

# Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Smash Pada Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas Vii Mts Miftahul Ulum Karanganyar Todanan Kabupaten Blora

**Diterima:**

21 Mei 2024

**Revisi:**

18 Juni 2024

**Terbit:**

20 Jun 2024

**Rohmad**

*Universitas Doktor Nugroho Magetan*

*Magetan, Indonesia*

*E-mail: fahriiqbalkc@gmail.com*

Abstract--- This research is a descriptive explorative survey research using a qualitative approach. The respondent selection technique is purposive sample or purposeful sample. Data was taken using a questionnaire then analyzed using descriptive percentage.

From the results of the study in general, the average interest in playing badminton in class VII students of Mts Miftahul Ulum Karanganyar Todanan Blora Regency. there are 36 students or 60.17% in the very high interest category, 8 students or 34.32% in the high interest category, 5 students or 2.87% in the medium category and 2 students or 2.54% in the low category. The high interest in playing football is shown from the results of the chi square calculation obtained  $X^2$  count of 97.207 while  $X^2_{table}$  9.488 so that  $X^2_{count} = 97.207 > X^2_{table} = 9.488$ . In fact, most of the class VII students of Mts Miftahul Ulum Blora Regency have a very high interest.

From the research, it can be concluded that 1) there is an interest in playing football among students of class VII Mts Miftahul Ulum Karanganyar Todanan, Blora Regency. 2) interest in playing football among students of class VII Mts Miftahul Ulum Karanganyar Todanan, Blora Regency is in the very high category. The school is advised to pay attention to coaching in order to improve the facilities needed in badminton games.

Keywords. *Descriptive, learning, football, interest.*

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dan wajib untuk dilalui oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari, karena melalui proses pendidikan setiap orang dapat meningkatkan potensi dirinya (kognitif, afektif, psikomotorik) agar dapat berkembang secara optimal dan menciptakan pribadi yang cerdas, kreatif, berbudi pekerti baik dan bertanggung jawab. Pendidikan yang diterima seseorang disekolah merupakan suatu bekal yang sangat berharga guna menghadapi tantangan zaman yang semakin lama mengalami perkembangan. Oleh karena itu sekolah menjadi alternatif yang paling utama bagi orang tua untuk mendidik seseorang agar dapat belajar dan menuntut ilmu. Disamping itu juga lingkungan sekolah juga ikut berperan penting untuk menentukan terbentuknya siswa yang berprestasi sesuai dengan bakat yang telah dimilikinya. Dengan demikian sudah selayaknya sekolah membuat suatu program guna meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik agar siswa menjadi lebih berprestasi dan menjadi manusia seutuhnya.

Permainan bulutangkis sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, bahkan ikut mewarnai gaya hidup masyarakat pada saat ini, permainan ini tidak hanya untuk memperoleh prestasi atau salah satu pilihan untuk menjadi atlet yang berprestasi tinggi, dan juga sebagai hiburan yang menarik bagi setiap orang khususnya yang menggemari permainan bulutangkis. Hampir semua lapisan masyarakat pernah memainkan permainan bulutangkis yang dimulai dari pertandingan tingkat pedesaan seperti kejuaraan dalam memeriahkan hari ulang tahun kemerdekaan Republik Indonesia misalnya pertandingan antar kelas seperti Class Meeting sampai pertandingan antar sekolah.

Bulutangkis adalah cabang olahraga yang termasuk dalam kelompok olahraga permainan kecil. Permainan bulutangkis berbentuk permainan yang bersifat individual dan dapat dimainkan dua orang (single) atau empat orang (double) dengan menggunakan raket sebagai pemukul dan shuttlecock (bola) sebagai objek yang dipukul dan melintas melewati net untuk meyakinkan bahwa bola masih dalam keadaan hidup. Tujuan awalnya menjaga shuttlecock agar tetap berada di udara dalam waktu selama mungkin, permainan bulutangkis dapat dimainkan di dalam ruangan tertutup maupun di luar ruangan terbuka. Permainan yang memerlukan kecepatan, kelincahan, kelenturan, ketepatan, dan ketahanan fisik. Dalam permainan bulutangkis agar dapat menjadi pemain yang handal dan profesional perlu menguasai teknik-teknik dasar permainan bulutangkis.

Sebagaimana karakteristik permainan bulu tangkis mengandung unsur keterampilan gerak, yaitu berupa teknik dasar memegang raket, pukulan pertama (service), pukulan melampaui kepala (overhead stroke), pukulan dengan ayunan rendah (underhead stroke). Serta berbagai macam pukulan seperti pukulan keras dan datar (drive), pukulan memutar di atas kepala (round the head strokes), net drop yang menyeberangi lapangan secara diagonal (cross court net drop) dan juga smash. Smash merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki pada permainan bulu tangkis. Smash merupakan pukulan keras kepada shuttlecock yang diarahkan dengan tajam ke arah lapangan lawan saat menyerang untuk mendapatkan poin. Teknik pukulan smash bisa dilakukan dengan keadaan diam, berdiri atau sambil loncat. Beberapa jenis atau bentuk pukulan smash dalam olahraga bulutangkis yang biasa terjadi di lapangan antara lain pukulan smes penuh, pukulan smes potong, pukulan smes backhand, dan pukulan smes melingkar atas kepala. Sedangkan menurut Kunta (2010: 21), smash merupakan pukulan overhead (atas) yang diarahkan ke bawah dengan mengandalkan kekuatan penuh dan kecepatan lengan serta lecutan pergelangan tangan. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Karena itu tujuan utamanya untuk mematikan lawan. Karakteristik pukulan ini adalah; keras, laju jalannya shuttlecock cepat menuju lantai lapangan.

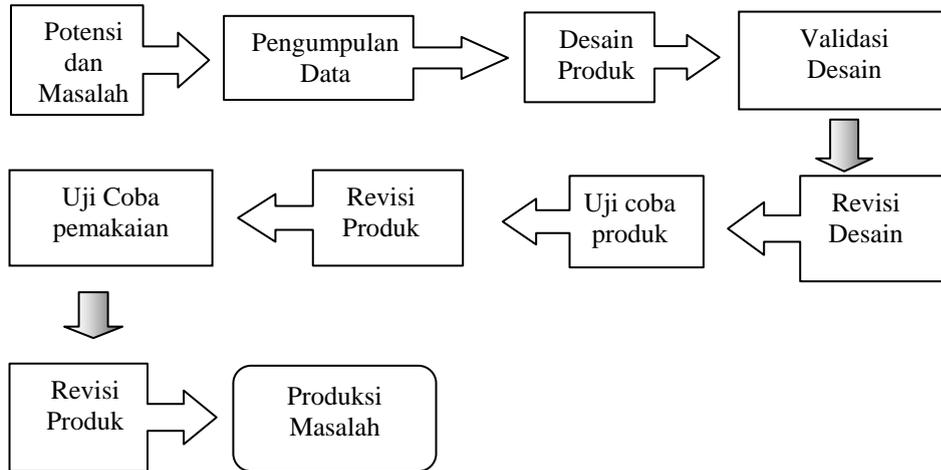
Berhasil tidaknya pelaksanaan olahraga bulu tangkis di sekolah sesuai dengan tujuan yang diharapkan ditentukan oleh banyak faktor, baik dari faktor internal maupun eksternal. Faktor **EDUSCOTECH**: Scientific Journal of Education, Economics, and Engineering

internal yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar diantaranya yaitu kondisi fisiologis, kondisi psikologis, kecerdasan (intelegensi) dan kematangan, sedangkan faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa diantaranya yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah. Di lingkungan sekolah, salah satunya adanya kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru harus dapat menggunakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar permainan bulu tangkis. Hal ini selaras dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2005 Pasal 25 butir 2 berbunyi “Pembinaan dan pengembangan olahraga pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan guru dan dosen olahraga yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat kompetensi serta didukung prasarana dan sarana olahraga yang memadai”.

## **II. METODE PENELITIAN**

Metode atau cara merupakan alat yang digunakan untuk dapat mengungkap permasalahan dalam penelitian. Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2009: 9). Sebuah metode belum tentu sesuai untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Oleh karena itu pengguna metode tergantung dari jenis kebutuhan agar dapat menyelesaikan permasalahan yang hendak diselesaikan. Pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Tujuan dari penelitian pengembangan yang disusun ini adalah untuk menghasilkan produk instrumen tes hasil pukulan smash, dengan membagi daerah sasaran menjadi tiga yang sesuai dengan kemampuan pukulan smash untuk pemain tunggal baik putra maupun putri. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah utama yaitu melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah instrumen yang dikembangkan layak digunakan atau tidak, mengembangkan bentuk produk awal (tes pukulan smash dengan membagi daerah sasaran pukulan smash).

Prosedur pengembangan pada tes hasil pukulan smash dengan membagi daerah sasaran pukulan smash, dilakukan melalui beberapa tahap. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:



Gambar 2.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode Research and Development.

Produk atau instrumen yang dikembangkan harus diujicobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas. Dari uji coba tersebut akan diperoleh sebuah instrumen yang memenuhi syarat dan dapat digunakan dalam penelitian. Uji coba instrumen bertujuan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu instrumen dan apakah instrumen tersebut cocok atau tidak digunakan dalam penelitian. Uji coba produk penelitian pengembangan ini melalui dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil (dilakukan pada siswa Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora , menggunakan 10 subjek), yang bertujuan untuk memperoleh efektivitas, evisiensi dan kebermanfaatan dari produk. Langkah langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

#### Desain Uji Coba

Desain penelitian merupakan rancangan data agar dilaksanakan secara ekonomis dan menganalisis data agar dilaksanakan sesuai dengan tujuan penelitian. Desain uji coba yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain pengembangan. Desain uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Adapun desain penelitian ini terdiri atas:

Gambar 2.2 Desain Penelitian Pengembangan pukulan *smash*.

### III HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Uji Coba Perorangan

Untuk tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diuji cobakan kepada peserta kelas VII di Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora. Pada uji coba kelompok perorangan ini menggunakan 4 peserta didik kelas VII sebagai subjeknya dari 36 Siswa. Pengambilan pemain putra usia 12-14 tahun. Sebelum data dikumpulkan semua, perlu proses untuk mengumpulkan data tersebut yaitu para pemain diberikan penjelasan oleh peneliti tentang metode penggunaan alat pelaksanaan tes dan kegunaannya. Tujuan uji coba kelompok kecil Ini adalah untuk mengetahui proses tanggapan awal dari produk yang dikembangkan secara detail.

#### Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahapan ini produk yang telah direvisi dari hasil evaluasi ahli kemudian diuji cobakan kepada peserta kelas VII di Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora . Pada uji coba kelompok kecil ini menggunakan 10 peserta didik kelas VII sebagai subjeknya dari 36 Siswa. Pengambilan pemain putra usia 12-15 tahun. Sebelum data dikumpulkan semua, perlu proses untuk mengumpulkan data tersebut yaitu para pemain diberikan penjelasan oleh peneliti tentang metode penggunaan alat pelaksanaan tes dan kegunaannya. Tujuan uji coba kelompok kecil Ini adalah untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan.

#### Uji Coba Lapangan

Setelah hasil analisis uji coba kelompok kecil serta revisi produk pertama, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan cara cluster random sampling yang terdiri dari 6 tim, Sedangkan pengambilan sampel diambil secara total sampling berjumlah 18 pemain tunggal putra usia 12-14 tahun peserta didik kelas VII Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora . Pertama-tama para pemain diberikan penjelasan tentang pelaksanaan tes pukulan smash yang kemudian melakukan uji coba.

#### Subyek Uji Coba

Subjek uji coba adalah sasaran peserta didik kelas VII. Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 subjek peserta didik Kelas VII Mts Miftahul Ulum Karanganyar Todanan Blora dipilih menggunakan sampel secara total (total sampling). Uji coba lapangan dilakukan dengan cara cluster random sampling yang terdiri dari 36 peserta, diambil menjadi 7 siswa yang diteliti. Sedangkan pengambilan sampel diambil secara insidental sampling yang berjumlah 10 pemain tunggal putra usia 12-14 tahun 2024 di Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora.

#### Penilaian Proses

Penilaian tes instrumen pukulan smash yang dikembangkan, tahap penilaian proses menggunakan rubrik penilaian yang diisi oleh para ahli dan pengukuran tes secara langsung di lapangan. Ahli terdiri dari dua ahli akademisi dan satu ahli praktisi (pelatih). Macam penilaian proses meliputi beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

Persiapan: pegangan menggunakan forehand dengan benar, pegangan terhadap raket tetap rileks, berdiri dengan kaki diregangkan satu di depan dan satu di belakang, berat badan pada kaki yang berada di belakang, tangan yang memegang raket di samping badan dan pergelangan tangan ditekukkan.

Pelaksanaan: memperhatikan arah datangnya *shuttlecock*, bergerak dengan cepat untuk mengambil posisi yang tepat untuk melakukan pukulan, lutut di bengkokkan dan melakukan gerakan lompatan, saat *shuttlecock* di atas kepala luruskan dan putar lengan bawah disertai lecutan pergelangan tangan.

Gerakan Lanjutan: mengakhiri gerakan pukulan dengan gerak lanjut ayunan raket yang ke depan badan, posisi akhir raket sesuai dengan arah bola, keseimbangan harus tetap terjaga saat dan setelah memukul *shuttlecock*.

#### Penilaian Hasil

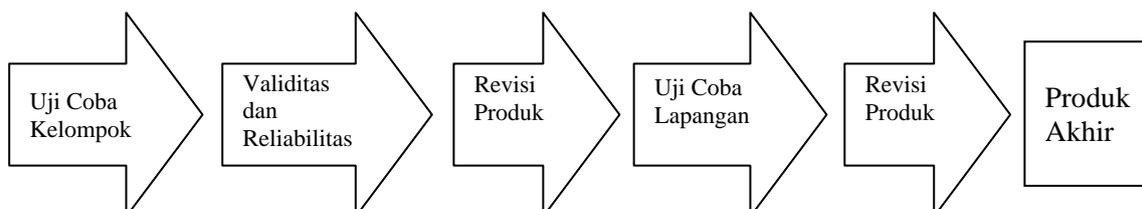
Penilaian hasil dalam uji instrumen ini meliputi skor total hari ke 1 yang dikorelasikan dengan skor total hari ke 2, hasil tes dituliskan menggunakan blangko penilaian tes yang berupa angka-angka.

#### Jenis Data

Faktor terpenting dalam penelitian yang berhubungan dengan data adalah metode pengumpulan data. Jenis data dalam penelitian dapat dibagi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

#### Instrumen Pengumpul Data

Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian yang digunakan untuk memudahkan dalam menilai suatu produk hasil pengembangan, lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli, teknik pengambilan tes serta pengukuran secara langsung yang dilakukan dalam kelompok kecil dan kemudian diuji cobakan dalam kelompok besar, sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk dapat merevisi produk.



Gambar 2.2 Desain Penelitian Pengembangan pukulan *smash*

Tabel 3.1 Rubrik Penilaian Pukulan *smash*

No.	Tahapan dan Fase	Penilaian	
		Benar	Salah
Persiapan			
1	Pegangan menggunakan <i>forehand</i> .	1	0
2	Pegangan terhadap raket tetap rileks.	1	0
3	Berdiri dengan kaki di renggangkan satu di depan dan satu di belakang.	1	0
4	Berat badan pada kaki yang berada di belakang.	1	0
5	Tangan yang memegang raket di samping badan dan pergelangan tangan di tekukkan.	1	0
Pelaksanaan			
6	Memperhatikan dan membaca arah datangnya <i>shuttlecock</i> .	1	0
7	Bergerak dengan cepat untuk mengambil posisi yang tepat untuk melakukan pukulan.	1	0
8	Lutut di bengkokkan dan melakukan gerakan lompatan.	1	0
9	Saat <i>shuttlecock</i> berada di atas kepala luruskan dan putar lengan bawah disertai lecutan pergelangan tangan.	1	0
Lanjutan			
10	Mengakhiri gerakan pukulan dengan gerak lanjut ayunan raket ke depan badan.	1	0
11	Posisi akhir raket sesuai dengan arah bola.	1	0
12	Saat setelah memukul <i>shuttlecock</i> keseimbangan harus tetap terjaga.	1	0
Jumlah		12	0

#### Teknis Analisis Data.

Analisis data produk yang digunakan adalah analisis deskriptif presentase untuk menganalisis dan penilaian subjek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas, dan keterimaan suatu produk. Respon dan dikategorikan dalam lima kategori, yaitu tidak baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik. Pada penelitian ini menggunakan perhitungan validitas dan reliabilitas. Validitas berasal dari kata *validity*, yang mempunyai arti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Sedangkan reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability*, yang mempunyai istilah berlainan lain seperti konsistensi, keterandalan, keterpercayaan, kestabilan, keajegan, dan lain sebagainya, namun gagasan pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya.

Tabel 3.2. Daftar Nama Siswa Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora

No	Nama	Kelas	L/P
1	Abdi Suyono	VII	L
2	Ahmad Agus Riyanto	VII	L
3	Ahmad Rudianto	VII	L
4	Ahmad Sofyan Efendi	VII	L
5	Alfian Putra P.	VII	L
6	Arif Almadi	VII	L
7	Bagus Wicaksono	VII	L
8	Bayu Krisna	VII	L
9	Febiyanto	VII	L
10	Guntur Pamuji	VII	L
11	Hendy Tri Widyatama	VII	L
12	Joko Sutrisno	VII	L
13	Kusnan Diyanto	VII	L
14	M. Khoirul Muksinin	VII	L
15	M. Nur Cahyo	VII	L
16	Muhammad Nur Fatoni	VII	L
17	Muhammad Sultan H. I.	VII	L
18	Muhammad Sulton Rofiqi	VII	L
19	Nur Wahid Khoirul	VII	L
20	Oki Agus Prasetyo	VII	L
21	Okta Pratama R. E. A	VII	L
22	Rendy Aldryan Prasetya	VII	L
23	Rian Eko Saputro	VII	L
24	Ricky Nugroho Sakti	VII	L
25	Riki Andika Candra	VII	L
26	Sudianto	VII	L
27	Sugiarto	VII	L
28	Susilo Budi Utomo	VII	L
29	Tabah Ary Wibowo	VII	L
30	Tatang Banu Awaludin	VII	L
31	Toni Ervanda	VII	L
32	Wawan Eko Okta Saputro	VII	L
33	Wahyu Kurnia Putra	VII	L
34	Yoyok Budi Prasetyo	VII	L
35	Yuda Andrianto	VII	L
36	Zaki Yuda Ardani	VII	L

Tabel 4.1 Persentase Tingkat Kemampuan *Smash* Hari pertama.

Kategori	Score	Frekuensi	Persentase
Baik	30-40	15	42%
Cukup	20-30	11	30%
Kurang Baik	<20	10	28%
		36	100%

Berdasarkan tabel 4.1 tentang norma dari hasil pengukuran tes kemampuan *smash* hari pertama peserta didik kelas VII Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora di atas, terlihat bahwa terdapat 15 siswa (42%) berkategori baik, 11 siswa (30%) berkategori cukup, dan 10 siswa (28%) berkategori kurang baik. kelas VII Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora .

Adapun tes pengukuran hasil pada hari kedua.

Tabel 4.2. Persentase Tingkat Kemampuan *Smash* Hari Kedua.

Kategori	Score	Frekuensi	Persentase
Baik	30-40	18	50%
Cukup	20-30	14	38%
Kurang Baik	<20	4	12%
		36	100%

Berdasarkan tabel 4.2 tentang norma dari hasil pengukuran tes kemampuan *smash* hari kedua peserta didik kelas VII Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora di atas, terlihat bahwa terdapat 18 siswa (50%) berkategori baik, 14 siswa (38%) berkategori cukup, dan 4 siswa (12%) berkategori kurang baik.

#### Hasil Pengembangan

Siswa dapat menambah kekuatan pukulan *smash* dengan gerakan lecutan pergelangan tangan.

Siswa dapat bermain untuk memperebutkan poin.

Siswa dapat mengetahui waktu yang tepat saat melakukan *smash*.

Siswa dapat melakukan *smash* dengan lebih terarah.

### KESIMPULAN SARAN

#### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan kemampuan *smash* dalam kegiatan pembelajaran pada siswa Kelas VII di Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora mengalami peningkatan kekuatan pukulan dengan menggunakan lecutan pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis.

#### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

##### Bagi Guru

Untuk dapat mengetahui tingkat kemampuan tiap siswa diberikan latihan yang efisien dan mengoptimalkan perencanaan kegiatan pembelajaran bulutangkis dapat tercapai.

Memberikan latihan-latihan yang terencana agar semua bisa tersampaikan dan diterapkan oleh siswa.

Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan kemampuan dalam permainan bulutangkis yang diadakan di sekolah maupun perlombaan di tingkat daerah.

Dapat memotivasi siswa untuk tetap berlatih, berusaha dalam meraih prestasi khususnya pembelajaran bulutangkis.

Bagi Sekolah

Menambah sarana dan prasarana yang menunjang proses kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah agar materi dapat terlaksana dengan baik. Sekolah harus mampu memberikan fasilitas pendukung yang memadai bagi proses pembelajaran pendidikan jasmani agar mampu menciptakan siswa yang berprestasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

Fenanlampir Albertus, 2011. *Berolahraga Dengan Berkarakter*. Surabaya: PT. Java Pustaka

Ilmi Miftakul, 2012. *Pengetahuan Olahraga Populer*. Bandung: Alfabeta

James Pole, 2013. *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya

Kristiyanto Agus, 2011. *Olahraga*. Solo: PT. Yuma Pustaka

Muhyi Muhammad, 2011. *Berolahraga Dengan Berkarakter*. Surabaya: PT. Java Pustaka

Rosdiani Dini, 2013. *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Toho Choliq M, 2011. *Berkarakter Dengan Olahraga*. Surabaya: PT. Java Pustaka