

**EFEKTIFITAS STRATEGI PEMBELAJARAN *SHUTTLECOCK* PANTUL
TEMBOK DAN DIUMPAN TERHADAP HASIL BELAJAR *BACKHAND*
DRIVE PADA SISWA KELAS XI SMK N 26 JAKARTA**

Oleh:

Gus Khamida Yuan Julian

613117821

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN - UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

A. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Bulutangkis termasuk materi satu rumpun permainan bola kecil, yang termasuk dalam kurikulum Sekolah Menengah Atas yang harus dikuasai oleh siswa. Untuk membuat pembelajaran bulutangkis berjalan efektif dan efisien, guru harus mempunyai strategi dan kreatifitas yang dianggap bisa mempermudah pemahaman proses belajar siswa.

Tetapi pada prakteknya, peneliti melihat bahwa pembelajaran pukulan *backhand drive* yang diterapkan oleh guru masih sulit dikuasai oleh para siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta. Untuk menyikapi permasalahan tersebut, guru harus memiliki beragam kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan belajar dapat tercapai. Salah satu tuntutan adalah memiliki

kreasi dan inovatif seorang guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran, strategi yang dianggap tepat dalam pembelajaran *backhand drive* bulutangkis adalah strategi *shuttlecock* pantul tembok dan diumpan.

Permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan pada apakah strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok dan pantul tembok efektif terhadap hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manakah yang lebih efektif antara strategi *shuttlecock* pantul tembok dan diumpan terhadap hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta ?

B. KERANGKA TEORI

1. Belajar

Menurut Mayer (2013:3) belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan dan perilaku seseorang yang disebabkan oleh pengalaman

2. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2010:22) Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

3. Strategi Pembelajaran

Menurut yusmawati (2008:64) strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan guru untuk memikirkan dan mengupayakan terjadinya konsistensi antara aspek-aspek dari komponen pembentuk sistem perencanaan pembelajaran.

4. Strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok dan diumpan

strategi pembelajaran pantul tembok adalah dimana siswa melakukan pukulan *backhand drive* dengan memantulkan *shuttlecock* ke tembok, sedangkan strategi pembelajaran dengan *shuttlecock* yang diumpan adalah suatu proses pembelajaran dimana dua siswa berpasangan, siswa yang satu memberikan umpan *shuttlecock* dan siswa yang satunya menerima dengan pukulan *backhand drive*.

5. Bulutangkis

Menurut Herman Subarjah (2001:3) permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang

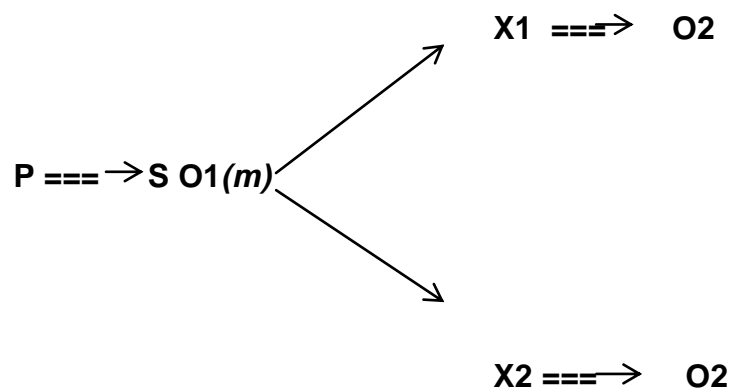
6. Backhand Drive

backhand drive adalah pukulan dengan punggung tangan menghadap ke depan yang dilakukan dengan menerbangkan *shuttlecock* secara mendatar.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di lapangan sekolah SMK N 26 Jakarta dengan pertemuan 6 kali, dimulai dari tanggal 1 Oktober sampai dengan 5 November pada setiap hari Kamis pukul 10.00 – 12.00.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pretest – Posttest Group Design*, yaitu dengan memberikan tes awal, perlakuan dan tes akhir pada dua kelompok setelah diberi perlakuan yang berbeda yaitu kelompok *shuttlecock* pantul tembok dan kelompok *shuttlecock* yang diumpan.



Keterangan :

P = Populasi

O1 = Tes Awal

S = Sampel

(m) = *Matching*

X1 = *Shuttlecock* pantul tembok

X2 = *Shuttlecock* yang diumpam

O2 = Tes Akhir

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Total Sampling*, dimana peneliti memilih responden dari semua populasi. Responden yang dipilih adalah siswa putra kelas XI TKJ 1 yang berjumlah 36 siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik uji – t.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Distribusi frekuensi hasil tes awal *backhand drive* kelompok strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok

No.	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	
			Absolut	Relatif
1	26 – 27	26,5	3	16,66%
2	28 – 29	28,5	4	22,23%
3	30 – 31	30,5	2	11,11%
4	32 – 33	32,5	4	22,23%
5	34 – 35	34,5	5	27,77%
Jumlah			18	100%

Menurut tabel di atas total responden berjumlah 18, pada rentang skor 26 – 27 dengan titik tengah 26,5 ada 3 responden dengan frekuensi relatif 16,66%, pada rentang skor 28 – 29 dengan titik tengah 28,5 ada 4 responden dengan frekuensi relatif 22,23%, pada rentang skor 30 – 31 dengan titik tengah 30,5 ada 2 responden dengan frekuensi relatif 11,11%, pada rentang skor 32 – 33 dengan titik tengah 32,5 ada 4 responden dengan frekuensi relatif 30%, pada rentang skor 34 – 35 dengan titik tengah 34,5 ada 5 responden dengan frekuensi 27,77%.

Distribusi frekuensi hasil tes akhir *backhand drive* kelompok strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok

No.	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	
			Absolut	Relatif
1	38 – 39	38,5	9	50,00 %
2	40 – 41	40,5	4	22,23 %
3	42 – 43	42,5	2	11,11 %
4	44 – 45	44,5	2	11,11 %
5	46 – 47	46,5	1	5,56%
Jumlah			18	100%

Menurut tabel di atas total responden berjumlah 18, pada rentang skor 38 – 39 dengan titik tengah 38,5 ada 9 responden dengan frekuensi relatif 50,00 %, pada rentang skor 40 – 41 dengan titik tengah 40,5 ada 4 responden dengan frekuensi relatif 22,23%, pada rentang skor 42 – 43

dengan titik tengah 42,5 ada 2 responden dengan frekuensi relatif 11,11%, pada rentang skor 44 - 45 dengan titik tengah 44,5 ada 2 responden dengan frekuensi relatif 11,11%, pada rentang skor 46 - 47 dengan titik tengah 46,5,5 ada 1 responden dengan frekuensi relatif 5,11%.

Distribusi frekuensi hasil tes awal *backhand drive* kelompok strategi pembelajaran *shuttlecock* yang diumpun

No.	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	
			Absolut	Relatif
1	26 – 27	26,5	4	22,23%
2	28 – 29	28,5	3	16,66%
3	30 – 31	30,5	3	16,66%
4	32 – 33	32,5	4	22,23%
5	34 – 35	34,5	4	22,23%
Jumlah			18	100%

Menurut tabel di atas total responden berjumlah 18, pada rentang skor 26 – 27 dengan titik tengah 26,5 ada 4 responden dengan frekuensi relatif 22,23%, pada rentang skor 28 – 29 dengan titik tengah 28,5 ada 3 respondendengan frekuensi relatif 16,66%, pada rentang skor 30 – 31 dengan titik tengah 31,5 ada 3 responden dengan frekuensi relatif 16,66%, pada rentang skor 32 – 33 dengan titik tengah 32,5 ada 4 responden dengan frekuensi relatif 22,23%.pada rentang skor 34 –

35 dengan titik tengah 34,5 ada 4 responden dengan frekuensi relatif 22,23%.

Distribusi frekuensi hasil tes akhir *backhand drive* kelompok strategi pembelajaran *shuttlecock* yang diumpan

No.	Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	
			Absolut	Relatif
1	40 – 41	40,5	2	11,11 %
2	42 – 43	42,5	8	22,23 %
3	44 – 45	44,5	6	16,66 %
4	46 – 47	46,5	1	5,56 %
5	48 – 49	48,5	1	5,56 %
Jumlah			18	100%

Menurut tabel di atas total responden berjumlah 10, pada rentang skor 41 – 42 dengan titik tengah 41,5 ada 2 responden dengan frekuensi relatif 20 %, pada rentang skor 43 – 44 dengan titik tengah 43,5 ada 4 respondendengan frekuensi relatif 40%, pada rentang skor 45 – 46 dengan titik tengah 45,5 ada 2 responden dengan frekuensi relatif 20%, pada rentang skor 47 – 48 dengan titik tengah 47,5 ada 1 responden dengan frekuensi relatif 10%.

Pengujian Hipotesis

Dari data yang ada dari hasil tes akhir kelompok strategi *shuttlecock* pantul tembok dan diumpan diperoleh nilai t hitung sebesar

4,32 selanjutnya diuji dengan t tabel pada taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan $(N_1+N_2)- 2$, $(18+18) - 2= 34$ diperoleh t tabel sebesar 2,03 yang berarti nilai H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}= 4,32 \geq 2,03$. Dengan demikian uji t menyimpulkan bahwa hasil tes akhir strategi *shuttlecock* pantul tembok dan diumpan sudah ada peningkatan yang signifikan secara data statistik, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

pada hasil statistik tes akhir kelompok strategi *shuttlecock* pantul tembok dengan rata-rata 40,3 sedangkan untuk hasil statistik kelompok *shuttlecock* yang diumpan dengan rata-rata 43,5. Dari hasil tes akhir tersebut, dapat dinyatakan bahwa strategi pembelajaran *shuttlecock* yang diumpan lebih efektif daripada strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok terhadap hasil belajar *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 JAKARTA.

E. KESIMPULAN

1. Strategi pembelajaran *shuttlecock* pantul tembok dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta
2. Strategi pembelajaran *shuttlecock* yang diumpan efektif dapat meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26 Jakarta
3. Strategi pembelajaran *shuttlecock* yang diumpan lebih efektif jika dibandingkan dengan *shuttlecock* pantul tembok terhadap hasil belajar

pukulan *backhand drive* bulutangkis pada siswa kelas XI SMK N 26
Jakarta

F. DAFTAR PUSTAKA

- A. M, Sudirman. Interaksi & motivasi belajar mengajar. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.2011.
- Baharuddin. Pendidikan Dan Psikologi Perkembangan. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.2009.
- Boedi, Rachma dkk. Perencanaan Pembelajaran. LEMBAGA AKTA MENGAJAR UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.2004.
- Grice, Tony.Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut.
- Gunarsa D, Singgih dan Ny. Gunarsa D, Yuliasinggih. Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.2008.
- Johnson, M.L. Bimbingan Bermain Bulutangkis. Jakarta : Mutiara Sumber Widya. 1990.
- Muhajir. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. PT Ghalia Indonesia Printing.2007.
- Poewadarminta, W.J.S. Kamus Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.1991.
- Rahantoknam. Belajar Motorik. Jakarta : FPOK IKIP JAKARTA.1991.
- Rahyubi, Heri.Teori- teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung: Nusa Media.2012.
- Samsudin.Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.Jakarta: Litera.2008.
- Slameto. Belajar dan Faktor- faktor yang mempengaruhinya. Jakarta : PT Rineka Cipta.2003.

- Subarjah, Herman. Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bulutangkis. Jakarta:Depdiknas.2001.
- Sudjana,Nana.Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.2010.
- Sudjiono,Anas. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.2008.
- Sugiyanto. Pertumbuhan dan Perkembangan Gerak. Jakarta: KONI Pusat.1993.
- Supandi. Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.1992.
- Sutikno, M.Sobry. Metode dan Model-model Pembelajaran. Holistica Lombok.2014.
- Syarifuddin, Aip. Dasar- dasar di dalam Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani. FPOK IKIP JAKARTA.1994.
- Syarifuddin, Aip. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakatra: PT Grasindo. 1998.
- Widiastuti.Belajar Gerak Keterampilan.Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta .2013.
- Yusmawati. Perencanaan Pembelajaran (Dalam Materi pendidikan Jasmani). Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta. 2008.
- <http://one-sport-station.blogspot.co.id/2014/09/teknik-dasar-bulutangkis.html>.
- <http://pbdropshootsilang.blogspot.co.id/2013/06/rahasia-dan-cara-bermain-bertahan.html>.