

Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar *Smash* Pada Permainan Bulu Tangkis Siswa Kelas VII MTS Miftahul Ulum Karanganyar Todanan Kabupaten Blora

Diterima:

21 Des 2022

Revisi:

18 Jan 2023

Terbit:

20 Jan 2023

¹ Rohmad, ² Bayu Purwo Adhi, ³ Yoga Logis Juang

^{1,2,3} Universitas Doktor Nugroho Magetan,

^{1,2,3} Magetan, Indonesia,

E-mail: ¹ rohmad@udn.ac.id, ² bayupurwoadhi@udn.ac.id

Abstrak---- Penelitian ini dilatarbelakangi oleh membangun kemampuan berhitung anak TK Pancasila Klepu dalam memahami konsep bilangan dengan menggunakan media permainan leg puzzle. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak didik di TK Pancasila Klepu melalui permainan puzzle. Teknik pengumpulan data yaitu tes dan nontes, secara nontes melalui observasi, dan tes melalui unjuk kerja. Teknik analisis data secara kualitatif dan kuantitatif.

Pada siklus I menunjukkan hasil seperti mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 59%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 70%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 tanpa arahan guru yaitu 70% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan puzzle kayu yaitu 65%. Hasil penilaian pada siklus II menunjukkan perkembangan yang luar biasa yaitu sebesar 96%, Hasil penelitian anak yang BSH dan BSB pada siklus II menunjukkan mendengarkan penjelasan dan arahan dari guru yaitu 96%, kemampuan menghitung angka 1-20 sesuai arahan guru yaitu 96%, kemampuan mengurutkan angka 1-20 dengan puzzle tanpa arahan guru yaitu 96% dan kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan puzzle kayu yaitu 96%.

Kata Kunci--- Model Pembelajaran, Teknik Dasar Smash, Permainan Bulu Tangkis.

I. PENDAHULUAN

Program pendidikan untuk anak merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dikendalikan. Dalam hal ini penyelenggaraan pendidikan yang dinaungi oleh Departemen Pendidikan Nasional yaitu TK (Taman Kanak-kanak) juga ikut serta menyukseskan program pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudhatul Athfal (RA) bertujuan membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan nilai-nilai agama dan moral, motorik kasar dan motorik halus, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional sesuai dengan tingkat usianya.

Peneliti menemukan beberapa yaitu pembelajaran untuk pemahaman konsep berhitung anak masih kurang seperti membilang/menyebutkan urutan bilangan, mengenal konsep bilangan dengan benda-benda, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda, media dan metode yang digunakan guru tidak bervariasi sehingga menimbulkan kebosanan bagi anak ketika mengembangkan berhitung anak.

Berdasarkan hasil observasi pada anak RA dan wawancara dengan guru RA Istiqomah, bahwa bidang pengembangan kognitif merupakan salah satu materi yang sulit dipahami oleh anak, terutama dalam kegiatan menghitung/membilang, anak –anak belum dapat menghitung/membilang dan lupa bilangan berikutnya pada saat membilang gambar di papan tulis. Hasil observasi pada pra siklus menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 81-100%.

Pada studi awal hanya 9 anak atau 40% dari 23 anak didik yang berkembang sangat baik dalam memahami konsep bilangan, dalam memahami konsep perbandingan rata-rata 37% yang berkembang sangat baik, dan anak didik yang mampu memahami konsep analisis dan probabilitas ada 33%.

Cara yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan anak Raudhatul Athfal (RA) adalah melalui pembelajaran yang menekankan pada kegiatan bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain.⁵ Permainan yang digunakan di Raudhatul Athfal (RA) merupakan permainan yang didisain sedemikian rupa, sehingga merangsang kreativitas anak dan menyenangkan. Untuk itu bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain merupakan prinsip pokok dalam pembelajaran di Raudhatul Athfal (RA) yang sangat tepat.

Media puzzle adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Guru hendaknya memiliki kemampuan merencanakan alat permainan untuk pendidikan anak usia dini, karena alat permainan yang dirancang dengan baik akan lebih menarik dari pada alat yang tidak didesain dengan baik sebab anak usia dini biasanya menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit yang disertai dengan warna dan bentuk yang menarik yang salah satunya adalah media puzzle.

Dengan menggunakan media puzzle kemampuan kognitif anak akan tercapai

misalnya mengklasifikasikan benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran , mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berpikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti termotivasi untuk melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan berfokus pada peningkatan kemampuan anak RA dalam berhitung, yaitu “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Pancasila Klepu Sooko Ponorogo”.

II. METODE PENELITIAN

Partisipan dalam penelitian ini adalah anak TK Pancasila Klepu Kabupaten Ponorogo, yang terdiri dari 23 anak yang terdiri dari 17 santri laki-laki dan 6 santri perempuan. Dalam penelitian ini dibantu oleh satu orang guru RA sebagai pengajar dan peneliti sendiri sebagai pelaku observer. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari santri dan guru.

Data yang terkumpul dilapangan akan disajikan secara sistematis dan dibedakan dua bagian yang dikumpulkan serta dianalisis oleh peneliti, yaitu:

1. Data yang bersifat kualitatif , akan diolah dengan menggunakan data dan fakta berdasarkan keterangan yang diperoleh, bersifat apa adanya, memberi gambaran tentang ekspresi anak berkaitan dengan kemampuan berhitung anak, aktivitas anak, perhatian, antusias, kepercayaan diri dan diselingi dengan pendapat penulis.
2. Data yang bersifat kuantitatif, akan diolah melalui tabulasi data dan dalam bentuk persentase, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan angka- angka, serta dianalisa dengan cara berfikir induktif dengan demikian, penelitian ini bersifat kuantitatif. Data hasil pengamatan diolah dengan analisis deskriptif untuk menggambarkan keadaan peningkatan indikator keberhasilan setiap siklus dan untuk menggambarkan keberhasilan pembelajaran Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif, yaitu memaparkan nilai hasil kemampuan berhitung anak dalam permainan puzzle . PTK ini berhasil apabila 80% anak telah tuntas dalam kegiatan pembelajaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian dimaksudkan untuk memberikan gambaran dan kejelasan serta pemahaman mengenai hasil yang diperoleh dalam penelitian tingkat kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis dilakukan dengan pengkategorian menjadi 3 yaitu baik, cukup, dan kurang baik. Hasil analisis terhadap kemampuan *smash* siswa dalam mengikuti pembelajaran di Kelas VII Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora Tahun 2023 melalui tes *smash* sebagian besar masuk dalam kategori baik. Dari hasil tingkat kemampuan *smash* diatas dapat disimpulkan bahwa kedua teknik tersebut dalam kategori baik, hal ini dapat diartikan bahwa kemampuan keterampilan yang dimiliki terbatas karena kurangnya pengalaman gerak. Penguasaan teknik dasar pukulan *smash* oleh setiap pemain bulutangkis sangat penting, sebab pukulan ini merupakan serangan utama dalam permainan bulutangkis yang digunakan untuk mengumpulkan poin. Pukulan *smash* adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. (Hetti, 2010: 37). Karakteristik pukulan *smash* adalah; keras, laju jalannya kok cepat menuju lantai lapangan sehingga pukulan ini membutuhkan aspek kekuatan otot tungkai, bahu, lengan, dan fleksibilitas pergelangan tangan serta koordinasi gerak tubuh yang harmonis. Dengan demikian, pemain bulutangkis yang memiliki kekuatan otot yang kuat dan fleksibilitas tubuh akan lebih mudah mengarahkan pukulan *smash* yang keras dan tajam pada daerah permainan lawan. Berdasarkan hasil analisis data pukulan *smash* bulutangkis untuk pemain tunggal putra usia 12-14 tahun di Mts Miftahul Ulum Karanganyar Todanan Kabupaten Blora secara umum ternyata sebagian besar dalam kategori baik. Setiap pembelajaran pada umumnya memiliki harapan dengan hasil tertentu. Hasil tersebut biasanya berupa penguasaan keterampilan. Keterampilan seseorang yang tergambar untuk meningkatkan kemampuan tersebut dapat menentukan keberhasilan, dengan demikian keterampilan menunjukan pada kualitas. Karena keterampilan merupakan derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan yang efisiensi dan efektif. Penggolongan keterampilan dapat dilakukan dengan cara mempertimbangkan stabilitas lingkungan, jelas tidaknya titik awal serta akhir dari gerakan, dan ketepatan gerak yang dimaksud.

Faktor-faktor yang menentukan tingkat penguasaan gerak dapat dibedakan menjadi 3, yaitu:

1. Faktor proses belajar mengajar

Dalam kegiatan pembelajaran Kelas VII di Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora dalam proses belajar mengajar sudah mendukung. Guru menguasai berbagai teknik dasar bulutangkis khususnya pukulan *smash*, berbagai teori belajar telah diberikan dan dapat memberikan jalan kepada siswa untuk membenahi diri untuk melakukan perubahan.

2. Faktor pribadi

Setiap siswa pada dasarnya mempunyai kemampuan yang berbeda, baik dalam hal fisik, teknik, taktik, mental, emosional, maupun kemampuan-kemampuan lainnya. Jika semua itu dikendalikan sesuai dengan fungsinya maka hasilnya akan baik.

3. Faktor situasional (lingkungan).

Kegiatan pembelajaran Kelas VII di Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora dilakukan 1 kali dalam seminggu. Pertemuan yang dilakukan 1 kali dan pembelajaran yang relative singkat ini dianggap menjadi penyebab utama menurunnya prestasi siswa. Jika kegiatan ini dilakukan 3 dalam seminggu dan juga kegiatan tambahan ekstrakurikuler mungkin akan mendorong prestasi siswa.

Suatu keterampilan itu baru dapat dikuasai atau diperoleh, apabila pembelajaran dalam berlatih tersebut harus dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu. Maka dengan diketahuinya tingkat kemampuan *smash* peserta kegiatan didik Kelas VII di Mts Miftahul Ulum Kabupaten Blora tersebut, dimaksudkan ada upaya untuk meningkatkan kemampuan dalam penguasaan teknik dasar bulutangkis khususnya pukulan *smash*, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan gerak siswa dalam penguasaan teknik. Kegiatan pembelajaran dan pelatihan semata-mata diarahkan untuk mengatasi masalah dalam kehidupannya yaitu dengan melatih diri untuk mengasah kemampuan dengan sasaran mencapai penampilan yang terampil.

IV. KESIMPULAN

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.

DAFTAR PUSTAKA

- Fenanlampir, A. (2011). *Berolahraga Dengan Berkarakter*. Surabaya: PT. Java Pustaka.
- Ilmi, M. (2012). *Pengetahuan Olahraga Populer*. Bandung: Alfabeta.

James, P. (2013). *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya.

Kristiyanto, A. (2011). *Olahraga*. Solo: PT. Yuma Pustaka.

Muhyi, M. (2011). *Berolahraga Dengan Berkarakter*. Surabaya: PT. Java Pustaka.

Rosdiani, D. (2013). *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Bandung: Alfabeta.