

**PEMBELAJARAN SERVIS PANJANG DALAM PERMAINAN BULU  
TANGKIS MELALUI MODIFIKASI RAKET KAYU****Debbi Ariyandhi** ✉Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*Diterima Agustus 2014  
Disetujui September 2015  
Dipublikasikan Oktober  
2015*Keywords:**research: study's result;***Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan pembelajaran servis panjang dalam permainan bulu tangkis melalui modifikasi raket kayu karena dipandang sangat tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mengingat kelebihan modifikasi alat pembelajaran ini adalah siswa mampu memahami sesuai dengan objek yang sebenarnya, dan dapat mengembangkan motivasi belajar siswa yang tinggi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Sigentong Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal dengan jumlah sampel 29 siswa. Metodologi yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran servis panjang dalam bermain bulu tangkis melalui modifikasi raket kayu pada siswa kelas VI SD Negeri Sigentong Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal tahun ajaran 2014 dari 29 siswa mengalami peningkatan dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I mencapai 69 %, dan pada siklus II mencapai 90 %. Kesimpulan dari penelitian ini, bahwa pembelajaran servis panjang dalam bermain bulu tangkis melalui modifikasi raket kayu pada siswa kelas VI SD Negeri Sigentong Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal tahun ajaran 2014 hasilnya meningkat.

**Abstract**

*This research was aims to describe the application of long service learning in the game of badminton rackets using modification of wood because it is perceived very appropriate to increase student studying result, remember advantages of this modification tool is a of the student is able to understand according to the actual object, and can develop students' motivation high. The research subjects are students the 6th grade class student of Sigentong elementary school, amounting to 29 students. This research method is Classroom Action Research (CAR) with two sicluss. Result of the research show long service learning in the game of badminton rackets using modification of wood for the 6th grade Class Student of Sigentong Elementary School in Warureja District Tegal Regency in the Academic Year 2013/2014 from 29 show an increase from first siclus to second siclus. Results of first cycle research show the percentage of students achieving 69%. The results of the second cycle of research, an increase in study's result of 21% of the first cycle, it is 90%. From the results of this research with CAR method can be concluded that the long service learning using wood rackets successfully to increase the ability of ong service learning in the game of badminton.*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [debiariyandi@gmail.com](mailto:debiariyandi@gmail.com)

ISSN 2252-6773

## PENDAHULUAN

Permainan Bulu tangkis merupakan cabang olahraga yang populer di Indonesia. Akan tetapi saat ini permainan bulu tangkis kurang diminati anak-anak. Apabila kita amati permainan bulu tangkis merupakan jenis permainan yang lebih mengutamakan kegiatan fisik, yang banyak membutuhkan aktifitas gerak. Apabila dilakukan secara baik dan benar, maka memiliki tingkat kesegaran jasmani yang baik.

Dalam permainan bulu tangkis harus selalu menjunjung sportivitas, kerja sama kejujuran, dan aspek-aspek lainnya sehingga dalam permainan tersebut dapat terjadi sikap yang positif diantara pemain, maka dalam hal ini pendidikan jasmani sangatlah diperlukan. Bermain bulu tangkis bagi anak-anak apabila dilakukan dengan baik sesuai dengan kriteria tertentu, maka akan banyak mafaat yang di peroleh, terutama dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik dan perkembangan mental psikologis terhadap anak-anak. Permainan bulu tangkis sangat mengutamakan aktifitas fisik, sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik yang lebih cepat. Selain itu juga anak akan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang lebih baik.

Namun disisi lain peneliti mengamati pada saat pembelajaran permainan bulu tangkis ada beberapa hambatan yang dapat mengurangi minat anak untuk bermain bulu tangkis. Salah satu diantaranya adalah karena anak mengalami kesulitan untuk memukul shuttlecock, khususnya bagi anak-anak pemula. Keadaan semacam ini menjadikan masalah agar bagaimana caranya menjadi daya tarik tersendiri bagi anak pemula untuk mengikuti materi pembelajaran servis panjang dalam bermain bulu tangkis, sehingga anak lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan dengan demikian tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Dari 29 siswa baru 35% yang tuntas belajar dan rata-rata kelas belum mencapai nilai KKM yang ditetapkan yaitu 75. Jadi secara umum, siswa kelas VI SD Negeri Sigentong

Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal belum tuntas.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti mencoba pembelajaran servis bawah dalam bermain bulu tangkis dengan modifikasi raket kayu, dengan harapan agar anak lebih mudah melakukan servis panjang. Sehingga anak yang tadinya servis panjang tidak bisa maka kemungkinan tersebut dapat diperkecil atau diminimalisir. Modifikasi raket kayu di harapkan dapat mengatasi hal tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud mengambil judul yang berkaitan dengan penggunaan raket kayu dengan pembelajaran permainan bulu tangkis. Maka judul penelitian ini adalah " Pembelajaran Servis Panjang Dalam Bermain Bulu Tangkis Melalui modifikasi Raket Kayu Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sigentong Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2014." Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sigentong Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal dikarenakan pada saat peneliti melaksanakan proses pembelajaran permainan bulu tangkis. Peneliti menemukan permasalahan semacam ini. Pembelajaran bulu tangkis yang seharusnya diminati namun anak-anak kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan alasan karena mengalami kesulitan servis panjang atau bola yang dipukul tidak kena.

## METODE

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri Sigentong yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Obyek dalam penelitian ini adalah Pembelajaran servis panjang dalam bermain bulu tangkis melalui media raket kayu. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan dalam waktu 4 bulan. Dimulai dari bulan Januari sampai dengan April 2014. Penelitian ini bertempat di di halaman SD Negeri Sigentong kecamatan Warureja Kabupaten Tega.

Pengumpulan data diperoleh dari berbagai sumber, antara lain :

1. Nara sumber terdiri dari guru dan siswa kelas VI SDN Sigentong Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal.
2. Hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran.
3. Tes hasil belajar.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode pernyataan melalui observasi, serta dengan bentuk dan sumber data yang di manfaatkan dalam Penelitian Tindakan Kelas, maka teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah :

Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan peserta didik dan kinerja guru selama proses pembelajaran servis panjang dalam bermain bulu tangkis melalui modifikasi raket kayu pada siswa kelas VI SD Negeri Sigentong Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi.

Metode dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh data siswa sebagai subyek peneliti dan merekam hasil peneliti selama proses pembelajaran yaitu berupa video, foto dan gambar-gambar.

Tes digunakan untuk mengetahui tarap serap siswa terhadap hasil pembelajaran dengan

menggunakan modifikasi raket kayu dalam bermain bulu tangkis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rata-rata nilai hasil belajar 29 siswa pada siklus pertama adalah 75, dengan nilai tertinggi 82 dan nilai terendah 60. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 69% (20 siswa), Sedangkan persentasi yang belum tuntas belajar yaitu 31% (9 siswa)

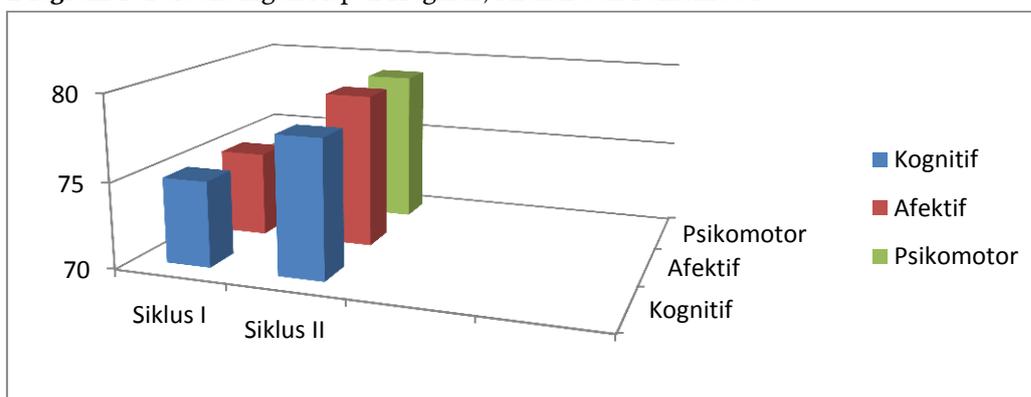
Rata-rata nilai hasil belajar pada siklus kedua adalah 78, dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 72. Persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 90% (26 siswa), Sedangkan persentasi yang belum tuntas belajar yaitu 10% (3 siswa)

Penilaian rata-rata peserta didik pada siklus pertama dan kedua dapat diketahui dengan penilaian dari setiap aspek yaitu psikomotor, afektif, dan kognitif dalam pembelajaran siklus pertama dan siklus kedua. Peningkatan hasil bermain bulu tangkis melalui modifikasi raket kayu, yang dilakukan oleh 29 siswa kelas VI, dari ketiga aspek dapat dilihat dari tabel 1 dan diagram 1 berikut:

**Tabel 1.** Perbandingan Aspek Afektif,Kognitif, dan Psikomotor

No	Aspek Yang Dinilai	Rata-Rata	
		Siklus I	Siklus II
1	Kognitif	75	78
2	Afektif	75	79
3	Psikomotor	74	79

**Diagram 1.** Perbandingan Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotor



Berdasarkan tabel 1 pada pembelajaran siklus pertama terlihat bahwa hasil pembelajaran belum bisa maksimal dan masih ada beberapa siswa yang belum tuntas KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya:

Metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Sehingga masih banyak siswa yang kurang antusias terhadap pembelajaran bulu tangkis.

Motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar belum maksimal.

Dengan adanya perbaikan-perbaikan pada pembelajaran siklus kedua diatas didapatkan hasil pembelajaran yang jauh lebih meningkat dari siklus pertama, karena model pembelajaran yang menarik dipengaruhi model pembelajaran bermain bulu tangkis melalui modifikasi raket kayu merangsang aktif sehingga lebih menarik dalam proses pembelajaran.

Pada siklus pertama hasil bermain bulu tangkis melalui modifikasi raket kayu memperoleh nilai rata-rata 75. Siswa yang telah tuntas sesuai KKM sebanyak 20 siswa, sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 9 siswa. Sehingga presentase keberhasilan pada siklus pertama adalah 69% dan presentase yang belum tuntas adalah 31%.

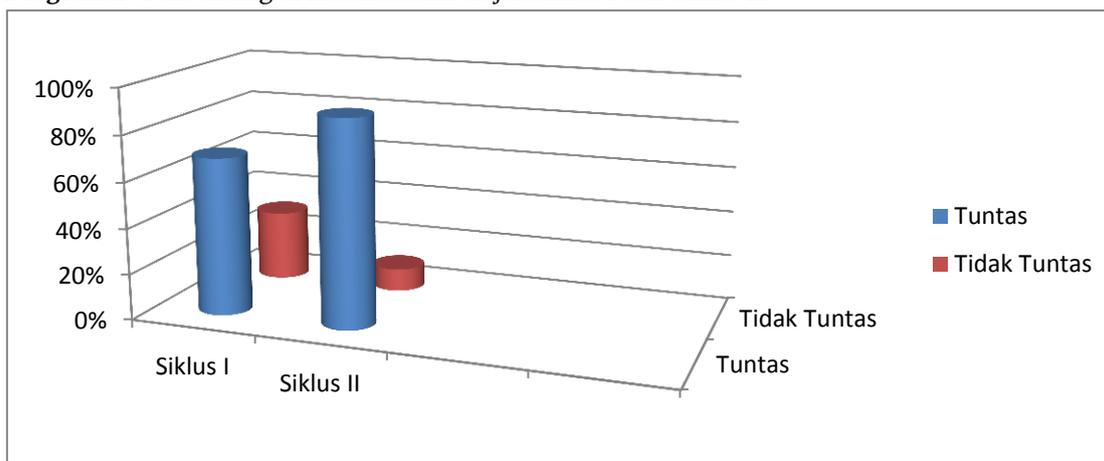
Hasil belajar siswa pada siklus kedua memperoleh nilai rata-rata 78. Siswa yang telah tuntas sesuai KKM sebanyak 26 siswa sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 3 siswa. Sehingga presentase keberhasilan pada siklus pertama adalah 90% dan presentase yang belum tuntas adalah 10%.

Adapun perbandingan ketuntasan hasil belajar pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dilihat pada tabel 2 dan diagram 2 berikut:

**Tabel 2.** Ketuntasan Belajar

No	Siklus	Ketuntasan Belajar	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pertama	69%	31%
2	Kedua	90%	10%

**Diagram 2.** Perbandingan Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II



Pada siklus pertama persentase ketuntasan belajar yaitu 69% masuk dalam kriteria cukup. Dan pada siklus kedua persentase ketuntasan belajar yaitu 90% masuk dalam kriteria sangat tinggi. Dengan demikian ketuntasan belajar siswa sudah mencapai target minimal yang diharapkan dari peneliti yaitu 75% siswa tuntas sesuai KKM dari jumlah seluruh siswa kelas VI SD Negeri Sigentong Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal tahun ajaran 2014 ehingga tidak perlu lagi diadakan penelitian pada siklus berikutnya.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Pembelajaran servis panjang dalam permainan bulu tangkis melalui modifikasi raket kayu pada siswa kelas VI SD Negeri Sigentong Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal tahun ajaran 2014” adalah dari hasil data yang diperoleh Hasil Belajar servis panjang pada siklus I ketuntasan belajar sebanyak 20 siswa atau 69% (Baik), dan pada siklus II ketuntasan klasikal sebanyak 26 siswa atau 90% (Sangat Baik). Ini berarti ada kenaikan ketuntasan yaitu sebanyak 6 siswa atau sebesar 21%.

Mengacu pada indikator ketercapaian aktivitas siswa sebesar 80%, maka hasil belajar servis panjang dalam permainan bulu tangkis dengan modifikasi raket kayu pada siklus II dikatakan berhasil, karena hasil yang diperoleh sudah melampaui indikator ketercapaian ketuntasan belajar siswa yaitu sebesar 80%. Dengan hasil belajar siswa pada aspek kognitif pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 75, dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata mencapai 78. Dan hasil belajar siswa pada aspek afektif pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 75, dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata mencapai 78. Sedangkan hasil belajar siswa pada aspek psikomotor pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 74 dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata mencapai 78.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. (2009). Psikologi kependidikan. Bandung PT. Rosdakarya
- Agus Kristiyanto. 2010. (PTK) dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga. Surakarta. UNS Press
- Bucher, Charles A. (1964). *Foundations of Physical Education Saint Lois*. The CV. Mosby Company.
- Depdiknas. (2004). Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). Belajar dan pembelajaran. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Gage, N. L & David C. Barliner. (1984). *Educational psychology*. Chicago: Rand Mc Nally College phublisng company.
- Joni, T. R. (1992/1993). Pendekatan cara belajar siswa aktif: acuan konseptual peningkatan mutu kegiatan belajar-mengajar. Naskah disiapkan untuk Penataran Penyesuaian Kemampuan Tenaga Akademik. FKIP Universitas Terbuka.
- Menpora. (1984). Pola Dasar Pembangunan Olahraga. Jakarta: Kantor Menpora.
- Mulyasa, M.Pd. 2011. Praktik Penelitian Tindakan kelas. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD. Jakarta: Litera.
- Skripsi Edi Budi Aji. (2012). Peningkatan Pembelajaran Lompat Tinggi Gaya Gunting Melalui Media Permainan Dengan Media Karet. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Siti Safariatun. 2008. Azas dan Filsafah Pendidikan Jasmani. Jakarta : Universitas Tebuka.
- Sri, A. W. ( 2010). Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Sutono, I.R. (2008). Bermain Bulu Tangkis. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Tatang, M & Sumarno. (2009). Bulu tangkis. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Toto Subroto. (2008). Strategi Pembelajaran Penjas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- UNESCO. (1974). *International Charter of Physical Education*. Paris, Place du Fotenio.
- Wikipedia.. Pembelajaran. Artikel. <http://id.wikipedia.org/wiki/pembelajaran>. (diakses pada 22 Januari 2014 Pukul 20.15 WIB).