
	b. Tidak Tepat	78,17
2	Keterampilan yang dilakukan	
	a. Efisien	21,83
	b. Tidak Efisien	78,17
3	Gerak Pendukung	
	a. Tepat	22,17
	b. Tidak Tepat	77,83

Berdasarkan tabel di atas, aspek kemampuan penampilan siswa dalam bermain yang memiliki persentase tepat/efisien lebih rendah dari pada persentase tidak tepat/efisien. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kemampuan penampilan masih kurang. Untuk itu penelitian ini memerlukan rencana pelaksanaan tindakan yang dimulai dengan siklus I. Rangkuman data siklus I dapat dilihat sebagai berikut:

Persentase Setiap Aspek Kemampuan Penampilan Bermain Bulutangkis Siswa

No	Aspek Penampilan Bermain Siswa	Persentase (%)
1	Keputusan yang diambil	
	a. Tepat	39,83
	b. Tidak Tepat	60,17
2	Keterampilan yang dilakukan	
	a. Efisien	39,33
	b. Tidak Efisien	60,67
3	Gerak Pendukung	
	a. Tepat	40,67
	b. Tidak Tepat	59,33

Berdasarkan tabel di atas, aspek kemampuan penampilan siswa dalam bermain tepat/efisien masih memiliki persentase lebih rendah dibanding tidak tepat/tidak efisien. Akan tetapi terjadi peningkatan dari hasil pra observasi. Dari ketika aspek yang memiliki persentase tepat/efisien tertinggi adalah pada gerak pendukung yaitu sebesar 40,67%. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kemampuan penampilan gerak pendukung lebih baik dari dari keterampilan lainnya. Dari hasil observasi siklus I persentase tepat/efisien masih rendah. Untuk itu penelitian ini memerlukan rencana pelaksanaan tindakan lanjutan ke siklus II.

Rangkuman data siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Persentase Setiap Aspek Kemampuan Penampilan Bermain Bulutangkis Siswa

No	Aspek Penampilan Bermain Siswa	Persentase (%)
1	Keputusan yang diambil	
	a. Tepat	63,5
	b. Tidak Tepat	36,5
2	Keterampilan yang dilakukan	
	a. Efisien	61,5
	b. Tidak Efisien	38,5
3	Gerak Pendukung	
	a. Tepat	71,83

	b. Tidak Tepat	28,17
--	----------------	-------

Berdasarkan tabel di atas, aspek kemampuan penampilan siswa dalam bermain yang memiliki persentase tepat/efisien tertinggi adalah pada gerak pendukung yaitu sebesar 71,83%. Hal ini menunjukkan bahwa aspek kemampuan penampilan gerak pendukung lebih baik dari keterampilan lainnya. Dan persentase tepat/efisien sekarang lebih tinggi dibandingkan dengan persentase tidak tepat/efisien.

Setelah proses pembelajaran yang panjang melalui tindakan, diperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklusnya. Ini menunjukkan bahwa penelitian yang telah dilakukan sesuai dengan teori dan tujuan dari penelitian tindakan kelas yang telah penulis lakukan. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa mulai dari hasil pra observasi ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II hasil pembelajaran keterampilan bermain bulutangkis mengalami peningkatan yang berarti, dan dari ketiga aspek yang diteliti mengenai keterampilan bermain bulutangkis tersebut mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini menandakan bahwa siswa SD Percobaan Negeri Setiabudi Bandung semuanya bersikap aktif pada saat pembelajaran berlangsung, dan pemahaman terhadap pembelajaran bulutangkis dapat dikatakan berhasil dengan metode pembelajaran yang dimodifikasi melalui permainan bulutangkis yang dimodifikasi.

Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis dan hasil pengolahan data setiap siklusnya, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan permainan bulutangkis yang dimodifikasi dalam pendidikan jasmani dengan latar belakang penelitian tindakan kelas memberikan peningkatan yang bermakna terhadap keterampilan bermain bulutangkis siswa di SD Percobaan Negeri Setiabudi Bandung.

Sedangkan untuk implikasi hasil penelitian proses belajar mengajar keterampilan bermain bulutangkis melalui pembelajaran bulutangkis yang dimodifikasi, ada beberapa hal yang penting dan harus diperhatikan dalam mengelola proses belajar mengajar keterampilan bermain bulutangkis yaitu 1) kejelasan konsep dasar tujuan; 2) ada penjelasan dan demonstrasi; 3) meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain; 4) umpan balik yang segera dan bukan koreksi; 5) memecahkan masalah-masalah yang muncul dalam situasi permainan.

Dengan mengacu kepada data-data yang diperoleh serta untuk membantu peningkatan kegiatan belajar mengajar keterampilan bermain bulutangkis, penulis mengajukan saran-saran yang diharapkan akan memberikan manfaat bagi pihak yang terkait. Adapun saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi para guru pendidikan jasmani diharapkan menerapkan pendekatan pembelajaran yang dimodifikasi dalam kegiatan belajar keterampilan bermain bulutangkis.
2. Bagi para guru pendidikan jasmani diharapkan dalam pemberian materi pembelajaran lebih menekankan ke arah permainan yang sifatnya menyenangkan tetapi tetap memfokuskan tujuan pembelajaran, supaya siswa lebih antusias.
3. Bagi para siswa agar lebih mengembangkan pemahaman bermain dalam melakukan keterampilan bermain bulutangkis supaya hasil pembelajaran dapat lebih meningkat lagi.
4. Bagi para siswa yang penampilan bermain bulutangkisnya masih kurang diharapkan lebih meningkatkan pemahaman bermain di luar jam sekolah supaya penampilan bermain bulutangkis lebih meningkat.

Referensi

- _____. (2010). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional*.
- Abduljabar, B. (2013). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Al Murtado, A, T, H. (2012). *Pembelajaran Basket Ball Likes Game dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Bola Basket (Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Kelas VIII SMPN 1 Jatinangor)*. Skripsi Sarjana FPOK UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Ilmiah Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahagia Y. dan Suherman A. (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Da Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Bahagia, Y dan Mujianto, S. (2009). *Fasilitas dan Perlengkapan Penjas*. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Depdiknas.
- Hidayat, Yusuf. (2011). *Materi Penelitian Tindakan Kelas*. FPOK UPI Bandung dan Direktorat Pembinaan Diklat Ditjen PMPTK.
- <http://pbprimaciptautama.blogspot.com>.
- <http://rapendik.com/program/pengayaan-pembelajaran/keterampilan.html>.
- <http://www.wikipedia.co.id/accesed> 08.04, 10 Februari 2015.
- Icuk Sugiyarto. 2004. *Total Badminton*. Solo: Cv Setyaki Eka Anugerah.
- Khalifa, Nizar. (2011). *Aplikasi Pendekatan Taktis dalam Pemahaman Permainan Bolavoli (Ptk di Kelas 5 Sd Muhammadiyah 7 Kota Bandung)*. Skripsi Sarjana FPOK UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Lutan, Rusli. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Mahendra, Agus dan Ma'mun, Amung. (1996). *Teori Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti.

- Marrozan. (2013). *Penerapan Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Bokortasko terhadap hasil belajar Bulutangkis siswa kelas VIII D di SMPN 3 Batang*. Skripsi Sarjana Universitas Negeri Semarang: Tidak Diterbitkan.
- Metzler, W, Michael. (2000). *Teaching Games For Understanding*. Doctoral disertation, The Ohio State University, ann arbor, MI: Universty Microfilms, no.8009314.
- Nurhasan. (2002). *Pengembangan Sistem Pembelajaran Modul Mata Kuliah Statistik*. FPOK UPI Bandung.
- Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Subarjah, H dan Hidayat, Y. (2007). *Permainan Bulutangkis*. Bandung: FPOK UPI Bandung.
- Subroto, Toto. (2001). *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Permainan Taktis*. Jakarta: Depdiknas.
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Universitas Pendidikan Indonesia (2014). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. UPI.
- Uyun, U, Saeful. (2002). *Hubungan Perhatian Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Penjaskes Dengan Prestasi Akademik Mata Pelajaran Penjaskes*. Skripsi Sarjana FPOK UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- www.wikipedia.co.id/accesed 08.04, 10 Februari 2015.