



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 10685-10693
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Upaya Meningkatkan Hasil *Service Long Forehand* Bulutangkis Melalui Metode Bermain Pada Siswa SMPN 4 Pontianak

^{1✉} Yoki Kadarusman¹, Mimi Haetami², Novi Yanti³, Victor G Simanjuntak⁴, M. Fachrurrozi Bafadal⁵

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas
Tanjungpura, Indonesia

Email: yokibarca@student.untan.ac.id^{1✉}

Abstract

Learning is a process of interaction between students and educators and learning resources in a learning environment. The low student learning outcomes when learning badminton is allegedly caused by a lack of motivation in students when participating in learning. It can be seen that during the implementation of learning, the interest in learning badminton students was not serious when the learning was taking place. The purpose of this study was to determine the level of ability of students when doing a long forehand service in playing badminton through the playing method. The research uses Classroom Action Research (CAR) at the junior high school level with a qualitative descriptive method. The results of the pre-cycle scores for students who have successfully met the test result criteria are 13 or 40%. The results obtained in cycle I were that students who successfully served long forehand badminton were 19 or 59%. After the action was taken, there were results of 25 or 78% of students who had successfully performed the long forehand service according to the instrument test provided.

Keywords: *Badminton, Long Forehand Serve, Playing Method.*

Abstrak

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Rendahnya hasil belajar siswa saat pembelajaran bulutangkis yang diduga disebabkan oleh kurangnya motivasi pada siswa saat mengikuti pembelajaran. Terlihat pada saat pelaksanaan pembelajaran, minat terhadap pembelajaran bulutangkis siswa tidak serius saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan peserta didik saat melakukan *service long forehand* dalam bermain bulutangkis melalui metode bermain. Penelitian menggunakan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil nilai *pra siklus* pada siswa yang telah berhasil memenuhi kriteria hasil tes adalah 13 atau 40%. Hasil yang didapat pada siklus I yaitu siswa yang berhasil melakukan *service long forehand* bulutangkis sebanyak 19 atau 59%. Setelah dilakukan tindakan terdapat hasil 25 atau 78% siswa yang sudah berhasil melakukan *service long forehand* sesuai dengan instrument test yang diberikan.

Kata kunci : *Bulutangkis, Servis long forehand, Metode bermain*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan kepada pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Suardi Moh (2018) "pembelajaran pada hakikatnya, pertumbuhan dan perkembangan manusia merupakan interaksi antara apa yang ia bawa sejak lahir (bakat, potensi) dengan apa yang kita miliki saat ini, dasar (basic)-nya merupakan perolehan belajar kita diusia belita" (h.4).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Menurut Aprida Pane dan Muhammad Darwin Dasopang (2017) "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar" (h.334).

Metode didalam pembelajaran memegang peran penting karena merupakan tata cara dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui penggunaan metode secara tepat dan akurat, guru akan mampu mencapai tujuan

dalam pembelajaran. Menurut Mufidah, (2018) "Metode pembelajaran adalah rangkaian tindakan sistematis yang dilakukan oleh guru dalam mengajar suatu materi pelajaran"(h.202). Metode pembelajaran merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang benar-benar menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapai prestasi anak yang memuaskan. "Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa untuk mencapai tujuan"(Yusuf Aditya, 2016:167).

Metode permainan adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan. Dengan demikian, dapat diketahui dengan metode permainan sebagai cara mengajar yang menggunakan permainan dalam pembelajaran dengan membangun suasana yang menyenangkan dan adanya ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Srianis et al., (2014)"metode bermain merupakan suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang memberikan kesenangan bagi anak dalam melakukan kegiatan yang diarahkan oleh guru"(h.40). pembelajaran menjadi menyenangkan yang disesuaikan dengan perkembangan siswa dan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Proses kegiatan pembelajaran dengan metode bermain mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak. Anak menjadi lebih semangat, antusias dan lebih kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar. Menurut "metode bermain memiliki manfaat bagi aspek-aspek perkembangan yang meliputi aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta sosial"(Rohmah, 2016:31).

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang banyak diminati oleh masyarakat baik di pedesaan, perkotaan, dari anak kecil sampai orang dewasa dapat bermain jenis olahraga ini. Bulutangkis dapat dimanfaatkan sebagai olahraga guna mendulang prestasi maupun olahraga hiburan dalam mengisi waktu luang. Selain untuk menjaga kebugaran tubuh. Permainan bulutangkis merupakan jenis olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pemukul, shuttlecock sebagai obyek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling kompleks. Menurut Subarjah, (2010) "Dapat dimainkan oleh putera, puteri, dapat pula dimainkan oleh pasangan campuran putera dan puteri"(h.325). Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan shuttlecock di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul shuttlecock dan menjatuhkan di daerah permainan sendiri. Pada saat bermain berlangsung masing-masing pemain harus berusaha agar shuttlecock tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Menurut Sugiyanto & Yuliawan, (2014) "Tujuan permainan bulutangkis sendiri adalah untuk memukul sebuah kok menggunakan raket, melewati net ke arah wilayah lawan, sampai lawan tidak dapat mengembalikannya"(h.146). "Teknik dasar pukulan merupakan

jantung dalam permainan bulutangkis karena tujuan permainan bulu tangkis adalah memukul kok dengan raket dengan teknik tertentu dan berusaha menjatuhkan kok di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak menjatuhkan kok di daerah permainan sendiri”(Hendra Sutiyawan et al., 2015:3).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa bulutangkis adalah permainan olahraga bola kecil yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan raket sebagai alat untuk memukul *shuttlecock*.

Service adalah salah satu teknik dasar bulu tangkis berupa pukulan permulaan pertandingan yang bertujuan menerbangkan kok atau shuttlecock ke bidang lapangan lawan. Menurut Sholeh, (2018)“*Service* merupakan pukulan pertama yang harus dilakukan untuk memulai pertandingan *Service Drive*, Pukulan *Service* Pendek, Pukulan *Service* Panjang (long service), LongService” (h. 72). Menurut Nuzul Fitra dan Saifu, (2020) “permainan bulutangkis terdapat 3 jenis servis, yaitu servis pendek, servis tinggi, dan *flick servie* atau servis setengah tinggi, namun servis biasanya di gabungkan dalam dua jenis yaitu servis *forehand* dan *backhand*”(h.37). Servis *long forehand* yaitu shuttlecock harus di pukul dengan menggunakan tenaga penuh agar melayang tinggi dan jatuh tegak lurus di bagian belakang garis lapangan lawan. *Shuttlecock* yang dipukul harus diusahakan jatuh menurun secara tegak lurus ke bawah di suatu tempat digaris belakang lapangan pihak lawan terutama diarahkan di sudut-sudut perpotongan antara garis tepi untuk permainan tunggal dengan garis belakang untuk service permainan tunggal dan perpotongan antara garis tengah dengan garis belakang untuk service permainan tunggal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti saat pembelajaran, rendahnya hasil belajar siswa saat pembelajaran bulutangkis yang diduga disebabkan oleh kurangnya motivasi pada siswa saat mengikuti pembelajaran. Terlihat pada saat pelaksanaan pembelajaran, minat terhadap pembelajaran bulutangkis siswa tidak serius saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Dari permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan sebuah riset tentang pembelajaran bulutangkis pada siswa dengan menggunakan metode bermain.

Penelitian bertujuan untuk mengetahui sampai sejauh mana tingkat kemampuan *service* panjang dalam permainan bulutangkis melalui metode bermain pada siswa. Di harapkan dengan ada penelitian tentang upaya meningkatkan kemampuan *long service forehand* dalam bermain bulutangkis melalui metode bermain pada siswa, dapat di buat program untuk lebih meningkatkan kemampuan *long service forehand* pada siswa, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan prestasi peserta didik khususnya dalam bidang olahraga bulutangkis.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada tingkatan Sekolah Menengah Pertama dengan metode deskriptif kualitatif. Menurut Drs. H. Mahfud & Tedi Priatna, (2008) "Hakikat penelitian tindakan kelas adalah sebuah upaya peningkatan dan pengembangan profesionalisme seorang guru dalam menjalani pekerjaannya". PTK berkait erat dengan permasalahan pembelajaran sehari-hari yang dihadapi oleh guru. Dalam penelitian tindakan kelas ini subjek dan tempat lokasi yang peneliti ambil adalah kelas VII F SMP Negeri 4 Pontianak, dimana siswanya berjumlah 32 siswa. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini akan dilakukan dalam sebuah siklus, dimana dalam siklus tersebut terdapat 4 langkah yaitu, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat komponen kegiatan, yaitu, 1. Merencanakan, 2. Tindakan, 3. Mengamati dan 4. Refleksi.

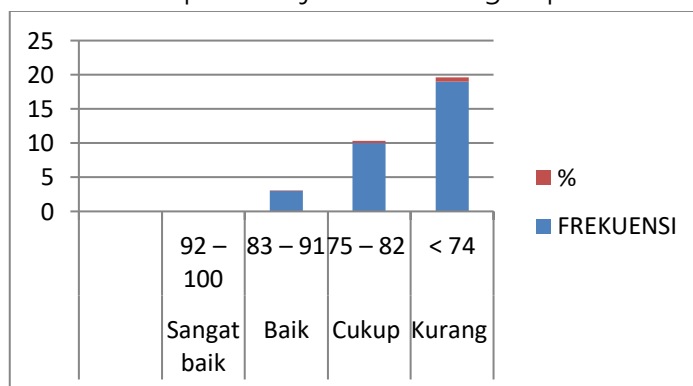
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pra siklus

Dilihat dari hasil penilaian guru penjaskes pada materi *service long forehand* bulutangkis, kelas VII F SMP Negeri 4 Pontianak tahun ajaran 2022/2023 rata-rata kemampuan siswa yang tuntas saat melakukan *service long forehand* hanya 13 anak atau 40% saja yang masuk kriteria tuntas.

Berikut hasil pembelajaran bulutangkis pada Pra Siklus :



Siklus I

Perencanaan

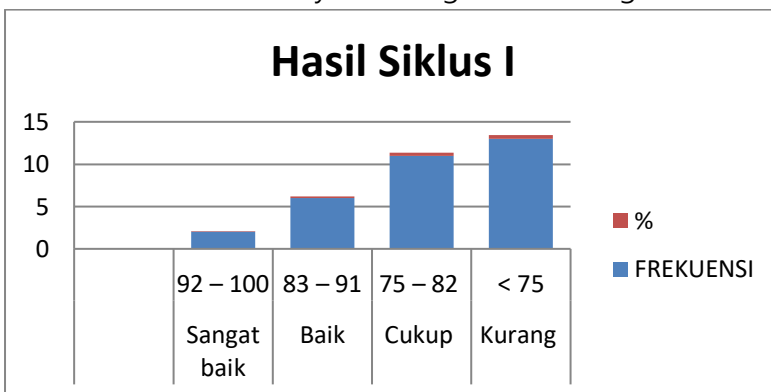
Pada tahap perencanaan peneliti melakukan tahapan menyiapkan modul ajar, mempersiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan, menyusun dan mengembangkan instrument pengumpul data melakukan diskusi dengan kolabolator terkait pelaksanaan tindakan.

Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan kegiatan pendahuluan, peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian mengajak siswa membaca do'a sebelum mulai pembelajaran dan menyapa siswa sekaligus melakukan absensi, selanjutnya menyampaikan materi yang akan diajarkan dan melakukan pemanasan selama 10 menit. Kemudian masuk ke pelaksanaan kegiatan inti peneliti melaksanakan pengajaran dengan menggunakan metode mengajar sesuai dengan yang ingin diteliti, kemudian peneliti melaksanakan kegiatannya sesuai dengan rencana yang sudah dibuat secara kongrit dan tersusun dalam Modul Ajar dan kegiatan berlangsung selama 60 menit. Dan ditutupi dengan kegiatan penutup setelah kegiatan selesai, selanjutnya peneliti mencatat apa saja yang terjadi selama berlangsungnya kegiatan tersebut, dan peneliti melakukan evaluasi sebagai bahan untuk mempersiapkan kegiatan berikutnya, kemudian peneliti memberikan apresiasi kepada siswa yang sudah berhasil melakukan *service long forehand* bulutangkis, serta memotivasi siswa yang belum cukup berhasil melakukan *service long forehand* bulutangkis.

Pengamatan

Setelah mengadakan penelitian pada siklus I, Dari hasil tindakan pada pembelajaran dapat dilihat dengan menggunakan metode bermain pada siklus I siswa masih belum mencapai target indikator keberhasilan yaitu dengan hasil sebagai berikut :



Refleksi

peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pada lembar observasi siswa di siklus I, terdapat beberapa kategori pengamatan pada lembar observasi yang belum terpenuhi dan pada hasil belajar belum mencapai indikator keberhasilan. Namun sudah ada peserta didik yang sudah menunjukkan peningkatan hasil belajar yaitu sebanyak 19 orang siswa atau 59% sudah menunjukkan hasil belajar dengan kategori cukup hingga baik. Maka dari itu perlu diadakan perbaikan untuk melaksanakan siklus II agar tercapainya indikator

keberhasilan yang ditargetkan. Berikut adalah hal-hal yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran bulutangkis.

Siklus II

Perencanaan

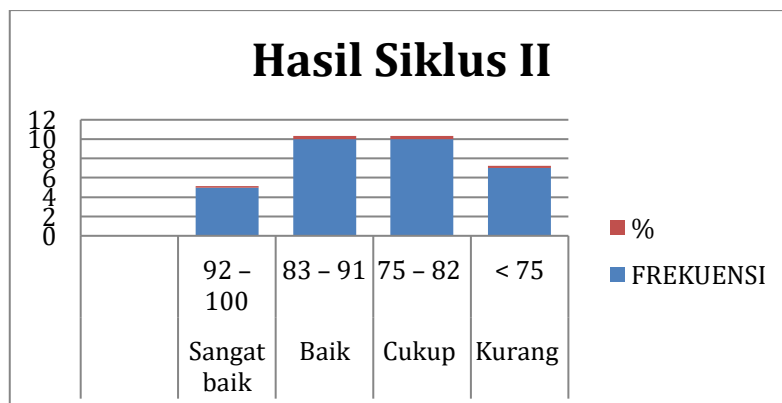
Peneliti menyiapkan Modul Ajar dengan memasukkan metode pembelajaran yang baru dan mempersiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan, kemudian menyusun dan mengembangkan instrument pengumpulan data dan melakukan diskusi dengan kolaborator terkait pelaksanaan tindakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I.

Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pendahuluan membuka pelajaran dengan mengucapkan salam dan mengajak siswa membaca do'a sebelum memulai pembelajaran kemudian menyapa siswa dan melakukan absensi, selanjutnya menyampaikan materi yang akan diajarkan, setelah itu melakukan pemanasan selama 10 menit. Masuk ke pelaksanaan kegiatan inti, peneliti melaksanakan pengajaran dengan menggunakan metode mengajar sesuai dengan yang ingin diteliti dan peneliti melaksanakan kegiatannya sesuai dengan rencana yang sudah dibuat dan sudah diperbaiki dalam Modul Ajar untuk meningkatkan hasil *service long forehand* bulutangkis dan kegiatan berlangsung selama 60 menit. Selanjutnya kegiatan penutup peneliti mencatat apa saja yang terjadi selama berlangsungnya kegiatan tersebut, selanjutnya peneliti melakukan evaluasi dan memberikan apresiasi kepada siswa yang sudah berhasil melakukan *service long forehand* bulutangkis.

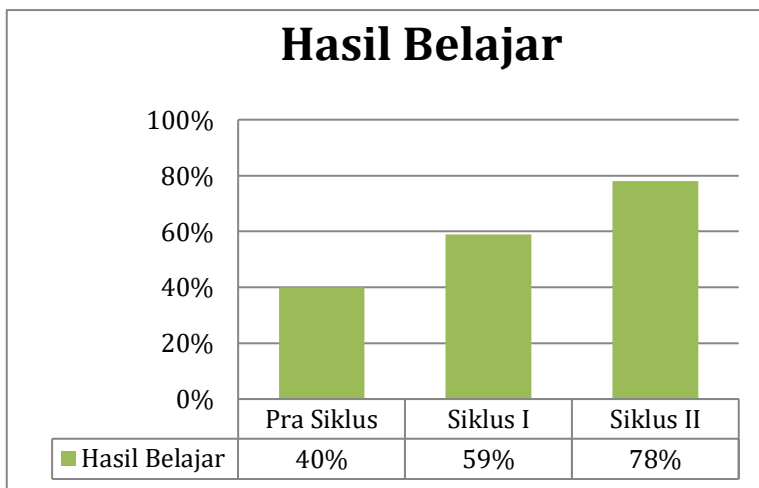
Pengamatan

Setelah mengadakan penelitian pada siklus II, Dari hasil tindakan pada pembelajaran dapat dilihat dengan menggunakan metode bermain pada siklus II siswa sudah meningkat dan mencapai indikator keberhasilan. Adapun hasil *service long forehand* bulutangkis sebagai berikut :



Refleksi

Pada tahap refleksi Siklus II terhadap hasil kegiatan pembelajaran peneliti dan kolaborator melihat dan menganalisis hasil dari instrument test dan lembar observasi. Pada lembar observasi siswa, siswa menunjukkan peningkatan dalam proses pembelajaran, sehingga permasalahan pada siklus I sudah teratasi. Pembelajaran dengan metode bermain yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses pembelajaran lebih kondusif serta berlangsung lebih maksimal, sehingga materi yang di sampaikan pada siklus II dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat pada Modul Ajar. Siklus II, Pada pembelajaran siklus II, siswa telah menunjukkan peningkatan hasil belajar yang telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 78% atau setara dengan 25 siswa.



SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, terdapat peningkatan hasil belajar pada setiap siklusnya. Pada tahap pra siklus hanya terdapat hasil 40% meningkat sebesar 19% ke siklus I dengan jumlah 59%. Pada tahap siklus II terjadi peningkatan lagi sebesar 19% dari siklus I ke siklus II dengan jumlah 78%. maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar *service long forehand* bulutangkis melalui metode bermain pada siswa di SMP Negeri 4 Pontianak, dimana siswa sudah mencapai indikator keberhasilan sebesar 70%.

DAFTAR PUSTAKA

Drs. H. Mahfud, M. S., & Tedi Priatna, M. A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktik. In I. Sunana (Ed.), *Tsabita* (Cetakan II). Tsabita. <https://etheses.uinsgd.ac.id/id/eprint/9635>

- Hendra Sutiyawan, T., Yunitaningrum, W., & Purnomo, E. (2015). Keterampilan Teknik Dasar Pukulan Pada Proses Pembelajaran Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(8), 1–15. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/11059>
- Mufidah, N. (2018). Metode Pembelajaran Al-Ashwat. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 199–218. <https://doi.org/10.14421/almahara.2018.042-03>
- Nuzul Fitra, Saifu, M. Z. A. (2020). *Penelitian, Jurnal Keolahragaan, Ilmu*. 1(1), 35–47.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Sholeh, M. (2018). Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan, Dengan Kemampuan Long Service Dalam Permainan Bulutangkis Pada Pemain Pembinaan Prestasi Bulutangkis Utp Surakarta Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 4(1), 68–78.
- Srianis, K., Suarni, N. K., & Ujianti, P. R. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *E-Journal Pg-Paud*, 2(1), 1–11.
- Subarjah, H. (2010). Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bulutangkis Studi Eksperimen Pada Siswa Diklat Bulutangkis Fpok-Upi. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 325–340. <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.361>
- Sugiyanto, F., & Yuliawan, D. (2014). Pengaruh Metode Latihan Pukulan Dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Bermain Bulutangkis Atlet Tingkat Pemula. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 145–154.
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>