



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BULUTANGKIS PENDEKATAN LONTON PENJASORKES SISWA KELAS V

**Muhammad Hatta Zulfikar El Famoos*, Drs. HermawanPamot R, M.Pd, Supriyono,
S.Pd.,M.Or**

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2013
Disetujui Agustus 2013
Dipublikasikan September
2013

Keywords:
**Badminton, Lonton,
Penjasorkes**

ABSTRAK

Hasil dari pembelajaran bulutangkis pada SDN Baros 01 masih kurang dari nilai KKM. Presentase ketuntasan menunjukkan 49,09%. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu apakah ada peningkatan hasil belajar bulutangkis dengan pendekatan lonton dalam penjasorkes pada siswa kelas V SDN Baros 01 Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes? Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bulutangkis setelah mendapatkan pembelajaran bulutangkis dengan pendekatan permainan lonton. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa pembelajaran bulutangkis dengan pendekatan permainan lonton tahap demi tahap mencapai keberhasilan. Dengan data sebagai berikut: siklus I memperoleh nilai rata-rata 74,1% dan pada siklus II dengan nilai rata-rata 84,9%. Sedangkan untuk nilai hasil belajar siswa pada siklus I hanya 60% dengan jumlah siswa 22 anak yang belum tuntas dan pada siklus II mencapai 100%, yang berarti setiap anak sudah mencapai nilai KKM yang ditetapkan. Meningkatkan hasil belajar bulutangkis dengan pendekatan permainan lonton dalam penjasorkes pada siswa kelas V SDN Baros 01 Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes menunjukkan keberhasilan. Saran kepada guru penjasorkes agar menggunakan permainan lonton pada materi bulutangkis, bagi siswa dapat dijadikan bahan latihan bulutangkis, bagi sekolah agarmenyediakan sarana prasarana dalam pembelajaran, permainan lonton ini dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran bulutangkis.

Abstract

Outcomes of learning badminton at SDN Baros 01 is still less than the KKM. Percentage of 49.09% indicates mastery. The problem in this study is whether there is an increase in learning outcomes in badminton with Lonton approach Penjasorkes in class V SDN Baros 01 Sub KetanggunganBrebes? The purpose of this study to determine improved learning outcomes badminton badminton after getting learning approach Lonton game. The method of research is a class act consisting of two cycles. The results of this study indicate that the learning game of badminton with Lonton approach step by step to achieve success. With the following data: first cycle to obtain an average value of 74.1% and the second cycle with an average value of 84.9%. As for the value of student learning outcomes in the first cycle is only 60% the number of students who have not completed 22 children and the second cycle reaches 100%, which means that every child has reached the KKM set. Improve learning outcomes approach to the game of badminton with Lonton in Penjasorkes in class V SDN Baros 01 Sub KetanggunganBrebes show success. Penjasorkes advice to teachers to use the material Lonton badminton game, the students can be used as badminton practice for schools to provide learning infrastructure, Lonton game can be used as an alternative in learning badminton.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
zefic_9013@yahoo.co.id

ISSN 2252-6773

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Menurut Cholik Mutohir tahun 1992 sebagaimana dikutip oleh Samsudin (2008:2), “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila”.

Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terpopuler di dunia pada umumnya dan di Indonesia pada khususnya. Di Indonesia olahraga ini merupakan salah satu cabang olahraga yang dicintai oleh bangsa Indonesia, tidak bisa dibantah lagi bahwa bulutangkis telah mengharumkan nama Indonesia di dunia sebab olahraga ini hampir selalu menyumbangkan medali di setiap eventnya. Seperti yang dikemukakan Tony Grice (1996:1) bahwa, “olahraga ini menarik minat berbagai tingkat keterampilan, dan pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan.”

Oleh karena itu pendidikan jasmani SD sangat mendukung diadakannya pembelajaran bulutangkis. Dalam kurikulum sekolah dasar cabang olahraga permainan bulutangkis itu dikenalkan pada siswa kelas lima. Akan tetapi dalam pelaksanaannya pembelajaran bulutangkis banyak menghadapi masalah baik itu yang dirasakan oleh guru penjas maupun oleh siswa. Pembelajaran bulutangkis merupakan suatu tantangan bagi guru penjas di SD Negeri 01 Baros Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes sebab anak kurang antusias. Hal ini diwujudkan dalam bentuk sikap yang selalu malas dalam pemberian materi tersebut. Sehingga tujuan dari pembelajaran sebenarnya belum dapat tercapai. Sedangkan yang menyebabkan anak kurang antusias yang pada akhirnya mengurangi efektivitas dari pembelajaran tersebut diantaranya adalah (1) kelas penjas memiliki jumlah yang banyak sehingga bukan tidak mungkin anak untuk tidak dapat merasakan bermain bulutangkis pada saat pembelajaran penjas. (2) Siswa merasa kesulitan dalam mengoperasikan raket.

Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah

ada peningkatan hasil belajar bulutangkis dengan pendekatan lonton dalam penjasorkes pada siswa kelas V SDN Baros 01 Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes?”

KAJIAN PUSTAKA

Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bagian dari penelitian masalah praktis yang memiliki tujuan utama untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani atau memperbaiki kualitas proses dan hasil kepelatihan olahraga (Agus Kristiyanto, 2010:28).

Pendidikan Jasmani

Menurut Cholik Mutohir tahun 1992 sebagaimana dikutip oleh Samsudin (2008:2), “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila”.

Belajar

Belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan dengan membaca dan menggunakan pengalaman sebagai pengetahuan yang memandu perilaku pada masa yang akan datang sebagaimana dikutip oleh Udin S. Winataputra (2008:1.4).

Pembelajaran

Menurut undang-undang No 20 tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Modifikasi

Menurut Supandi tahun 1992 sebagaimana dikutip oleh Arif Rakhman (2011:38), “modifikasi adalah pengurangan atau penggantian unsur-unsur tertentu”.

Bermain

Aktivitas bermain dalam nuansa kerianan memiliki tujuan yang melekat di dalam bermain itu sendiri, hal ini diungkapkan Lutan dan Sumardianto tahun 2000 sebagaimana dikutip Anrotul Qoriah (2011:16).

Bulutangkis

Menurut Tony Grice (1996:1) “bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan shuttle dengan teknik pemukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang cepat disertai dengan gerakan tipuan.”

Permainan Lonton

Lonton merupakan permainan yang berorientasi pada olahraga permainan bulutangkis. Lonton diciptakan untuk menambah keterampilan

lan gerak anak khususnya dalam permainan bulutangkis. Selain itu juga permainan lonton merupakan permainan untuk meningkatkan hasil belajar bulutangkis dalam pembelajaran penjas. Sedangkan nama lonton sendiri merupakan kependekan dari alon-alon minton.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subyek penelitian pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN 01 Baros Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes.

Instrumen Pengumpulan Data

No	AspekKemampuan	Ya	Tidak
1	AspekKognitif 1) Memahamiperaturanpermainanbulutangkis 2) Memahamiteknikdasarpermainanbulutangkis 3) Memahamiperaturanpermainanlonton		
2	AspekAfektif 1) Mau mendengarkandanberkomentarpadamateri yang diberikan 2) Menghargainerjateman 3) Menghargailawan 4) Menghormatikeputusanwasit 5) Mengakuikekalahan yang telahdidapat 6) Percayadiridalam pembelajaran 7) Sikapsportif 8) Mau melakukankerjasama 9) Bersikapjujur 10) Bersikap sopandansantun		
3	AspekPsikomotor 1) Bisamelakukanteknikdasarpermainanlontondenganbenar. a) Pukulan forehand b) Pukulan backhand c) Pukulanlob d) Pukulan netting e) Pukulan dropshoot		

Keterangan : berikan tanda (v) pada setiap jawaban “ ya “ atau “ tidak “

Analisis Data

Setelah data terkumpul lalu diberi skor atau nilai dari tiap-tiap jawaban responden dengan berpedoman sebagai berikut :

Untuk jawaban “ya” mendapat nilai 1

Untuk jawaban “tidak” mendapat nilai 0

Teknik yang dipakai untuk menganalisis data penelitian adalah statistik deskriptif prosentase. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

Prosentase skor (%) = n/N x 100 %

Keterangan : n = jumlah skor jawaban responden

N = Jumlah skor jawaban (Hadi, 2001 : 21)

Analisis Aspek Psikomotor

Nilai =(jumlah skor yang diperoleh)/(jumlah skor maksimal) x 50

Analisis Aspek Afektif

Nilai =(jumlah skor yang diperoleh)/(jumlah skor maksimal) x 30

Analisis Aspek Kognitif

Nilai =(jumlah skor yang diperoleh)/(jumlah skor maksimal) x 20

HASIL PENELITIAN

Siklus I

Dari uraian pembelajaran pada siklus I dapat disimpulkan secara garis besar bahwa dalam pembelajaran pada materi bulutangkis dengan pendekatan permainan lontan belum berhasil

secara maksimal dan harus ditindak lanjuti pada siklus berikutnya untuk mencapai hasil yang maksimal. Berikut ini adalah hasil dari pembelajaran bulutangkis dengan pendekatan permainan lontan pada siklus I.

Tabel Rata-rata hasil pengamatan terhadap aspek kognitif pada proses pembelajaran bulutangkis siklus I

No	Aspek yang diamati	Rata – rata
1	Memahamiperaturanpermainanbulutangkis	2,96
2	Memahamiteknikdasarpermainanbulutangkis	2,53
3	Memahamiperaturanpermainanlonton	2,65
	Jumlah	8,15
	Skormaksimal	10
	Persentase	81,5%

Tabel Rata-rata hasil pengamatan terhadap aspek afektif pada proses pembelajaran bulutangkis siklus I

No	Aspek yang diamati	Rata – rata
1	Mau mendengarkandanberkomentarpadamateri yang diberikan	0,73
2	Menghargaikinerjateman	0,87
3	Menghargailawanataumusuhkita	0,75
4	Menghormatikeputusanwasit	0,71
5	Mengakuikekalahan yang telahdidapat	0,67
6	Percayadiridalam pembelajaran	0,67
7	Sikap sportif	0,76
8	Mau melakukankerjasama	0,89
9	Bersikapjujur	0,82
10	Bersikapsopandansantun	0,76
	Jumlah	7,64
	Skormaksimal	10
	Persentase	76,4%

Tabel Rata-rata hasil pengamatan terhadap aspek psikomotor pada proses pembelajaran bulutangkis siklus I

No	Aspek yang diamati	Rata – rata
1	Pukulan forehand	0,75
2	Pukulan backhand	0,60
3	Pukulan overhead lob	2,05
4	Pukulan netting	1,84
5	Pukulan dropshoot	1,24
	Jumlah	6,47
	Skormaksimal	10
	Persentase	64,7 %

Tabel Rata – rata hasil pengamatan terhadap aspek psikomotor, kognitif dan afektif kelas V pada pembelajaran bulutangkis

No	AspekPenilaian			Jumlah	Rata – rata
	Kognitif	Afektif	Psikomotor		
1	8,15	7,64	6,47	22,26	7,42
				Skormaksimal	10
				Persentase	74,2%

Siklus II

Dengan adanya perubahan ini permainan lebih hidup karena sering terjadi reli-reli panjang. Siswa pun merasa antusias dalam

permainan yang terjadi pada siklus II ini. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan pada siklus II lebih berkualitas dibandingkan permainan yang ada pada siklus I.

Tabel Rata-rata hasil pengamatan terhadap aspek kognitif pada proses pembelajaran bulutangkis siklus II

No	Aspek yang diamati	Rata – rata
1	Memahamiperaturanpermainanbulutangkis	3,47
2	Memahamiteknikdasarpermainanbulutangkis	2,64
3	Memahamiperaturanpermainanlonton (alon-alon minton)	2,89
	Jumlah	9,00
	Skormaksimal	10
	Persentase	90%

Tabel Rata-rata hasil pengamatan terhadap aspek afektif pada proses pembelajaran bulutangkis siklus II

No	Aspek yang diamati	Rata – rata
1	Mau mendengarkandanberkomentarpadamateri yang diberikan.	0,87
2	Menghargaikinerjateman.	0,84
3	Menghargailawanataumusuhkita.	0,82
4	Menghormatikeputusanwasit.	0,82
5	Mengakuikekalahan yang telahdidapat.	0,78
6	Percayadiridalam pembelajaran	0,87
7	Sikap sportif	0,85
8	Mau melakukankerjasama	0,85
9	Bersikapjujur	0,82
10	Bersikapsopandansantun	0,84
	Jumlah	8,36
	Skormaksimal	10
	Persentase	83,6%

Tabel Rata-rata hasil pengamatan terhadap aspek psikomotor pada proses pembelajaran bulutangkis siklus II

No	Aspek yang diamati	Rata – rata
1	Pukulan forehand	1,00

2	Pukulan backhand	0,87
3	Pukulan overhead lob	2,25
4	Pukulan netting	2,36
5	Pukulan dropshoot	1,62
	Jumlah	8,11
	Skormaksimal	10
	Persentase	81,1 %

Tabel Rata – rata hasil pengamatan terhadap aspek psikomotor, kognitif dan afektif kelas V pada pembelajaran bulutangkis

No	AspekPenilaian			Jumlah	Rata – rata
	Kognitif	Afektif	Psikomotor		
1	9,00	8,36	8,11	25,47	8,49
				Skormaksimal	10
				Persentase	84,9%

Deskripsi Hasil Siklus

Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran bulutangkis mengalami peningkatan dari berbagai aspek penilaian. Sedangkan aspek yang dijadikan instrumen yaitu aspek

kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Ketiganya mengalami kenaikan yang mengindikasikan keberhasilan dalam pembelajaran tersebut. Adapun hasil dari observasi tersebut sebagai berikut:

Tabel Data hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada permainan lonton

No	Aspek yang diamati	Siklus	
		I	II
1	Kognitif	8,15	9,00
2	Afektif	7,64	8,36
3	Psikomotor	6,47	8,11
	Jumlah	22,26	25,47
	Rata-rata	7,42	8,49
	Skormaksimal	10	10
	Persentase	74,2%	84,9%

Tabel Data prestasi belajar siswa pada pembelajaran bulutangkis

No	Data	Siklus I	Siklus II
1	Jumlahnilai	3936	4600
2	Jumlahsiswa	55	55
3	Nilai rata-rata	71,56	83,64
4	Tingkat ketuntasanklasikal	60 %	100 %

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa permainan lonton dapat meningkatkan hasil belajar bulutangkis pada siswa kelas V SDN Baros 01 Kecamatan

Ketanggungan Kabupaten Brebes. Peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan pendekatan permainan lonton dibuktikan adanya peningkatan kemampuan melakukan teknik dasar bulutangkis yang pada siklus I hanya 33 siswa, kemudian

meningkat menjadi 55 siswa.

Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan maka penyusun ingin memberikan saran, antara lain sebagai berikut:

- 1) Bagi guru penjas, hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran bulutangkis untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya.
- 2) Bagi siswa, permainan lonton ini dapat dijadikan sebagai bahan latihan bulutangkis, sehingga akan lebih kompleks dalam mengeksplor gerakan. Selain itu juga diharapkan untuk bermain diluar jam sekolah untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi dalam bermain bulutangkis.
- 3) Bagi sekolah, sekolah agar dapat menyediakan sarana dan prasarana untuk mencapai pembelajaran yang efektif, khususnya dalam pembelajaran penjasorkes.
- 4) Permainan lonton ini dapat dijadikan sebagai alternatif oleh guru penjas dalam proses pembelajaran bulutangkis pada sekolah dasar, dan semoga penelitian ini bisa bermanfaat bagi para pembaca dan pendidik yang mengalami permasalahan yang sama.

PUSTAKA

Alhusin, Syahri. 2007. Gemar Bermain Bulutangkis. Solo: CV. Seti-Aji.
 Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu

Pendekatan Praktik (6Ed). Jakarta: PT Rineka Cipta
 Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. 2000. Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan ModifikasiCabang Olahraga. Semarang: Departemen Pendidikan Nasional
 Grice,Tony 1996. Bulutangkis; Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut.Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
 Hadi, Sutrisno. 2000. Metodologi Research. Yogyakarta: Andi Offset
 Kristiyanto, Agus 2010. Penelitian Tindakan kelas (PTK) dalam Pendidikan Jasmani dan Kepelatihan Olahraga. Surakarta: UNS Press.
 Pengkot PBSI Semarang. 2011. Materi Penataran Wasit Bulutangkis Tingkat Dasar. Semarang: Pengda PBSI Jawa Tengah
 Poole James 2009. Belajar Bulutangkis. Bandung: Pionir Jaya.
 Qoriah, Anirotul. 2011. Filsafat Olahraga. Edisi keempat. Semarang Universitas Negeri Semarang.
 Rakhman, Arif. 2011. Modifikasi Permainan Bola Voli Dalam Pembelajaran Penjasorkes Untuk Meningkatkan Minat Siswa Putri SMA N 1 Kramat Tegal Tahun 2010. Semarang: Universitas Negeri Semarang
 Samsudin 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI. Jakarta: Littera Prenada Media Group.
 Subardjah, Herman. 2000. Bulutangkis. Semarang: Departemen Pendidikan Nasional
 Sugiyanto dan Sudjarwo. 2007. Dasar-Dasar Penjaskes. Semarang: Universitas Negeri Semarang
 Suherman, Adang. 2000. Dasar-Dasar Penjaskes. Semarang: Departemen Pendidikan Nasional
 Winataputra, Udin S, dkk.2008. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.