

**PENERAPAN MODIFIKASI ALAT BANTU PEMBELAJARAN
BOKORTASKO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII D
DI SMP N 3 BATANG TAHUN 2012**

Marrozan*, Drs. Hermawan Pamot Raharjo, M.Pd, Agus Raharjo, S.Pd, M.Pd.
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2013
Disetujui Mei 2013
Dipublikasikan Juli 2013

Keywords:
Modification, Learning Tools bokortasko, Students class VIII D, SMP N 3 Batang.

ABSTRAK

Latar belakang dalam penelitian adalah karena rendahnya kemampuan siswa dalam bermain bulutangkis, sehingga belum bisa menunjukkan hasil belajar yang maksimal. Rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimanakah penggunaan modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII D SMPN 3 Batang tahun ajaran 2012. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII D SMP N 3 Batang Tahun 2012. Instrumen penelitian menggunakan dokumentasi, kuisioner atau angket, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan pembelajaran penjasorkes melalui modifikasi permainan bulutangkis hasil belajar siswa meningkat disetiap siklus. Hasil belajar kognitif siklus I diperoleh nilai rata-rata 7,8 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 76%, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 9 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 100%. Hasil belajar afektif siklus I dengan ketuntasan belajar yang dicapai 72%, pada siklus II dengan ketuntasan belajar yang dicapai 76%. Hasil belajar psikomotorik siklus I dengan ketuntasan belajar yang dicapai 40%, pada siklus II dengan ketuntasan belajar 64%. Berdasarkan penelitian modifikasi permainan bulutangkis dapat meningkatkan pembelajaran penjasorkes pada siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, maka saran yang diberikan adalah guru penjas dapat melakukan penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko pada siswa kelas VIII untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bulutangkis.

Abstract

Background in the study is due to the low ability students in playing badminton, so can not show maximum learning outcomes. The formulation of the problem in this thesis is how the use of learning aids bokortasko modifications in the learning of Physical Education and Health Sport can improve learning outcomes badminton game in class VIII D SMPN 3 Stem academic year 2012. The purpose of this study is to determine the improvement of learning outcomes badminton game in the eighth grade students of SMP N 3 Batang D 2012. The research instrument used documentation, questionnaires or questionnaires, and observations. The results showed that the learning game of badminton penjasorkes through modifications to increase student learning outcomes in each cycle. The results of cognitive learning cycle I gained an average of 7.8 grade mastery learning achieved by 76%, in the second cycle obtained average value of 9 with mastery learning achieved 100%. Affective learning outcomes with mastery learning cycle I reached 72%, in the second cycle with mastery learning achieved 76%. Psychomotor learning outcomes with mastery learning cycle I reached 40%, in the second cycle with 64% mastery learning. Based on research badminton game modifications can improve learning penjasorkes on siswa. Berdasarkan research showing an increase in learning outcomes, then the advice given is penjas teacher can make modifications to the application of learning aids bokortasko the eighth grade students to improve student learning outcomes in the material badminton game.

© 2012 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2252-6773

✉ Alamat korespondensi:
supermarroz@yahoo.com

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Persentase ketuntasan belajar pada materi permainan bulutangkis tahun pelajaran 2011/2012 dari 25 siswa sebesar 48% dengan 12 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 78. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 13 siswa dengan persentase 52%. Rata-rata nilai hanya mencapai 77.

Besar jumlah rata-rata dan nilai siswa yang mendapat nilai dibawah 78 menjadi bukti kongkrit bahwa hasil belajar siswa-siswi kelas 8 D belum mencapai hasil ketuntasan belajar siswa yang telah ditentukan, yaitu dengan nilai 78 menunjukkan proses pembelajaran yang belum melibatkan siswa secara aktif, guru masih menjadi pusat pembelajaran, kurangnya model pembelajaran, gaya mengajar serta pemodifikasi dan media pembelajaran yang masih kurang untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang mengakibatkan hasil belajar menjadi kurang, perlu dilakukan suatu tindakan yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai.

Bokortasko adalah singkatan dari bola berekor dan kertas koran. Modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dirancang peneliti dengan menggunakan bola berekor yang dapat dibuat dengan memanfaatkan bola kertas koran yang diikat menggunakan tali rafia berwarna sehingga membentuk ekor. Pembuatan alat bantu ini sangat mudah dan tidak memerlukan banyak biaya. Melalui modifikasi bokortasko ini, sebagai upaya untuk membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis dengan peraturan yang telah dimodifikasi. Dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar sekolah serta biaya yang tidak terlalu mahal, maka guru pendidikan jasmani dapat membuat alat bantu pembelajaran bokortasko dalam jumlah yang disesuaikan dengan banyaknya jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: "Bagaimanakah penggunaan modifikasi alat bantu bokortasko dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII D di SMPN 3 Batang? ".

Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara umum bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII D melalui penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko di SMPN 3 Batang tahun ajaran 2011/2012.

METODE PENGEMBANGAN

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif dengan guru bidang studi pendidikan jasmani dan guru kelas yang bersangkutan adalah sebagai pengamat atau observer dalam penelitian. Sedangkan peneliti bertugas sebagai tenaga pengajar sekaligus bertanggung jawab penuh atas tindakan penelitian tersebut, dimana peneliti secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

PTK terdiri atas empat tahap, yaitu planning (perencanaan), action (tindakan), observasi (pengamatan), reflection (refleksi) (Agus Kristiyanto, 2010:55).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMPN 3 Batang dengan jumlah 25 siswa.

Teknik Analisis Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik sebagai berikut:

Observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen (Arikunto, 2006:229).

Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang artinya barang-barang tertulis (Arikunto, 2006:158). Dalam penelitian ini, dokumentasi yang akan digunakan meliputi data nilai Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan materi Permainan bulutangkis kelas 8 VIII D semester II Tahun Pelajaran 2011/2012 dan foto-foto kegiatan pembelajaran menggunakan alat bantu pembelajaran bokortasko.

Angket atau kuesioner

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikun-

to, 2006:151). Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk memperoleh respon atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran permainan bulutangkis yang telah dimodifikasi. Angket diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran selesai.

Analisis Data

Dari hasil penelitian, data yang dianalisis adalah

Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = (\sum \square \square \text{jumlah jawaban benar} \square) / (\sum \square \square \text{jumlah seluruh soal} \square) \times 100$$

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas, yaitu:

$$\text{Rata-rata nilai siswa} = (\sum \square \square \text{nilai semua siswa} \square) / (\sum \square \square \text{siswa})$$

Untuk menentukan tingkat tuntas belajar klasikal, yaitu:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = (\sum \square \square \text{siswa yang} \square \text{mendapat nilai} \geq 65) / (\sum \square \square \text{siswa yang mengikut} \square \text{tes} \square) \times 100\%$$

Untuk menentukan nilai hasil observasi yang meliputi penilaian afektif dan penilaian psikomotorik, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = (\sum \square \square \text{skor perolehan} \square) / (\sum \square \square \text{skor maksimal} \square) \times 100\%$$

(Arikunto S, 2006:306-307)

Indikator Keberhasilan Belajar

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tinda-

kan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus berikutnya.

Prosentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian pada tabel berikut:

Peraturan permainan dan cara bermain bokortasko:

- (1) Permainan terdiri dari 2 tim, masing-masing tim terdiri dari 6 orang pemain dengan formasi 3 orang di lapangan sendiri memegang paddle dan 3 orang lainnya berada di kotak belakang lapangan lawan memegang kardus untuk menangkap bola hasil pukulan teman.
- (2) Setiap tim mendapat 9 buah bola berekor kertas koran dan 3 buah paddle (masing-masing anak mendapat 3 bola berekor dan 1 paddle).
- (3) Waktu pertandingan dalam 1 game adalah 2x3 menit.
- (4) Setelah terdengar aba-aba pe-luit, kedua tim berkompetisi untuk memasukan bola berekor ke dalam kardus yang dipegang teman yang berada di garis belakang lapangan lawan.
- (5) Gerakan pukulan ayunan tangan harus dari bawah (untuk permainan pukulan servis).
- (6) Gerakan pukulan ayunan tangan harus dari atas kepala (untuk permainan pukulan lob).
- (7) Cara memukul bola harus dari belakang garis servis.
- (8) Bola hasil pukulan lawan yang tidak masuk boleh diambil dan dipukul kembali untuk dimasukan ke dalam kardus yang berada di

Tabel 3.2. Rambu-rambu Hasil Analisis

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
85-100%	Sangat Baik	Berhasil
65-84%	Baik	Berhasil
55-64%	Cukup	Tidak Berhasil
0-54%	Kurang	Tidak Berhasil

(Zainal Aqib, 2011: 53).

Tabel 3.4. Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar Penjasorkes

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
≥ 78	Tuntas	Berhasil
<78	Tidak Tuntas	Berhasil

lapangan lawan.

(9) Pemain boleh memukul bola hasil pukulan lawan yang masih melayang di udara. Bola hasil pukulan yang masuk ke dalam kardus dinyatakan sah jika dipukul menggunakan paddle dan mendapat 1 poin.

(10) Jika langsung dilempar dengan menggunakan tangan dan masuk, maka dinyatakan tidak sah.

(11) Tim yang paling banyak memasukkan bola dinyatakan sebagai pemenang.

(12) Apabila terjadi skor sama dalam satu pertandingan (2x3menit), maka dilanjutkan dengan adu pinalti.

(13) Cara melakukan pinalti yaitu dengan cara memukul bola dari belakang garis servis melewati net untuk dimasukkan ke dalam kardus yang ada di lapangan lawan menggunakan paddle. Hanya saja, setiap pemain dalam satu tim diberi satu kesempatan untuk melakukan pukulan pinalti.

2.) Pelanggaran:

(1) Tim yang memasukkan bola den-

gan ayunan lemparan salah, maka bola yang tadinya masuk dinyatakan tidak masuk.

(2) Apabila ada tim yang memasukkan bola dengan cara menginjak atau melewati garis servis, maka bola yang tadinya masuk dinyatakan tidak sah.

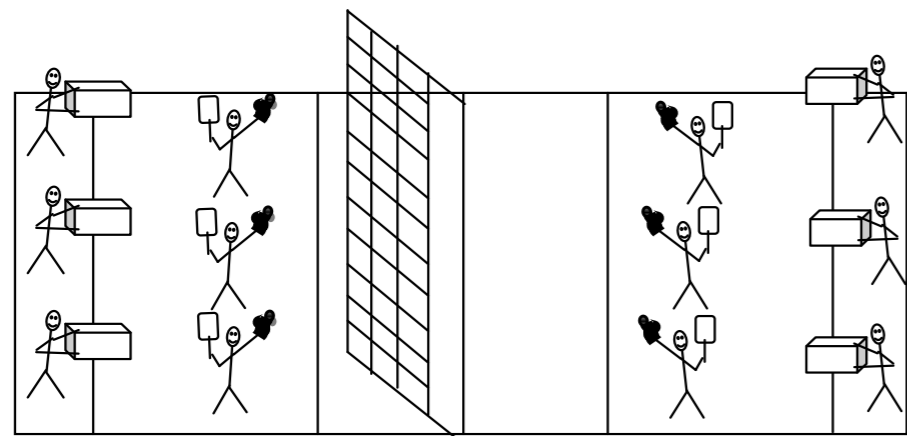
(3) Tim yang menangkap bola hasil pukulan teman melewati garis belakang lapangan lawan dinyatakan tidak sah.

Salah satu kegiatan tersebut adalah seperti terlihat pada gambar berikut ini:

Hasil belajar afektif pada siklus I dapat diketahui bahwa siswa dengan kategori sangat baik 2 siswa (8%), kategori baik 23 siswa (92%) siswa dengan kategori cukup dan kurang tidak ada.

Untuk nilai rata-rata hasil belajar psikomotorik adalah 7,6. Hasil belajar psikomotorik pada siklus I dapat diketahui siswa dengan kategori sangat baik tidak ada, kategori baik 25 siswa (100%), siswa dengan kategori cukup dan kurang tidak ada.

Nilai akhir hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Gambar 3.11. Bentuk kegiatan siswa melakukan permainan bokorasko

Hasil Penelitian

Siklus I

Pada siklus I nilai rata-rata kelas hasil belajar kognitif adalah 7,8. Siswa dengan kategori sangat baik ada 5 siswa (20%), kategori baik ada 15 siswa (60%), kategori cukup ada 5 siswa (20%), dan siswa dengan kategori kurang tidak ada.

Untuk nilai rata-rata hasil belajar afektif pada siklus I adalah 7,9. Hasil belajar afektif pada siklus I dapat diketahui bahwa siswa den-

gan kategori sangat baik 2 siswa (8%), kategori baik 23 siswa (92%) siswa dengan kategori cukup dan kurang tidak ada.

Untuk nilai rata-rata hasil belajar psikomotorik adalah 7,6. Hasil belajar psikomotorik pada siklus I dapat diketahui siswa dengan kategori sangat baik tidak ada, kategori baik 25 siswa (100%), siswa dengan kategori cukup dan kurang tidak ada.

Nilai akhir hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7. Rekap nilai akhir hasil belajar siklus I

Nilai	SIKLUS I	
	Rata-rata	Keterangan
KOGNITIF	7,8	Baik
AFEKTIF	7,9	Baik
PSIKOMOTORIK	7,6	Baik
Σ Nilai Akhir	7,8	Baik

Tabel 4.8. Jumlah ketuntasan hasil belajar siklus I

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	17	68%
2.	Tidak Tuntas	8	32%

Untuk nilai akhir hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 7,8 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 68%. Jumlah siswa yang tuntas adalah 17 siswa (68%) dan yang tidak tuntas adalah 8 siswa (32%).

Siklus II

Pada siklus II hasil belajar kognitif siswa memperoleh nilai rata-rata 9. Siswa dengan kategori sangat baik ada 18 siswa (72%), kategori baik ada 7 siswa (28%), kategori cukup dan kurang tidak ada.

Nilai rata-rata hasil belajar afektif pada siklus II adalah 8,2. Siswa dengan kategori sangat baik ada 10 siswa (40%), kategori baik ada 15 sis-

wa (60%) dan siswa dengan kategori cukup dan kurang tidak ada.

Nilai rata-rata hasil belajar psikomotorik pada siklus II adalah 8,1. Siswa dengan kategori sangat baik 10 siswa (40%), kategori baik 15 siswa (60%), dan siswa dengan kategori cukup dan kurang tidak ada. Dengan demikian indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai yaitu sekurang-kurangnya 65% dari keseluruhan siswa yang ada di kelas tersebut mencapai nilai minimal 85% (Mulyasa, 2005:102). Untuk nilai akhir hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9. Rekap nilai akhir hasil belajar siklus II

Nilai	SIKLUS II	
	Rata-rata	Keterangan
KOGNITIF	9	Sangat Baik
AFEKTIF	8,5	Sangat Baik
PSIKOMOTORIK	8,1	Baik
Σ Nilai Akhir	8,5	Sangat Baik

Tabel 4.10 Jumlah ketuntasan hasil belajar siklus II

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1.	Tuntas	22	88%
2.	Tidak Tuntas	3	12%

Dari tabel di atas diperoleh bahwa nilai akhir hasil belajar siswa pada siklus II dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 22 siswa dan yang tidak tuntas adalah 3 siswa dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88% dan nilai rata-rata 8,5.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti selama 2 siklus diperoleh hasil bahwa melalui modifikasi alat bantu pembelajaran bulutangkis dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII D SMP Negeri 3 Batang tahun pelajaran 2011/2012. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar klasikal (kognitif, afektif, psikomotorik) dari siklus I ke siklus II.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka saran-saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

Guru penas dapat melakukan penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko pada siswa kelas VIII untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bulutangkis.

Modifikasi pembelajaran bulutangkis perlu diterapkan pada materi lain sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani.

Dengan minimnya perlengkapan diharapkan guru penjasorkes dapat melakukan inovasi pembelajaran yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

Adang Suherman dan Yoyo Bahagia. 2000. Dasar-Dasar Penjaskes. Jakarta: Depdiknas

. 2000. Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Depdikbud

Agus Kristiyanto. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Surakarta: UNS press

Catharina Tri Anni dan Achmad Rifai RC. 2007. Psikologi Belajar. Semarang: UPT UNNES Press

. 2009. Psikologi pendidikan. Semarang: UPT UNNES Press

Grice, Tony. 1999. Bulutangkis Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Herman Subarjah. 2004. Pendekatan Ketrampilan Taktis dalam Pembelajaran Bulu Tangkis. Jakarta: Depdiknas

H. Abdulkadir Ateng. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta : Depdikbud

<http://id.wikipedia.org/wiki/Bulutangkis>(accessed 07.46/26/03/2013)

Husdarta. 2009. Manajemen Pendidikan Jasmani. Bandung : Alfabeta

Icuk Sugiyarto. 2004. Total Badminton. Solo: Cv Setyaki Eka Anugerah.

Nadisah. 1992. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung : Depdikbud

Permendiknas No 23. 2006. Standar Kompetensi Kelulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas

Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta

Suharsimi Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta : PT Rineka Cipta

. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara

Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. Perkembangan dan Belajar Gerak, Jakarta: Depdiknas.

Sukintaka. 1992. Teori Bermain Penjaskes, Jakarta: Depdiknas.

Supandi. 1992. Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Depdikbud

Syaiful Bahri Djamarah. 2010. Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta

Zainal Aqib. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya