

PENINGKATAN SERVIS PANJANG BULUTANGKIS MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*

Stephani Yane

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP PGRI Pontianak
Jalan Ampera Nomor 88 Pontianak 78116
e-mail: stephaniyane@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar servis panjang bulutangkis melalui model *problem based learning* pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sukadana Kabupaten Kayong Utara. Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikatnya adalah servis panjang bulutangkis, sedangkan variabel bebasnya adalah model *problem based learning*. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan dua siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 2 yang berjumlah 28 orang, yaitu 16 orang putri dan 12 orang putra. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa melalui model *problem based learning* terbukti dapat meningkatkan keterampilan servis panjang bulutangkis. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan keterampilan servis panjang bulutangkis yang cukup baik, yaitu pada siklus I dengan nilai rata-rata 60,20 atau dalam persentase sebesar 35,71% sedangkan nilai rata-rata pada siklus II adalah 74,15 atau dalam persentase sebesar 78,57%.

Kata Kunci: Servis panjang bulutangkis, *problem based learning*, hasil belajar.

Abstract

This research aims to know the improvement of learning results badminton long service through the model of the problem based learning in grade XI IPA 2 Senior High School 1 Sukadana of Kayong Utara District. The variables that are found in this research is a Independen variable and Dependen variable, independen variable is long service for badminton, while his dependen variable is the model of the problem based learning. The form of the research used in this research uses Classroom Action Research with two cycles of which consists of planning, implementation, observation, and reflection. The subject in this research are the students of class XI Science 2 which numbered 28 people, female 16 people and 12 male. The conclusion from this research is that through the model of the problem based learning proven to improve service skills badminton length. This is shown by the existence of improving the skills of badminton long service good enough, namely at cycle I with the value of the average 60.20 or in the percentage of 35.71 percent while the average value at cycle II is 74.15 or in the percentage of 78.57%.

Keywords: *badminton long service, problem based learning, learning outcomes.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut

harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku mengajar dan perilaku belajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap dan keterampilan (Rusman, 2014: 1).

Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar secara efektif, misalnya dengan jalan memilih metode mengajar yang baik dan benar. Oleh karena itu diharapkan peran serta lembaga pendidikan dan keguruan dalam menyiapkan tenaga-tenaga pendidik terutama guru yang akan memberikan pengajaran di dalam dan di luar kelas, mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang diprediksi akan lebih efektif untuk memudahkan siswa dalam belajar di kelas dan di luar kelas maupun belajar mandiri. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mengacu pada undang-undang tersebut, pendidikan berusaha mengembangkan kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai manusia Indonesia seutuhnya, menguasai pengetahuan dan keterampilan sehingga mampu menjalankan tugasnya. Hal ini menuntut adanya kualitas pendidikan yang semakin tinggi di sekolah salah satu diantaranya adalah pendidikan jasmani. Adapun tujuan Pendidikan Jasmani pada Sekolah Menengah Atas (SMA) menurut Depdiknas (2005: 6) adalah: (1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam Pendidikan Jasmani; (2) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran Pendidikan Jasmani; (3) Mengembangkan sikap sportif, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis

melalui aktifitas jasmani; (4) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga; (5) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain; (6) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat; dan 7) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Bulutangkis (*badminton*) adalah salah satu materi pelajaran yang disampaikan ke siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah khususnya tingkat sekolah menengah atas. Dalam kegiatan belajar mengajar siswa akan merasa bosan bila pembelajarannya tidak sesuai dengan yang diharapkan siswa, setidaknya pembelajaran Penjasorkes dapat membuat siswa merasa senang. Dalam pembelajaran bulutangkis pada dasarnya siswa diarahkan agar dapat melakukan servis pada permainan bulutangkis dengan baik, salah satunya adalah melakukan servis panjang. Menurut Kurniawan (2010: 28) yang dimaksud dengan pukulan servis adalah pukulan yang dilakukan untuk memulai permainan yang bertujuan untuk mencari poin. Sedangkan menurut PB. PBSI (2003) “Servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan”. Dengan kata lain servis dilakukan diawal permainan.

Pukulan servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan, misalnya sebagai strategi awal serangan. Dalam permainan bulutangkis ada dua macam servis, yaitu servis panjang dan servis pendek (Purnama, 2010: 16).

Salah satu upaya yang dilakukan guru untuk pembelajaran bulutangkis khususnya tentang keterampilan servis panjang adalah dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* atau pembelajaran berbasis masalah (PBM) dalam pelajaran Penjasorkes. Strategi dalam mengajar merupakan faktor yang sangat penting untuk memperoleh hasil belajar yang baik, salah satunya karena keberhasilan dari pada proses belajar dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajarannya. Alasan rasional menggunakan model PBL adalah karena kemampuan siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui kerja kelompok sehingga

siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikirnya. Namun penggunaan model PBL sangat jarang dilaksanakan dalam pembelajaran. Jadi pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru siswa. Sehingga dengan menerapkan pembelajaran ini, diharapkan siswa memiliki pemahaman yang utuh dari sebuah materi yang diformulasikan dalam masalah, penguasaan sikap positif, dan keterampilan secara bertahap dan berkesinambungan.

Toni (2015) melakukan penelitian tentang penerapan model PBL dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* menuntut aktivitas mental siswa dalam memahami suatu konsep, prinsip, dan keterampilan melalui situasi atau masalah yang disajikan di awal pembelajaran kemudian mampu mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam menggali masalah tersebut.

Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara sistematis. Perkembangan siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor melalui penghayatan secara internal akan problema yang dihadapi (Sanjaya, 2009: 214). Dengan demikian, PBL merupakan model pembelajaran yang berangkat dari pemahaman siswa tentang suatu masalah, menemukan alternatif solusi atas masalah, kemudian memilih solusi yang tepat untuk digunakan dalam memecahkan masalah tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti ketika melakukan observasi awal pada kelas XI IPA 2 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sukadana diperoleh dari 28 siswa hanya 3 orang yaitu 10,71% yang mendapat nilai tuntas ≥ 70 sedangkan 25 orang yaitu 89,29% mendapat nilai ≤ 70 (belum tuntas) ini disebabkan karena masih banyak siswa-siswi yang belum menguasai cara melakukan teknik dasar servis panjang bulutangkis yang baik dan benar, sehingga hasil belajar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ada yaitu 70 dengan persentase ketuntasan klasikal yaitu 70% dari mata pelajaran Penjasorkes. Penyebab rendahnya hasil dan ketuntasan siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sukadana menurut hasil observasi awal adalah siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep servis panjang bulutangkis

terutama dalam hal konsep yang bersifat praktik dan bermain. Selain hal tersebut, siswa juga mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah pada saat diberi penugasan dalam melakukan praktik servis panjang permainan bulutangkis. Berdasarkan pemikiran itu, maka peneliti tertarik untuk dapat mengungkapkan secara ilmiah peningkatan hasil pembelajaran servis panjang bulutangkis melalui model *Problem Based Learning* pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sukadana Kabupaten Kayong Utara.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan adalah bentuk penelitian refleksi diri (*self-reflective*) yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi sosial (termasuk pendidikan) dalam rangka meningkatkan: (1) keadilan dan rasionalitas praktik sosial dan pendidikan; (2) pemahaman tentang praktik; dan (3) situasi tempat praktik tersebut dilakukan. Hal itu sangat rasional bila dilakukan oleh para partisipan (Emzir, 2013: 234).

Menurut Hopkins (Emzir, 2013: 234) “Penelitian tindakan adalah studi sistematis dari upaya meningkatkan praktik pendidikan oleh kelompok partisipan dengan cara tindakan praktis mereka sendiri dan dengan cara refleksi mereka sendiri terhadap pengaruh tindakan tersebut”. Secara sederhana penelitian tindakan merupakan *learning by doing*: suatu kelompok orang mengidentifikasi suatu masalah, melakukan sesuatu untuk memecahkannya, mengamati bagaimana keberhasilan usaha yang dilakukan, dan jika belum memadai, akan dicoba lagi. Hal ini merupakan inti sari dari pendekatan ini, ada atribut kunci penelitian tindakan yang lain membedakannya dari aktivitas pemecahan masalah umum yang kita lakukan setiap hari (O’Brien dalam Emzir, 2013: 235).

Bentuk penelitian ini adalah *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis terhadap bagian tindakan yang dilakukan oleh guru yang juga bertindak sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu rencana sampai penilaian terhadap tindakan nyata yang berupa kegiatan belajar mengajar.

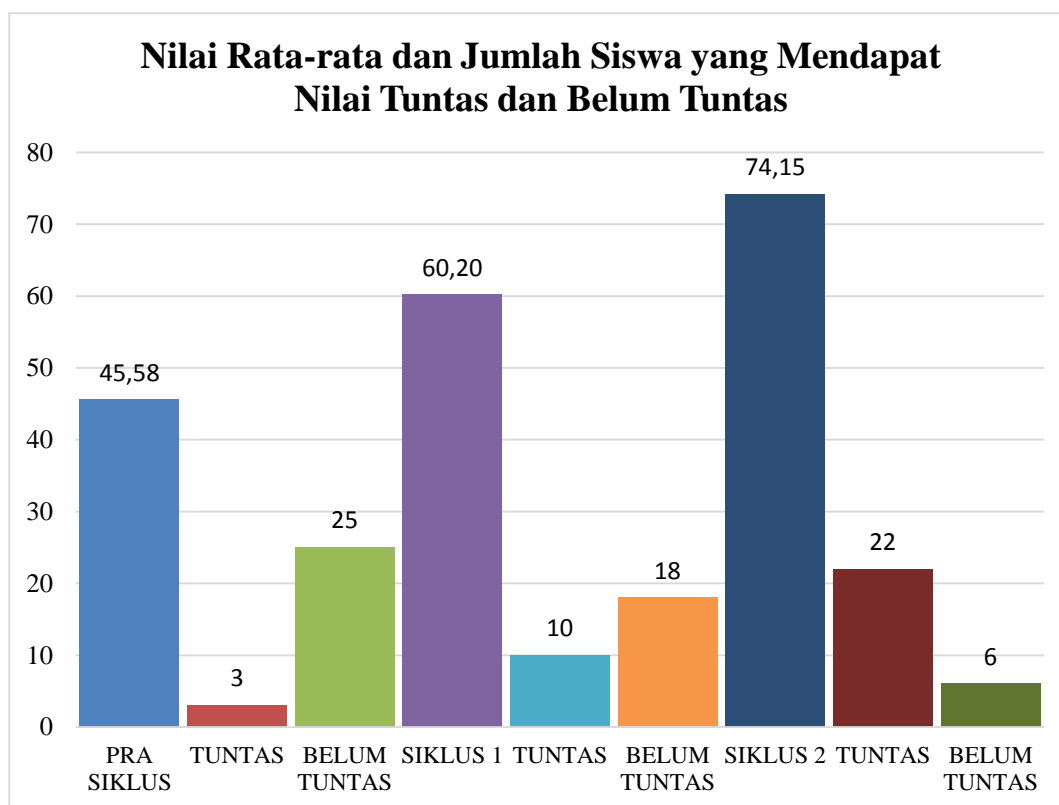
Teknik pengolahan dan analisis data dilakukan secara kualitatif dengan cara mengkategorikan dan mengklasifikasikan data berdasarkan analisis kaitan logis, kemudian ditafsirkan dalam konteks permasalahan penelitian. Kegiatan ini berupaya memunculkan makna dari setiap data yang didapat, sehingga data itu tidak hanya bersifat deskriptif. Dalam penelitian dengan pendekatan kualitatif, pengolahan dan analisis data dilakukan secara terus-menerus dari awal sampai akhir pelaksanaan program tindakan. Data-data yang dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif itu meliputi: kinerja guru, aktivitas siswa, dan pola pembelajaran. Teknik statistik sederhana digunakan untuk mendeskripsikan berbagai perubahan hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata dan prosentase di atas atau di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan cara mengajar agar hasil belajar siswa lebih baik lagi dari waktu sebelumnya. Proses pembelajaran mata pelajaran Penjasorkes tentang materi Servis Panjang Bulutangkis melalui model *Problem Based Learning* pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sukadana Kabupaten Kayong Utara dilaksanakan sebanyak empat jam pelajaran dengan dua kali pertemuan dalam satu minggu untuk setiap siklus. Berikut ini perbandingan hasil yang diperoleh siswa dalam melakukan servis panjang bulutangkis mulai dari data awal (pra siklus), siklus I, dan siklus II.

Tabel 1. Nilai Servis Panjang Bulutangkis Mulai dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

| Siklus | Jumlah Siswa | | Rata-rata |
|------------|--------------|--------------|-----------|
| | Tuntas | Tidak Tuntas | |
| Pra Siklus | 3 | 25 | 45,58 |
| Siklus 1 | 10 | 18 | 60,20 |
| Siklus 2 | 22 | 6 | 74,15 |

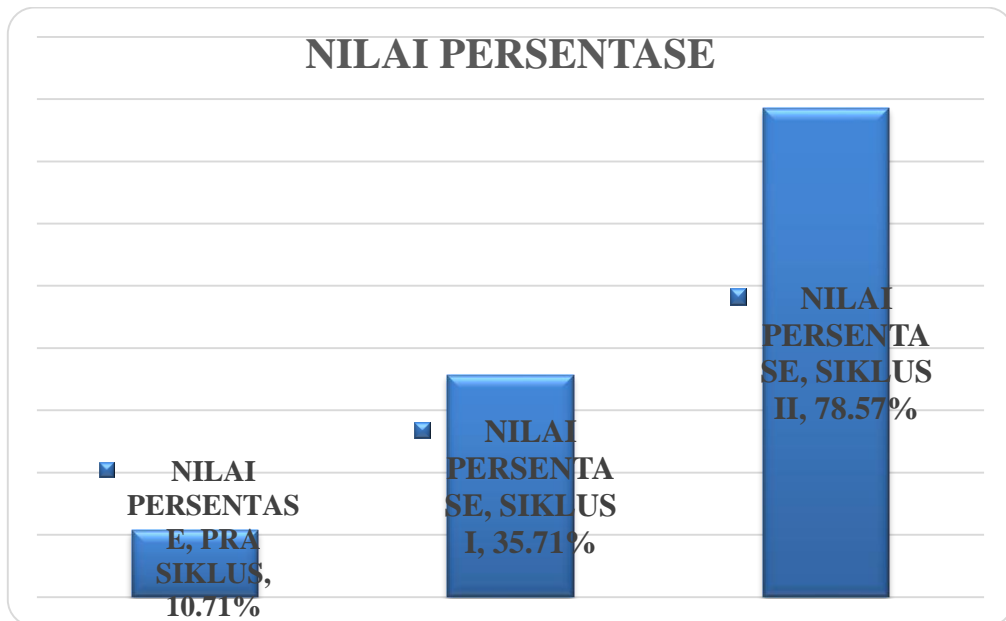


Gambar 1. Nilai Perbandingan Rata-Rata Ketuntasan Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Untuk tingkat ketuntasannya sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 70 dan dengan persentase ketuntasan klasikal yaitu 70% maka dapat kita lihat pada tabel berikut.

| | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|-------|------------|----------|-----------|
| Hasil | 10,71% | 35,71% | 78,57% |

Untuk memperjelas Tabel 2, maka peneliti membuat grafik hasil dari nilai Servis Panjang Bulutangkis berikut.



Gambar 2. Ketuntasan Belajar

Gambar 2 menunjukkan bahwa sebelum diberikan tindakan (pra siklus), persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar atau mendapat nilai ≥ 70 hanya mencapai 10,71%. Setelah diberikan tindakan maka ketuntasan belajar siswa menunjukkan peningkatan yaitu pada siklus I mencapai 35,71% dan kemudian meningkat pada siklus II menjadi 78,57%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut terbukti bahwa pendekatan *Problem Based Learning* berkaitan dengan penggunaan inteligensi dari dalam diri individu yang berada dalam sebuah kelompok orang, atau lingkungan untuk memecahkan masalah yang bermakna, relevan, dan kontekstual. Boud dan Feletti (Rusman, 2014: 230) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah inovasi yang paling signifikan dalam pendidikan. Margetson (Rusman, 2014: 230), mengemukakan bahwa kurikulum PBL membantu untuk meningkatkan perkembangan keterampilan belajar sepanjang hayat dalam pola pikir yang terbuka, reflektif, kritis, dan belajar aktif. Kurikulum PBL memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik dibanding pendekatan yang lain.

Jadi dalam *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk membangkitkan pemahaman siswa terhadap sebuah masalah,

kemudian menggali kemampuan berpikir dan keingintahuannya dalam memecahkan masalah. Dan tugas guru adalah berperan mengantarkan siswa agar memahami konsep dan menyiapkan situasi sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan.

Proses pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* ternyata dapat memberikan hasil proses pembelajaran yang bermakna, siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran PJOK dan kesan pada mata pelajaran PJOK lebih baik. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* ternyata dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan dalam proses pembelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Perencanaan pembelajaran PJOK dibuat dengan tahapan model *Problem Based Learning*. Adapun perencanaan yang dilakukan adalah melalui analisis kurikulum, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk siklus I dan siklus II dengan materi Servis Panjang Bulutangkis. Menyiapkan lembar observasi guru untuk mengetahui keterlaksanaan tahapan *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran, menyiapkan soal evaluasi siswa agar digunakan sebagai alat ukur ketuntasan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa setelah berlangsungnya penerapan model *Problem Based learning* pada pembelajaran servis panjang bulutangkis melalui model *Problem Based Learning* pada siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Sukadana Kabupaten Kayong Utara yaitu pada siklus I dalam kategori tuntas (T) adalah sebanyak 10 orang (35,71%) dan dalam kategori belum tuntas (BT) sebanyak 18 orang (64,29%), pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar servis panjang bulutangkis siswa dalam kategori tuntas (T) sebanyak 22 orang (78,57%) dan yang belum tuntas (BT) sebanyak 6 orang (21,43%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* telah berdampak baik pada pola pikir dan bagaimana siswa menemukan masalah dan membuat siswa berani bertanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2005. *Undang-undang Republik Indonesia No.3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahraaan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja GrafindoPersada.
- Kurniawan, F. 2010. *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara.
- PBSI. 2003. *Pedoman Praktis Bermain Bulutangkis*. Jakarta: PB.PBSI.
- Purnama, K. S. 2010. *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Edisi Kedua). Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Yunanto, T. F. 2015. Penerapan *Model Problem Based Learning (PBL)* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran PJOK Pada Materi Budaya Hidup Sehat Di Kelas VIII MTs Nurul Huda Banjarsari Selorejo Blitar (Skripsi).