

Pengembangan model permainan bulutangkis “lukis mini” dalam pembelajaran pjok di smp/mts

Development of the "mini painting" badminton game model in physical education learning at junior high school

M. Febri Apriyansyah¹, Iyakrus², Wahyu Indra Bayu^{3*}

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, FKIP, Universitas Sriwijaya, Indralaya, Ogan Ilir, Sumatera Selatan, Indonesia.

Correspondence: wahyu.indra@fkip.unsri.ac.id

Received: 19/01/2023; Accepted: 11/09/2023; Published: 11/09/2023

Cara penulisan rujukan: Apriyansyah, M. F., Iyakrus, & Bayu, W. I. (2023). Pengembangan model permainan bulutangkis “lukis mini” dalam pembelajaran pjok di smp/mts. *Bima Loka: Jurnal Pendidikan Jasmani*, vol. 3, no. 2, 64-73.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan model permainan bulutangkis “lukis mini” dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMP/MTS yang valid dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *research and development* (R&D) dengan pendekatan kuantitatif. Delapan dari sepuluh langkah pengembangan oleh Borg & Gall dilakukan dalam penelitian ini. Subjek yang terlibat dalam ujicoba kelompok kecil sebanyak 15 peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk secara prose. Ujicoba kelompok besar melibatkan 30 peserta didik yang bertujuan untuk menguji efektivitas produk hasil pengembangan. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Analisis deskriptif dilakukan untuk data ujicoba kelompok kecil, uji-t digunakan untuk data ujicoba kelompok besar. Hasil validasi menunjukkan bahwa para validator menilai produk yang akan diujicobakan kepada peserta didik sangat layak (80.8%). Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai sebesar 86.7% masuk dalam kategori sangat layak. Sehingga jelas berdasarkan hasil tersebut dapat dilanjutkan ke ujicoba kelompok besar dengan hasil efektivitas menunjukkan bahwa nilai $t = -8.558$, $p = 0.000$, artinya terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan capaian peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan permainan “lukis mini”. Berdasarkan penelitian ini pengembangan permainan bulutangkis “lukis mini” dalam pembelajaran PJOK valid dan efektif sehingga layak digunakan untuk pembelajaran di sekolah.

Kata-kata kunci: permainan bulutangkis; pembelajaran PJOK; lukis mini

Abstract

This research aims to determine the development of a "mini painting" badminton game model in Physical Education (PE) learning in junior high school that is valid and effective. This type of research is research and development (R&D) research with a quantitative approach. Eight of the ten development steps by Borg & Gall were carried out in this research. The subjects involved in small group trials were 15 students whose aim was to determine the feasibility of the product in process. The large group trial involved 30 students with the aim of testing the effectiveness of the developed product. The design used is one group pretest-posttest design. Descriptive analysis was carried out for small group trial data, t-test was used for large group trial data. The validation results show that the validators assess the product that will be tested on students as very feasible (80.8%). The results of the small group trial obtained a score of 86.7% which was in the very feasible category. So it is clear that based on these results it can be continued with large group trials with effectiveness results showing that the t value = -8.558, p = 0.000, meaning that there is a significant difference between the pretest and posttest scores. So it can

be concluded that there is a significant difference in students' achievements before and after being given the "mini painting" game treatment. Based on this research, the development of the badminton game "mini painting" in PE learning is valid and effective so it is suitable for use in school learning.

Keywords: *badminton games; physical education learning; mini painting*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) memegang peranan penting dalam membentuk kesehatan dan kebugaran peserta didik di Indonesia. Salah satu cabang olahraga yang terdapat dalam kurikulum PJOK di Indonesia adalah bulutangkis. Artikel ini mengeksplorasi pentingnya bulutangkis dalam PJOK di Indonesia, manfaatnya, dan kontribusinya terhadap perkembangan peserta didik secara komprehensif meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sejarah olahraga permainan bulutangkis merupakan suatu budaya perayaan adat dan juga sarana berekreasi. Pada 2000 tahun dahulu ada yang menyebutkan bahwa olahraga permainan bulutangkis ini sudah dimainkan di daerah India, Mesir, dan Cina. Menurut versi lain, bulutangkis dimainkan di Inggris sejak pertengahan zaman. Pada waktu itu bulutangkis dimainkan menggunakan dayung/tongkat (*battledore*) dan menjaga kok dengan memukulnya sehingga tetap berada di udara dan mencegahnya jatuh ke tanah. Para tentara Inggris membawa kembali permainan bulutangkis ke negaranya pada tahun 1850-an. Pada tahun 1860 cabang olahraga ini memperoleh namanya seperti saat ini pada sebuah *pamphlet* yang dibuat oleh Isaac Spratt, seorang penyuplai mainan di negara Inggris, dengan nama *pamphlet* “*Badminton Battledore-a new game*” (sebuah permainan baru *battledore* bulutangkis).

Pada tahun 1877, susunan peraturan permainan bulutangkis pertama kali ditulis oleh klub *badminton bath* di Inggris. Pada tahun 1893 kemudian terbentuk asosiasi bulutangkis di Inggris yang mulai mengadakan pertandingan internasional yang dilakukan tahun 1899. *International Badminton Federation* (IBF) didirikan tahun 1934 dan membukukan negara-negara di Eropa seperti Inggris, Denmark, Skotlandia, Wales, Irlandia, Belanda, Prancis sebagai anggota-anggota pelopornya kemudian juga ada negara dari benua Amerika dan Asia yaitu Kanada, Selandia Baru. Pada acara *IBF Extraordinary General Meeting* yang bertempat di Madrid, Spanyol pada tahun 2006, diajukan saran untuk perubahan nama *International Badminton Federation* menjadi nama *Badminton World Federation* (BWF) diterima 206 delegasi yang hadir pada acara *IBF Extraordinary General Meeting* tersebut.

Perkembangan bulutangkis di Indonesia bermula pada daerah jajahan Inggris yaitu negara Malaysia dan Singapura, dan Indonesia bagian barat yang berdekatan dengan negara tersebut Sumatera mulai di perkenalkan sekitar tahun 1930. Pada tanggal 5 Mei 1951 dilaksanakan pertemuan yang menjadi awal mula sejarah bulutangkis di Indonesia. Pertemuan tersebut diadakan di kota Bandung yang kemudian lahir lah asosiasi bulutangkis di Indonesia yaitu PBSI yang merupakan Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia, pada saat itulah kongres pertama PBSI dilakukan (Yuliawan, 2017).

Bulutangkis lebih dari sekadar olahraga bagi masyarakat Indonesia karena prestasi para atlet yang berlaga di tingkat internasional. Untuk itu, pantas cabang olahraga tersebut masuk ke dalam kurikulum sekolah sebagai salah satu materi mata pelajaran PJOK. Pemberian materi dalam kurikulum oleh guru, yang jelas tidak dalam proses permainan seperti yang dilaksanakan atlet, tetapi lebih pada permainan modifikasi yang diyakini dapat meningkatkan kebugaran jasmani (Ramadhan, 2019). Melalui bulutangkis, peserta didik akan dikenalkan dan memainkan cabang olahraga yang melahirkan atlet kelas internasional untuk Indonesia. Permainan yang

diberikan akan memberikan bekal kepada peserta didik berupa keterampilan dan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk sukses baik dalam kehidupan akademis maupun pribadi. Memasukkan bulutangkis sebagai bagian dari kurikulum pendidikan dapat menghasilkan individu yang utuh, sehat, dan berdaya saing yang siap menghadapi tantangan dunia modern.

Peserta didik di sekolah menengah pertama diharapkan dapat mengetahui dan mempraktikkan kombinasi gerak dasar salah satu permainan dan olahraga beregu tingkat lanjut dengan baik, serta nilai-nilai seperti keberanian, kerjasama, percaya diri, menghargai lawan, toleransi, dan kemauan dalam melakukan berbagai hal sesuai dengan kompetensi dasar permainan bola kecil atau bulutangkis yang tercantum pada kurikulum PJOK yang ada di Indonesia (Ginanjar, 2018). Mengamati kebiasaan anak yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama, mereka masih suka bermain. Saat bermain bersama temannya, mereka lebih suka membentuk kelompok-kelompok kecil.

Berdasarkan pemikiran terkait karakter peserta didik tersebut tumbuh ide bermain sambil belajar dan membagi peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga mereka tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar yang sebenarnya. Maka dari itu, peneliti mengaplikasikan model pengembangan pembelajaran untuk pertandingan bulutangkis “lukis mini”. Pada model pembelajaran bulutangkis “lukis mini”, terdapat komponen-komponen yang ada pada permainan bulutangkis sesungguhnya, namun dengan penyesuaian prinsip permainan dan kondisi lapangan, sehingga tercipta pembelajaran bulutangkis yang nyata dan imajinatif, menjadikan pembelajaran yang sungguh-sungguh menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta bermanfaat untuk memberikan pertumbuhan dan pengembangan peserta didik.

Bulutangkis adalah permainan tunggal dan ganda yang dapat dimainkan oleh satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang antara laki-laki, wanita maupun campuran. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukulnya dan *shuttlecock* sebagai benda yang dipukul. Dalam permainan bulutangkis terdapat keterampilan gerak yang dapat dilakukan seperti pukulan, servis, *lob*, *drive*, *netting*, *dropshot* dan *smash*. Tujuan permainan bulutangkis adalah untuk mencegah lawan memukul *shuttlecock* dan menjatuhkannya di wilayah permainannya sendiri dengan menjatuhkan *shuttlecock* di wilayah permainan lawan. Pada saat yang sama, setiap pemain dari tim bertujuan untuk menjaga agar *shuttlecock* tidak jatuh di wilayah permainannya sendiri (Aryanti, Victorian, & Yusfi, 2018).

Modifikasi atau penyesuaian merupakan usaha yang bisa dilakukan pendidik supaya pembelajaran yang dilakukan sesuai DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) (Bambang, 2019). Inti perubahannya yaitu dengan memecah dan mengembangkan topik secara berurutan sebagai latihan pembelajaran potensial sehingga dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam pembelajarannya. Strategi ini bertujuan untuk mengarahkan dan menunjukkan peserta didik yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Cara pendidik menyesuaikan pembelajaran akan tercermin pada aktivitas pembelajaran yang diberikan pengajar dari awal hingga akhir. Selain itu, pendidik juga harus menyadari apa yang dapat dan harus diubah serta mengetahui cara menyesaikannya.

Pada jenjang pendidikan formal, permasalahan yang sering muncul adalah karena belum adanya kemajuan atau perkembangan proses pembelajaran PJOK yang ada di sekolah, terbatasnya sarana dan prasarana olahraga yang dapat diakses di sekolah, baik terbatasnya jumlah maupun kualitasnya (Aryanti, Victorian, & Yusfi, 2018). Persoalan-persoalan berkembang semakin besar dan secara fundamental mempengaruhi perkembangan PJOK,

karena tidak didukung oleh tingkat kemampuan, kreativitas, dan inovasi para pendidik sebagai pelaksana khususnya dalam menciptakan model-model pembelajaran. Kreativitas pendidik juga sangat penting untuk dapat membuat kegiatan pembelajaran yang menarik seiring dengan perkembangan fasilitas pendukung. Pemahaman dan kemampuan kreativitas guru dalam memadukan teknik, media dan model pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada pembelajaran merupakan hal yang bersifat inovatif untuk menambah motivasi belajar peserta didik (Prakoso, Kartiko, Ridwan, & Rohman, 2022).

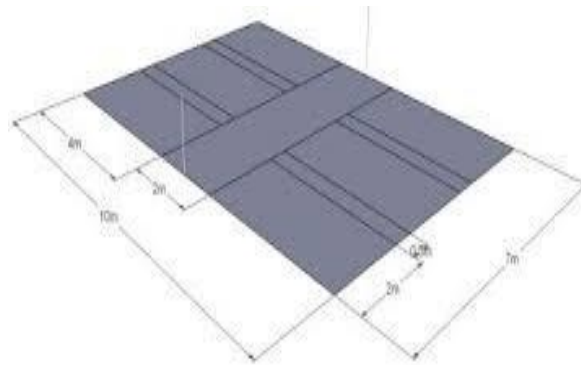
Peneliti mengobservasi pembelajaran PJOK peserta didik kelas VII di MTS Nurul Iman daerah Musi Banyuasin, dari hasil observasi dengan pengamatan dan wawancara, hasilnya pembelajaran PJOK pada kelas tersebut masih jauh dari harapan. Selama belajar keterampilan gerak bulutangkis mengalami beberapa hal sebagai berikut: (1) Pembelajaran bulutangkis yang diberikan oleh guru masih belum dimodifikasi, sehingga peserta didik merasa kurang senang, bosan, dan kurang aktif dalam bergerak sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik; (2) Kurangnya modifikasi permainan materi bulutangkis dalam pembelajaran PJOK untuk menarik minat belajar peserta didik; (3) Pemberian materi penjas kurang bervariasi lebih ke permainan yang orisinal yang lebih cenderung sudah dikenal peserta didik sejak sekolah dasar; dan (4) Karena terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki seringkali tidak diberikannya materi permainan bulutangkis.

Berdasarkan paparan hasil observasi di atas maka peneliti menganggap penting untuk mengembangkan model dalam pembelajaran penjas dengan pendekatan modifikasi permainan yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi sekolah atau daerah, karakteristik sekolah atau daerah, sosial dan budaya masyarakat, dan karakteristik peserta didik yang ada di sekolah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilakukan di kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nurul Iman, Musi Banyuasin. Subjek yang terlibat dalam ujicoba kelompok kecil sebanyak 15 peserta didik (usia 12-14 tahun) yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk secara proses. Ujicoba kelompok besar melibatkan 30 peserta didik (usia 12-14 tahun) yang bertujuan untuk menguji efektivitas produk hasil pengembangan. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Sampel dipilih menggunakan teknik *cluster random sampling* dari kelas *parallel* yang ada.

Prosedur penelitian yang digunakan sebanyak 10 tahap menurut Borg & Gall, yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba kelompok kecil; (7) revisi; (8) uji coba kelompok besar; (9) revisi; dan (10) produksi masal (Assyauqi, 2020). Desain produk yang dikembangkan adalah “Lukis Mini” dengan gambar lapangan badminton yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan seperti pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar. Lapangan badminton “Lukis Mini”

Pemanfaatan lapangan tersebut menggunakan peraturan sesuai dengan kebutuhan proses belajar yang dijabarkan dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Peraturan permainan bulutangkis “Lukis Mini”

| No | Aspek | Deskripsi |
|----|--------------------------|--|
| 1 | Sarana dan prasarana | <ol style="list-style-type: none"> 1. Lapangan yaitu dengan panjang 10 meter dan lebar 6 meter, dan dibagi tiga untuk daerah servis (lihat gambar 1). 2. Net dibuat setinggi 1.30 meter yang menggunakan <i>net</i> permainan bulutangkis atau sejenisnya. 3. Raket yang digunakan ukuran standar permainan bulutangkis. Dengan ukuran panjang 65 – 67 cm, berat 100 – 200 gram, dan berdiameter 25 cm. 4. <i>Shuttlecock</i> yang digunakan adalah <i>shuttlecock</i> ukuran standar bulutangkis. Dengan ukuran berat 5.67 gram yang berisikan 14 -16 helai bulu. |
| 2 | Jumlah pemain | Dari jumlah keseluruhan peserta didik nantinya dibagi menjadi dua kelompok besar. Setiap peserta didik dari kelompok tersebut nantinya menempati setiap <i>line</i> diisi dua peserta didik yang dibatasi oleh <i>net</i> . |
| 3 | Sistem permainan | Sistem permainan dalam permainan ini dengan menggunakan batasan waktu antara 10-15 menit. |
| 4 | Memenangkan permainan | Untuk memenangkan permainan, peserta didik harus mematikan lawan didepannya, baik dengan cara membuat lawan tidak bisa mengembalikan <i>shuttlecock</i> . <i>Shuttlecock</i> mengenai salah satu anggota tubuh lawan, <i>shuttlecock</i> menyentuh lantai, dan <i>shuttlecock</i> keluar dari area permainan. |
| 5 | Memenangkan pertandingan | Dari batasan waktu yang diberikan, pemain bebas melakukan teknik pukulan. Untuk memenangkan pertandingan setiap kelompok harus memiliki jumlah akumulasi skor yang lebih banyak dari kelompok yang lain. Akumulasi dihitung berdasarkan penjumlahan dari setiap skor yang diperoleh setiap peserta didik. |
| 6 | Servis | Servis yang dilakukan secara bebas, baik dilakukan dengan cara servis pendek maupun servis panjang. |

Untuk mengetahui kelayakan produk secara teoretis maka dilakukan validasi oleh 3 orang yang terdiri atas 2 dosen dan guru PJOK. Aspek validasi terdiri atas 10 item yaitu: (1) kesesuaian dengan kompetensi dasar; (2) kejelasan petunjuk permainan; (3) ketetapan memilih bentuk/model permainan bagi peserta didik; (4) kesesuaian alat dengan fasilitas yang digunakan; (5) mendorong perkembangan fisik/jasmani peserta didik; (6) dapat dimainkan semua peserta didik baik putra maupun putri; (7) dapat dimainkan peserta didik yang terampil maupun tidak terampil; (8) mendorong peserta didik untuk aktif bergerak; (9) meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran; dan (10) aman untuk diterapkan dalam model pembelajaran permainan bulutangkis lukis mini. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah melakukan observasi, kuesioner dan dokumentasi. Penilaian untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar memiliki kategori penilaian menggunakan kategori yaitu: $0\% \leq$ sangat tidak layak $\leq 20\%$; 20%

< tidak layak $\leq 40\%$; $40\% < \text{cukup layak} \leq 60\%$; $60\% < \text{layak} \leq 80\%$; dan $80\% < \text{sangat layak} \leq 100\%$ (Dinata, Priambodo, Hariyanto, Ristanto, & Prakoso, 2020).

Untuk mengambil data uji efektivitas menurut Maksun (2018) sebelumnya dilakukan pengukuran awal (*pretest*), kemudian diberikan berikan perlakuan (*treatment*) dan kemudian dilakukan pengukuran kedua (*posttest*). Instrumen yang digunakan adalah observasi terhadap lima jenis permainan yang dikembangkan yaitu: (1) permainan serangan *shuttlecock*; (2) adu kecepatan; (3) timang-timang *shuttlecock*; (4) teknik pukulan kombinasi; (5) bermain lukis mini secara berpasangan. Setiap peserta didik menilai jalannya permainan yang mereka jalani melalui angket.

Analisis data menggunakan deskriptif statistik untuk validasi dan ujicoba kelompok kecil. Sedangkan untuk ujicoba kelompok besar menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model permainan bulutangkis “lukis mini”.

HASIL

Validasi produk oleh para ahli

Proses validasi dilakukan oleh 3 ahli yang terdiri atas dua dosen dan satu guru PJOK. Hasil validasi oleh tiga ahli dapat dilihat dalam tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Penilaian validator terhadap kelayakan pengembangan

| No | Aspek | Dosen 1 | Dosen 2 | Guru PJOK | Total |
|----------------|--|---------|---------|-----------|-------|
| 1 | Kesesuaian dengan kompetensi dasar | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 2 | Kejelasan petunjuk permainan | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 3 | Ketetapan memilih bentuk/model permainan bagi peserta didik | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 4 | Kesesuaian alat dengan fasilitas yang digunakan | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 5 | Mendorong perkembangan fisik/jasmani peserta didik | 4 | 4 | 3 | 11 |
| 6 | Dapat dimainkan semua peserta didik baik putra maupun putri | 4 | 4 | 3 | 11 |
| 7 | Dapat dimainkan peserta didik yang terampil maupun tidak terampil | 4 | 4 | 3 | 11 |
| 8 | Mendorong peserta didik untuk aktif bergerak | 3 | 3 | 3 | 9 |
| 9 | Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran | 3 | 4 | 3 | 10 |
| 10 | Aman untuk diterapkan dalam model pembelajaran permainan bulutangkis lukis mini. | 3 | 3 | 3 | 9 |
| Nilai total | | 33 | 34 | 30 | 97 |
| Nilai maksimal | | 40 | 40 | 40 | 120 |
| Persentase | | 82.5% | 85% | 75% | 80.8% |

Berdasarkan hasil analisis penilaian oleh para validator dapat dijelaskan bahwa dosen 1 memberikan nilai sebesar 82.5% masuk dalam kategori sangat layak. Dosen 2 memberikan nilai sebesar 85% masuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan guru PJOK memberikan nilai sebesar 75% masuk dalam kategori layak. Persentase total nilai dari para validator sebesar 80.8% masuk dalam kategori sangat layak.

Hasil ujicoba kelompok kecil

Hasil ujicoba kelompok kecil menilai kualitas proses permainan yang dilaksanakan oleh peserta didik. Tabel 3 berikut ini berisi tentang penilaian yang diberikan peserta didik terhadap kualitas permainan.

Tabel 3. Penilaian peserta didik terhadap permainan bulutangkis “Lukis Mini”

| No | Jernis permainan | Nilai | Maksimal | Persen |
|-------|---------------------------------------|-------|----------|--------|
| 1 | Permainan serangan <i>shuttlecock</i> | 12 | 15 | 80.0% |
| 2 | Adu kecepatan | 12 | 15 | 80.0% |
| 3 | Timang-timang <i>shuttlecock</i> | 13 | 15 | 86.7% |
| 4 | Teknik pukulan kombinasi | 14 | 15 | 93.3% |
| 5 | Bermain lukis mini secara berpasangan | 14 | 15 | 93.3% |
| Total | | 65 | 75 | 86.7% |

Berdasarkan hasil penilaian peserta didik pada ujicoba kelompok kecil maka dapat dijelaskan bahwa (1) permainan serangan *shuttlecock* mendapatkan nilai 80% masuk kategori layak; (2) adu kecepatan mendapatkan nilai sebesar 80% masuk dalam kategori layak; (3) timang-timang *shuttlecock* mendapatkan nilai 86.7% masuk dalam kategori sangat layak; (4) teknik pukulan kombinasi mendapatkan nilai 93.3% masuk dalam kategori sangat layak; dan (5) bermain lukis mini secara berpasangan mendapatkan nilai 93.3% masuk dalam kategori sangat layak. Nilai total dari keseluruhan permainan yang dinilai sebesar 86.7% masuk dalam kategori sangat layak.

Hasil ujicoba kelompok besar

Uji coba kelompok besar atau tahap kedua dilakukan pada 30 peserta didik dengan menggunakan 5 permainan. Uji efektivitas dilakukan pada 30 peserta didik dan untuk menghitungnya menggunakan SPSS dengan melihat pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan modifikasi permainan bulutangkis yang telah dibuat. Hasil analisis dapat dilihat dalam tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil uji beda *pretest* dan *posttest* pada ujicoba kelompok besar

| Test | Mean | SD | Δ | t | p | Simpulan |
|-------------|------|-------|----------|--------|-------|----------|
| <i>Pre</i> | 2.93 | 0.583 | 1.167 | -8.558 | 0.000 | Beda |
| <i>Post</i> | 4.10 | 0.480 | | | | |

Dalam uji signifikan yang menggunakan SPSS didapatkan mean= 1.16667 menunjukkan hasil selisih dari *pretest* dan *posttest*, $t = -8.558$ $df = 29$, dan $P\text{-Value} = 0.000 < 0.05$ yang dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan pengaruh modifikasi permainan bulutangkis ini. Dimana hasil dari *posttest* memiliki hasil yang positif dengan perbedaan secara signifikan dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Sehingga model permainan bulutangkis “lukis mini” dapat digunakan pada pembelajaran PJOK di sekolah.

DISKUSI

Penelitian ini melibatkan verifikator ahli lapangan, dimulai dengan mengumpulkan informasi, merancang produk, memvalidasi produk, dan mengidentifikasi potensi masalah yang dapat dilihat dari produk akhir. Permainan yang digunakan berbeda dari yang sebelumnya. Model permainan “lukis mini” dalam pembelajaran PJOK yang dikembangkan sesudah dievaluasi oleh ahli, lalu mengalami revisi. Data yang didapat digunakan sebagai landasan dalam melakukan revisi tahap I dan selanjutnya yaitu uji coba tahap II. Uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan 15 orang anak menggunakan 5 permainan yang diberikan, hasilnya dikategorikan sangat layak. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan peserta didik berjumlah 30 orang dengan menggunakan 5 permainan yang diberikan, hasilnya dikategorikan sangat

layak. Uji efektivitas dilakukan oleh peserta didik berjumlah 30 orang untuk menghitungnya menggunakan SPSS dengan hasil adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diterapkannya model permainan “lukis mini” dalam pembelajaran PJOK. Kelayakan hasil validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan adalah sangat layak. Uji efektivitas ditunjukkan oleh perubahan nilai *pretest* dan *posttest* ($p < 0.05$). Hasil tersebut jelas membuktikan bahwa pengembangan yang dilakukan berhasil dalam pengembangan isi pembelajaran PJOK di tingkat SMP/MTs.

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisis terhadap silabus, kompetensi dasar PJOK tingkat menengah pertama. Selain itu, setelah melakukan analisis kompetensi dasar, melakukan observasi tentang analisis kebutuhan guru yang mengajar PJOK, khususnya bulutangkis. Peneliti mengetahui bahwa mengajarkan peserta didik bagaimana menjadi sehat jasmani dan rohani melalui olahraga adalah tujuan sebenarnya dalam mendidik peserta didik. Hal tersebut senada dengan pendapat pendidikan jasmani merupakan sebuah suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan aktifitas jasmani seperti organ tubuh, intelektual, emosional dan etika (Iyakrus, 2018).

Pengembangan model permainan bulutangkis ini berdasarkan dari keberhasilan peneliti terdahulu yang mengembangkan model permainan bulutangkis sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ridlo Jauhari dengan judul Model Pengembangan Bulutangkis “Minton Mini” Bagi Peserta didik kelas VII. Menurut Jauhari (2012) bahwa didapatkan model permainan bulutangkis “lukis mini” sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kurikulum yang ada di Indonesia AMOP/MTs. Model permainan bulutangkis bagi peserta didik efektif dilaksanakan dalam proses pembelajaran karena dapat memberi nilai-nilai pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Oleh karena itu, kemudian peneliti mengembangkan model permainan yang cocok dikembangkan pada pembelajaran bulutangkis di SMP/MTs yaitu bulutangkis “lukis mini”.

Selain sepak bola, olahraga bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang digemari masyarakat Indonesia. Bulutangkis merupakan permainan kompetitif yang memerlukan perkembangan yang eksplosif, banyak berlari, melompat, reaksi, kecepatan dalam mengambil jalur yang berbeda dan terlebih lagi memerlukan koordinasi mata, tangan dan kaki yang baik (Karyono, 2016). Bulutangkis merupakan permainan yang dimainkan oleh dua atau empat orang, yaitu bermain Tunggal atau ganda, permainan dilakukan dengan cara membalikkan *shuttlecock* hingga melewati jaring hingga lawannya tidak dapat membalasnya lagi (Yuliawan, 2017). Lebih lanjut, menurut Aksan (2016) bulutangkis merupakan olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (tunggal) atau dua set (ganda) dalam situasi yang bertolak belakang di lapangan dan dibatasi oleh jaring. Tujuan tiap tim adalah memukul *shuttlecock* dengan raket melewati *net* dan kemudian jatuh ke wilayah permainan lawan sehingga mendapat poin untuk mendapatkan kemenangan.

Permainan bulutangkis ini menggunakan alat yang mudah didapat dan bisa dipakai untuk pembelajaran, permainan ini dimainkan dengan berkelompok dimana setiap kelompok memiliki anggota. Dengan pengelompokan ini diharapkan peserta didik dapat mengambil nilai individu dan kelompok. Bagi kelompok yang menang akan mendapat apresiasi dan yang kalah mendapat motivasi. Tujuan pengembangan permainan bulutangkis ini adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta motivasi bagi peserta didik untuk belajar utamanya pada pelajaran bulutangkis. Berdasarkan persentase perolehan angka yang

didapat, dapat disimpulkan model modifikasi permainan bulutangkis yang dikembangkan dapat dan layak digunakan untuk PJOK khususnya materi bulutangkis.

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan isi pembelajaran PJOK berupa bulutangkis “lukis mini”. Karena dalam penelitian ini peneliti menyadari keterbatasan yang ada, maka penilaian yang dimaksud di sini adalah penilaian pelaksanaan latihan. Hasil penilaian diperoleh dari saran guru dan peserta didik pada percobaan. Berdasarkan hasil penilaian diketahui bahwa model pertandingan bulutangkis ini berhasil melatih kapasitas peserta didik, menyenangkan dan memberi motivasi namun juga memerlukan pengawasan yang lebih dalam proses pembelajaran PJOK khususnya materi bulutangkis. Setelah selesai semua tahapan yang dilakukan modifikasi permainan bulutangkis “lukis mini” dapat digunakan alternatif untuk guru sebagai salah satu media pembelajaran PJOK yang menyenangkan khususnya pada materi olahraga bulutangkis.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bulutangkis “lukis mini” dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Bisa dibuktikan bahwa produk yang telah dibuat secara keseluruhan sudah valid untuk digunakan dalam proses belajar mengajar PJOK di SMP/MTs. Oleh karena itu, implementasi dari hasil produk tersebut adalah model permainan bulutangkis “lukis mini” dalam pembelajaran PJOK di SMP/MTs sudah bisa digunakan untuk mempermudah proses belajar mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, H. (2016). *Mahir Bulu Tangkis*. Nuansa Cendikia.
- Arikunto, S. (2018). *prosedur penelitian suatu pendekatan taktik*. Rineka Cipta.
- Arriesanti, H. D. (2014). penerapan multimedia audio galery ilearning community and services(magic) sebagai media penyimpanan dokumentasi pada perguruan tinggi raharja. *Creative Communication and Innovation Technology Journal*, 184–204.
- Aryanti, S., Victorian, A. R., & Yusfi, H. (2018). Pengembangan Teknik Pembelajaran Servis Forehand Bulutangkis Bagi Siswa Putra Sekolah Menengah Atas. *Sebatik*, 22(2), 181–187.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Researchgate*, no. December.
- Ayudia A, S. E. (2017). Analisa kesalahan penggunaan bahasa indonesia dalam laporan hasil observasi pada siswa smp. *Jurnal Basastra*, 34–39.
- Bambang, B. (2019). Penerapan Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Bokortasko terhadap Hasil Belajar Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII A di SMPN 18 Kota Jambi Tahun 2017/2018. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 169–184.
- Bambang. (2017). Penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko terhadap hasil belajar permainan bulu tangkis siswa kelas VIII A. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 175–176.
- Bangun, M. (2018). pemanfaatan hasil modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani di Slb Ypac cabang medan. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 97–106.
- Fadillah, M. (2019). *Buku ajar bermain&permainan anak usia dini*. (pp. 8–9). PRENADA MEDIA GROUP.
- Ginangjar, A. (2018). Pengaruh sport education model bulu tangkis terhadap orientasi olahraga siswa smp. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 4(02), 280–287.

- Hanafi, I. (2015). Penerapan modifikasi permainan terhadap hasil belajar shooting pada permainan futsal(studi pada peserta ekstrakurikuler futsal smp negeri 28 surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3.
- Intan, N. , & Suwardi. (2019). Stimulasi gerak lokomotor anak usia 1-4 tahun melalui metode gerak dan lagu. *Jurnal AUDHI*, 88–95.
- Iyakrus, I. (2018). Pendidikan jasmani, olahraga dan prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 169.
- Iyakrus, I. , Destriana, D. , & Juliansyah, M. (2017). Pengaruh latihan menggunakan raket tenis lapangan terhadap hasil pukulan overhead lob bulu tangkis. *Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2).
- Juang, B. R. (2015). Analisis kelebihan dan kelemahan keterampilan teknik bermain bulutangkis pada pemain tunggal putra terbaik indonesia tahun 2014. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 3(1), 2.
- Karim, Y. (2019). *Belajar keterampilan motorik*. Prenada media grup.
- Karyono, T. (2016). Pengaruh metode latihan dan power otot tungkai terhadap kelincahan bulutangkis. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 49.
- Mirawati, M. , & Rahmawati, E. (2017). Permainan modifikasi untuk stimulasi keterampilan gerak dasar manipulatif anak usia 2-4 tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4.
- Musfiroh, T. (2004, March 30). Permainan yang berorientasi perkembangan untuk anak taman kanak-kanak. *Pusdi PAUD-Lemlit UNY, FBS-UNY, PGTK-UNY*, 1–2.
- Prakoso, B. B., Kartiko, D. C., Ridwan, M., & Rohman, M. F. (2022). Layanan guru pendidikan jasmani kepada peserta didik di sekolah berbasis inklusi. *Bravo's: Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 10(4), 285-293.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Jurnal Ilmiah Guru “COPE,”* 45.
- Ramadhan, M. (2019). *Pengaruh permainan eftokton terhadap kebugaran jasmani siswa dalam aktivitas pembelajaran bulutangkis di smp negeri 2 bandung* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia), <http://repository.upi.edu/40516/>.
- Rizqi, F. , & Subowo, E. (2016). Sistem pendukung keputusan penilaian dosen politeknik muhammadiyah pekalongan menggunakan kuesioner berbasis web. *Jurnal Surya Informatika*, 44.
- Saputra, I. (2015). Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar kelas v. *Jurnal Ilmu Keolahragaan* , 35–41.
- Siskaryanti. (2019). *Pengembangan pergerakan permainan untuk atletik sekolah dasar kelas v*. Uwais inspirasi indonesia.
- Sukirno, & Pratama, R. R. (2018). *Pengembangan model pembelajaran atletik berbasis permainan di sekolah dasar*. unsripress.
- Sukirno. (2018). *Pengembangan model pembelajaran gerak dasar berbasis permainan tradisonal untuk anak usia dini*. Unsripress.
- Tamim, M. H. (2017). Pengaruh metode latihan (resiprokal dan inklusi) persepsi kinestetik terhadap teknik overhad lob forehand bulutangkis. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 2.
- Yuliawan, D. (2017). *Bulu tangkis dasar*. Deepublish.