

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Back Hand Short Service Pada Permainan Bulu Tangkis Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN 066658 Medan Marelan Pada Tahun Ajaran 2020/2021

Hatta Muzakir¹, Bobby Helmi²

^{1,2} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Indonesia
Email : bobbyhelmi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran kemampuan backhand short service bulutangkis melalui media audio visual pada siswa kelas V SD NEGERI 066658 MEDAN MARELAN. Penelitian ini di laksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2020-2021. Adapun bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, populasi siswa kelas V SD NEGERI 066658 MEDAN MARELAN adalah berjumlah 38 orang, teknik penelitian ini adalah total sampling. Teknik analisis data menggunakan tes unjuk kerja yaitu yang melakukan praktek backhand short service bulutangkis kemudian hasil tes tersebut di lakukan penilaian. Dari pelaksanaan siklus I dan hasil ya terdapat 26 siswa yang mencapai nilai KKM (72%) dan 10 siswa yang belum mendapatkan nilai KKM (28%), dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II dan hasil nya meningkat dengan jumlah 30 siswa yang mencapai nilai KKM (83%) dan 6 siswa yang belum mencapai nilai KKM (17 %). Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran backhand short service bulutangkis melalui media audio visual pada siswa kelas V SD NEGERI 066658 MEDAN MARELAN dengan peningkatan (11%).

Kata kunci: Media audio visual dan hasil belajar backhand short service bulutangkis

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of learning the back hand shoot ability of badminton service through audio – visual mwdia in 5th grade students of SD Negeri 066658 Medan Marelan. this research was conducted in the even semester of the 2020-2021 academic year. the form of this research is classroom action research, the population of 5th grade students of SD Negeri 066658 Medan Marelan was 38 people, this research technique is total sampling. the data analysis technique uses performance tests, namely those who carry out badminton service business practices, then the test results are assessed. from the implementation of cycle 1 and the results is that there are 26 students who reach KKM score (72%) and 10 students who have not got KKM score (28%), followed by the implementation of cycle 2 and the results increase by the number of 30 students who reached the KKM score of (83%) and 6 students who had not reached the KKM score of (17 %). Thus it can be concluded that there is an increase in learning backhand shoot badminton service through audio –visual media for 5th grade students of SD Negeri 066658 with an increase of 11 %.

Keywords: Audio Visual Media And Learning Outcomes Of Badminton Service Back Hand Shoots

PENDAHULUAN

Sistem pengajaran yang bersifat konvensional yaitu dengan proses pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana guru aktif menjelaskan sedangkan siswa bersifat pasif, hanya mendengarkan dan mencatat masih banyak diterapkan.

Hal ini tentu saja sangat membosankan siswa itu sendiri sehingga mereka akan sulit untuk berkonsentrasi dan pemikiran mereka pun melayang kemana-mana. Guru seperti ini akan menyebabkan pembelajaran 3M yaitu, membosankan, membahayakan, dan merusak minat belajar siswa. Akibatnya tidak sedikitpun materi yang tersimpan dalam ingatan dan memori siswa. Jika hal ini berlangsung terus - menerus dalam waktu berlangsung lama maka minat, motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa juga akan menurun. Padahal guru sebagai tenaga profesional dan fasilitator dan pembelajaran seharusnya terus mengembangkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar. Apalagi sekarang dunia pendidikan sudah harus mengikuti perkembangan teknologi.

Media pembelajaran yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran bulutangkis adalah media audio visual. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar sudah lama dikenal dalam sistem pendidikan di Indonesia, media yang paling sering digunakan dalam proses belajar mengajar tidak lepas dari yang namanya media cetak (visual) dan dalam mata pelajaran penjas media yang digunakan tidak lepas dari alat peraga. Akan tetapi di zaman sekarang yang teknologi sudah sangat maju penggunaan media pembelajaran, kita sudah bisa menemukan berbagai macam media pembelajaran inovatif. Metode pembelajaran inovatif menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menciptakan pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran tidak lagi hanya memanfaatkan media langsung seperti raket, bola, dan lain sebagainya, tetapi juga media tak langsung yang dapat dilihat ataupun yang dapat dilihat dan didengar. Media tersebut, diharapkan dapat mempermudah transformasi materi kepada murid. Selain itu media audio visual dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam hal mempraktekkan atau memberi contoh terhadap materi dan teknik yang akan diajarkan. Pembelajaran penjas dengan bantuan media audio visual, membuat proses pembelajaran tidak hanya memusatkan perhatian murid, mengoptimalkan alokasi waktu yang ada, tetapi juga dapat memberikan pengalaman dan mempermudah murid, meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar murid, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka, baik afektif, kognitif, maupun psikomotorik juga menemukan bahwa konsep belajar mengajar yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani yang monoton. Guru tidak pernah melakukan evaluasi proses terhadap kegiatan belajar yang sudah dilakukan oleh siswa. Seperti yang diungkapkan Zainal Arifin (2011:34) "evaluasi proses adalah suatu proses banyak menentukan keberhasilan kurikulum." Hal ini disebabkan konsistensi waktu yang terbagi tidak sesuai dengan terapan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), jumlah siswa yang banyak juga mempengaruhi waktu untuk guru melakukan evaluasi proses. Dan kreativitas guru dalam pembelajaran juga dibutuhkan.

Hal semacam ini bukan saja berakibat kurang baik terhadap proses belajar pendidikan jasmani yang dilaksanakan, akan tetapi juga, mengakibatkan daya berfikir dan keingintahuan anak tidak berkembang. Dan itu juga mempengaruhi terhadap hasil belajar yang didapat siswa selama ini. Dalam pembelajaran penjas, sekolah telah menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada nilai siswa yaitu 70, namun masih banyak siswa yang memiliki nilai rata-rata yang rendah yaitu dibawah 70. Melihat fenomena yang terjadi,

peneliti tertarik mencoba sebuah gaya mengajar penemuan terbimbing agar siswa lebih kreatif dan tidak merasa terpaksa dalam belajar. Hasil belajar siswa mengenai materi backhand short service dalam permainan bulutangkis juga menunjukkan bahwa siswa kurang menginterpestasikan pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa menunjukkan jauh dibawah rata-rata.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini termasuk ke dalam metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Aqib (2011) “ penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang di lakukan oleh guru kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat “. Arikunto, dkk (2006) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. PTK juga memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan. Prosedur tersebut berguna bagi para guru yang akan melaksanakan PTK. Arikunto (2013:17) menjelaskan bahwa satu siklus PTK terdiri dari empat langkah yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) refleksi.

Populasi adalah keseluruhan objek yang akan di teliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD NEGERI 066658 Medan Marelan. Dengan jumlah siswa 36 orang, terdiri dari 15 siswa laki- laki dan 21 siswi perempuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai interval siswa pelaksanaan siklus 1, didapat kelas interval antara 67-71 dengan 10 siswa atau dengan nilai presentase 30,6%, nilai interval antara 72-76 dengan 8 siswa atau dengan nilai presentase 22,2%, nilai interval antara 77-81 dengan 4 siswa atau dengan presentase 11,11% nilai interval antara 82-86 dengan 2 siswa atau dengan nilai presentase 5,55%, nilai interval antara 87-91 dengan 9 siswa atau dengan presentase 25%, nilai interval antara 92-96 dengan 2siswa atau dengan presentase 5.55%.

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus I masih ditemukan siswa yang belum mencapai KKM. Oleh karena itu di lanjutkan dengan siklus II. Pada siklus II ini, antara lain dilakukan : Perencanaan meliputi : menyusun RPP sesuai dengan kebutuhan siswa yang masih terdapat kelemahan siswa dalam melakukan servis backhand bulutangkis pada siklus I. Pelaksanaan meliputi siswa melihat video pembelajaran servis backhand pendek di kelas dan melihat video yang di lakukan pada siklus , sehingga siswa mengerti d mana banyak kesalahan atas kelemahan yang terjadi saat melakukan pelaksanaan servis backhand pendek bulutangkis. Pengamatan meliputi : mengamati pelaksanaan sesuai RPP dan mencatat hasil pembelajaran Refleksi, meliputi mengemukakan kembali apa yang telah di lakukan setelah guru selesai melakukan tindakan. Selanjutnya, hasil pembelajaran siklus II dapat dilihat dari penjelasan di bawah ini.

Setelah di lakukan proses belajar mengajar berdasarkan siklus I terdapat juga siswa yang masih belum mencapai KKM , maka langkah selanjutnya yang di lakukan proses belajar mengajar servis backhand siklus II yang bertujuan agar nilai siswa bisa mencapai target KKM

yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil nilai siklus II, diperoleh data yakni nilai proses belajar mengajar siklus II yaitu :

Nilai tertinggi pelaksanaan siklus II adalah 96, sedangkan nilai terendah pelaksanaan siklus II adalah 67. Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus II, antara 67-71 dengan nilai frekuensi 7 dan nilai presentase 19,44%, nilai interval antara 72-76 dengan nilai frekuensi 4 dan nilai presentasi 11,1%, nilai interval antara 77-81 dengan nilai frekuensi 3 dan nilai presentase 8,33%, nilai interval antara 82-86 dengan nilai frekuensi 9 dan nilai presentase 25%, nilai interval antara 87-91 dengan nilai frekuensi 12 dan nilai presentase 33,33%, nilai interval antara 92-96 dengan nilai frekuensi 1 dan nilai presentase 28 % .

Pembahasan

Penerapan metode media audio visual dalam proses pendidikan jasmani,

Siswa mendapatkan pengalaman langsung yang diperoleh siswa sebagai hasil aktifitas sendiri. Siswa tertarik dengan penerapan metode media audio visual dalam permainan bulutangkis. Maka dari itu ada kecenderungan hasil siswa yang meningkat tiap siklusnya. Sudjana (2001: 41) servis pendek diarahkan pada bagian depan lapangan lawan, dan biasanya dilakukan dalam permainan ganda, namun akhir – akhir pemain tunggal pun juga banyak melakukan servis pendek , pemain berada dalam posisi penyerang. Aksan (2016:55) untuk pegangan dservis backhand, geser “v” tangan kearah dalam. Letaknya di samping dalam. Bantalan jempol berada pada pegangan raket yang lebar.

Dari hasil penelitian pada siklus I belum tercapainya tuntasan klasikal siswa. Dimana saat siklus 1 siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 26 siswa dengan presentase 72%, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 10 siswa dengan presentase 28% dari 36 siswa . sehingga perlu dilakukan kembali tes siklus II, dimana pada saat tes siklus II telah dilaksanakan, maka 30 siswa telah mencapai KKM dengan presentase 83%, sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM berjumlah 6 siswa dengan presentase 17 %. Untuk lebih jelas dapat dilihat tabel distribusi frekuensi kelulusan di bawah ini.

Berdasarkan tabel 5 di atas, meningkatnya hasil pembelajaran siswa pada saat praktek servis backhand permainan bulutangkis melalui media audio visual tersebut, siswa tampak ceria dalam melakukan praktek tersebut serta meningkatkan daya tarik siswa untuk aktif dalam melakukan servis backhand permainan bulutangkis sehingga dapat meningkatkan perkembangan siklus.

Manfaat media dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar servis backhand.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati , melakukan ,mendemokrasikan,dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan media audio visual dapat meningkatkan kemampuan servis backhand permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDN 066658 Medan Marelan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah di kemukakan pada bab sebelumnya, kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ;
“ Terdapat Peningkatan Keterampilan Servis Backhand Permainan Bulutangkis Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SDN 066658 Medan Marelan” hal ini disebabkan pelaksanaan siklus I terdapat 26 siswa yang mencapai KKM (72%). Maka di lanjutkan dengan pelaksanaan siklus II dan hasilnya meningkat dengan jumlah 30 siswa yang mencapai KKM (83%).

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal. 2011. Penelitian pendidikan. Bandung : Remaja Rosda.

Ardyanto, S. (2018). Peningkatan teknik servis pendek pada bulutangkis melalui media audio visual. Jurnal ilmiah penjas, ISSN : 2442-3874 Vol 4 No. 3 Juli 2018

Arief S. Sadiman, dkk .(2008). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad Azhar. (2010).Media Pembelajaran.Jakarta: PT Raja GrafindoPersada

Aksan, Hermawan. (2016). Mahir bulutangkis . Bandung : Nuansa.

Aqib. Zainal, dkk.2011.penelitian tindakan kelas untuk guru SD,SLB,dan TK. Bandung : Yrama Widya

Arikunto (2006).prosedur penelitian, suatu pendekatan praktik. Yogyakarta : Rineka Cipta.

Arikunto. 2013. Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto S., dkk., (2010).”Penelitian Tindakan Kelas (PTK)” .Jakarta.Rineka Cipta.

Aprial M, B. (2014). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM BASED LEARNING) DENGAN PENDEKATAN SCIENTIFIC DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR CHEST PASS DALAM PERMAINAN BOLA BASKET SISWA KELAS X SMA NEGERI 5 TANJUNG BALAI TAHUN AJARAN 2014/2015 (Doctoral dissertation, UNIMED).

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta
- Dhedhy Yuliawan, "Pembentukan Karakter Anak dengan Jiwa Sportif Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan". JurnalSportif. VOL. 2 NO. 1 MEI 2016
- Gerlach, V.G. dan Ely, D.P. 1971. Teaching and media. A Systematic Approach. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Hamalik, Oemar. 1986. Media Pendidikan. Bandung: Alumni
- Herman, Tatang. 2007. "Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematis Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Menengah Pertama". Jurnal Educationist, 1 (1)
- M Tohar, 1992. olahraga pilihan bulutangkis. IKIP Semarang. Semarang
- Nasution. Noehi 1994. Psikologi pendidikan. Universitas Terbuka Depdikbud, Jakarta.
- Muhajir. 2007. pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Yudistira. Bandung
- Rudi Susilana. Cipi Riyana. 2008. Media Pembelajaran. Bandung : CV Wacana Prima
- Rusman, dkk (2011) Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada
- Sutjiono, Thomas Wibowo Agung. 2005. "Pendayagunaan Media Pembelajaran", Jurnal Pendidikan Penabur - No.04 / Th.IV / Juli 2005.
- Sudjana, Nana (1991). Strategi belajar mengajar. Jakarta : PT . Rineka cipta
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1992). Media Pengajaran. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Bandung.