

PENGARUH MEDIA *SHUTTLECOCK* GANTUNG TERHADAP HASIL BELAJAR LOB BULUTANGKIS (Studi Pada Kelas X SMA Negeri 14 Surabaya)

Ardyan Taufan

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, ardyantaufan@gmail.com

Gatot Darmawan

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting bagi perkembangan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh, oleh karena itu pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah mempunyai cakupan luas. Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan sarana penunjang tujuan pendidikan, melainkan juga mewujudkan tujuan pembangunan bangsa melalui prestasi siswa dalam bidang olahraga. Pendidikan jasmani di sekolah termuat dalam mata pelajaran Penjasorkes yang berisi materi cabang olahraga. Melalui cabang olahraga ini siswa akan menyukai olahraga dan menekuni cabang olahraga. Cabang olahraga yang populer adalah bulutangkis. Khusus di SMA Negeri 14 Surabaya cabang olahraga ini banyak diminati oleh siswa. Dalam bulutangkis teknik *lob* memiliki keunggulan untuk menyerang dan bertahan untuk itu teknik ini penting untuk dipelajari oleh siswa. Dalam membelajarkan teknik *lob* bulutangkis memerlukan media pembelajaran agar siswa mampu belajar dengan mudah dan media *shuttlecock* gantung diharapkan mampu memberikan simulasi keadaan sebenarnya kepada siswa untuk mempelajari teknik *lob*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 22 oktober – 28 november 2013 di SMA Negeri 14 Surabaya dengan fokus penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian sebagai berikut: (1) Adakah pengaruh penggunaan media *shuttlecock* gantung pada pembelajaran lob bulutangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya?; (2) Seberapa besar pengaruh penggunaan media *shuttlecock* gantung pada hasil belajar lob bulutangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya?. Untuk itu, jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen murni dengan desain *randomized control group pretest posttest*. Siswa yang berpartisipasi adalah siswa kelas XP-7 sebagai kelompok eksperimen (43 siswa), sedangkan kelompok kontrol adalah kelas XP-3 (41 siswa). Penilaian dilakukan pada domain kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *shuttlecock* gantung pada pembelajaran lob bulutangkis terhadap hasil belajar penjasorkes materi lob bulutangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya. Dibuktikan oleh hasil uji beda rata-rata antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dengan kontrol menggunakan rumus *t-independent* dihasilkan *t*-hitung sebesar 4,8376 dengan *p-value* sebesar 0,000 lebih kecil dibanding nilai alfa sebesar 0,05. Besar pengaruh penggunaan media *shuttlecock* gantung pada pembelajaran lob bulutangkis terhadap hasil belajar penjasorkes materi lob bulutangkis adalah 32,07%. Rekomendasi: media *shuttlecock* gantung digunakan guru penjasorkes dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar teknik *lob* bulutangkis siswa.

Kata Kunci : media *shuttlecock* gantung dan hasil belajar *lob* bulutangkis

Abstract

The physical education is an important part for the development of the student to reach the aim of education completely, therefore the physical education that is practiced in the school has a large range. Physical education is not only the infrastructure to support the aim of education, but also to create the aim of nation's development through the achievement of students in sport sector. The physical education in the school is loaded in physical, sport and health education that contains of the chapter of sport material. Through the chapter of the sport, the student will like the sport and occupy it. The popular chapter of education is badminton. In state upper secondary school 14 Surabaya, this game is liked most by the student. In badminton, the lob skill has the special quality in striking and defending so it is important to be learned by the students. In teaching lob skill in badminton needs learning media in order the students can learn it easily and shuttlecock media is hoped to be able to give a real simulation toward the student to learn of lob skill. The research is done on 22nd of October-28th of November 2014 in state upper secondary school 14 Surabaya by focusing on the research to answer the purpose of the study as follow: (1) is there the influence of using the shuttlecock media to the lob skill learning to senior high school students of X class in state upper secondary school 14 Surabaya?; (2) How big is the influence of influence of using the shuttlecock media to the result of lob skill learning to senior high school students of X class in state upper secondary school 14 Surabaya?. Therefore the kind of the research used is original

experiment with randomized group pretest posttest, the participating students are XP-7 class as experimenting group (43 students), and controlling group is XP-3 class (41 students). The valuation is done to cognitive, effective and psychomotor domain. The result of research shows that there is the influence of using the shuttlecock media to the lob skill learning to the result of learning physical, sport and health education in badminton lob material to senior high school student of X class in state upper secondary school 14 Surabaya. It is proved by the result of test between the learning result of experiment group of student by using t-independent formula, it is resulted t-count as big as 4,8376 with p-values as big as 0,000 fewer than alpha value as big as 0,05. The large of influence by using shuttlecock media to lob learning in badminton to the learning result of physical, sport and health education in lob of badminton material is 32,07%. Recommendation: shuttlecock media that is used by the teacher of physical, sport and health education is hoped can give learning experience to the students to improve the result of badminton's lob skill to the students.

Keywords : shuttlecock media and the result of badminton's lob learning

PENDAHULUAN

Dewasa ini pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) merupakan bagian penting bagi perkembangan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh, oleh karena itu penjasorkes yang diselenggarakan di sekolah mempunyai cakupan luas. Penjasorkes bukan hanya merupakan sarana penunjang tujuan pendidikan, melainkan juga mewujudkan tujuan pembangunan bangsa. Penjasorkes merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak disukai oleh siswa atau mata pelajaran terfavorit di banyak sekolah, oleh karena itu alangkah lebih baiknya apabila penjasorkes di sekolah dapat memaksimalkan tugasnya, seperti membuat murid senang, bergerak, dan mencapai tujuan belajar.

Dengan adanya Penjasorkes di sekolah maka pengenalan teknik dasar cabang olahraga dapat diterima oleh siswa. Pengenalan teknik dasar ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk memunculkan bakat siswa sehingga minat siswa terhadap bakat kecabangan olahraga dapat dikembangkan untuk selanjutnya diarahkan kepada arah prestasi olahraga.

Pengembangan bakat dan minat tersebut adalah suatu usaha sekolah mewujudkan tujuan penjasorkes yang sesuai lampiran Permendiknas No. 22/2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah yaitu peningkatan potensi fisik. Potensi fisik yang dimaksud selain pada teknik kecabangan inti dari tujuan penjasorkes adalah mengacu pada hasil pembelajaran jangka panjang yang berguna sepanjang hayat berupa kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani merupakan keadaan tubuh yang sehat dan segar sehingga tidak mengalami kelelahan yang berarti setelah melaksanakan kegiatan sehari-hari.

Pengembangan bakat siswa dimulai dengan membelajarkan siswa mengenal teknik dasar bulutangkis terlebih dahulu. Karena pada dasarnya, permainan bulutangkis yang baik harus menguasai pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan langsung dengan permainan bulutangkis itu sendiri (Tohar, 1992: 34). Dalam

pembelajaran penjasorkes di sekolah khususnya permainan bulutangkis, guru hanya mengutamakan aspek gerak (motorik) dan sering mengabaikan aspek kognitif. Pada dasarnya untuk memainkan permainan bulutangkis dibutuhkan teknik yang benar agar tenaga yang dikeluarkan jauh lebih kecil.

Disamping aspek fisik yang sangat dominan, aspek teknik merupakan hal yang sangat penting. Untuk itu perlu dikuasai beberapa teknik pukulan yang diperlukan dalam permainan bulutangkis antara lain: pukulan *service*, lob, *dropshot*, *smash*, dan *drive* (Tohar, 1992: 40).

Teknik pukulan yang paling dasar dalam bulutangkis adalah teknik lob. Karena itu teknik ini sering dianggap sebagai teknik paling mudah dilakukan dan dipelajari. Tetapi pada kenyataannya teknik dasar ini sulit untuk dikuasai oleh siswa. Hal ini dikarenakan siswa kurang bisa dalam menangkap ilmu yang diberikan oleh guru, karena pembelajaran kurang berinovatif dan tidak menggunakan media pembelajaran. Selain itu siswa sebagian siswa ada yang duduk diam dan tidak berantusias untuk mengikuti Proses Belajar-Mengajar (PBM). Fungsi guru sebagai perencana, organisator dan *evaluator* (Mahardika, 2010: 2) tidak terlihat pada waktu proses pembelajaran.

Untuk mempermudah guru dalam memberikan latihan kepada siswa diperlukan media pembelajaran sesuai teknik dasar yang diajarkan. Menurut Sumarno dan Muchtar, (2007: 3.5) salah satu media yang dapat digunakan untuk melatih teknik dasar lob siswa adalah *shuttlecock* gantung. Media ini bertujuan untuk membiasakan siswa memukul *shuttlecock* pada posisi diam. Sehingga siswa akan mempunyai rasa percaya diri dan pada akhirnya tidak merasakan kesulitan dalam melakukan latihan memukul. Hal ini dirasakan sangat efektif walaupun latihan memukul dapat dilakukan dengan latihan secara berpasangan, akan tetapi jika bagi pemula hal ini dapat menyulitkan jika kemampuan pasangan tidak seimbang apalagi antara keduanya masih belum bisa melakukan lob. *Shuttlecock* akan tidak terarah

sehingga latihan memukul tidak efektif karena siswa kesulitan memukul *shuttlecock* yang bergerak. Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran berjudul “Pengaruh Media *Shuttlecock* Gantung Terhadap Hasil Belajar Lob Bulutangkis Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 14 Surabaya”.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *shuttlecock* gantung pada pembelajaran lob bulutangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya dan mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *shuttlecock* gantung pada hasil belajar lob bulutangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya.

METODE

Jenis penelitian ini adalah ekperimental-semu, tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/ atau memanipulasikan semua variabel yang relevan. (<http://shendud.wordpress.com/pendidikan/jenis-jenis-penelitian/>). Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel (Maksum, 2012: 65). Salah satu ciri dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatmen*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2012: 13).

Sesuai dengan jenis dan pendekatan yang dipakai, maka digunakan desain penelitian *randomized control group pretest posttest design* (Maksum, 2012: 98)

Penelitian ini dilaksanakan pada 22 Oktober 2013 – 28 November 2013. Sebagai tempat penelitian adalah SMA Negeri 14 Surabaya dengan alamat Perum YKP. IV Tenggilis Mejoyo Rungkut Surabaya Kode Pos: 60292. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di GOR Talia Tenggilis, karena GOR sekolah masih dalam perbaikan.

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2009: 67). Digunakan tiga jenis instrumen untuk mengukur tiga jenis data yang harus dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data nilai domain kognitif, psikomotor, dan afektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data disajikan hasil penelitian dari proses penilaian *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelas XP-7 SMA Negeri 14 Surabaya dengan jumlah 43 siswa, putra sebanyak 18 siswa dan 25 siswa putri. Sedangkan kelompok kontrol adalah kelas XP-3 SMA Negeri 14 Surabaya dengan jumlah 41 siswa, putra sebanyak 16 siswa dan 25 siswa putri. Hasil penelitian disajikan

berdasarkan kelompok yaitu: (1) kelompok kontrol; (2) kelompok eksperimen.

Tabel 1 data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol. Aspek yang dinilai adalah kognitif, psikomotor, dan afektif.

Nilai	Kognitif	Psikomotor	Afektif	Nilai Akhir	
<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	<i>Max.</i>	75,00	68,33	66,67	67,47
	<i>Min.</i>	42,00	13,33	53,33	34,60
	<i>Mean</i>	62,73	36,92	59,35	49,15
	<i>SD</i>	7,34	12,70	2,50	7,67
	<i>Varian</i>	53,90	161,22	6,23	58,88
<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	<i>Max.</i>	57,00	72,22	93,33	64,44
	<i>Min.</i>	29,00	25,56	40,00	32,37
	<i>Mean</i>	37,32	38,40	58,54	42,10
	<i>SD</i>	5,92	10,99	10,49	7,36
	<i>Varian</i>	35,02	120,79	110,03	54,18

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dijelaskan hasil penelitian bahwa nilai tertinggi *posttest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 75,00, nilai psikomotor sebesar 68,33, nilai afektif sebesar 66,67, nilai akhir sebesar 67,47. Nilai terendah *posttest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 42,00, nilai psikomotor sebesar 13,33, nilai afektif sebesar 53,33, nilai akhir sebesar 34,60. Nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 62,73, nilai psikomotor sebesar 36,92, nilai afektif sebesar 59,35, nilai akhir sebesar 49,15. Nilai Standard Deviasi *posttest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 7,34, nilai psikomotor sebesar 12,70, nilai afektif sebesar 2,50, nilai akhir sebesar 7,67. Nilai varian *posttest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 53,90, nilai psikomotor sebesar 161,22, nilai afektif sebesar 6,23, nilai akhir sebesar 58,88.

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dijelaskan hasil penelitian bahwa nilai tertinggi *pretest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 57,00, nilai psikomotor sebesar 72,22 nilai afektif sebesar 93,33, nilai akhir sebesar 64,44. Nilai terendah *pretest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 29,00, nilai psikomotor sebesar 25,56, nilai afektif sebesar 40,00, nilai akhir sebesar 32,37. Nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 37,32, nilai psikomotor sebesar 38,40, nilai afektif sebesar 58,54, nilai akhir sebesar 42,10. Nilai Standard Deviasi *pretest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 5,92, nilai psikomotor sebesar 10,99, nilai afektif sebesar 10,49, nilai akhir sebesar 7,36. Nilai Varian *pretest* kelompok kontrol pada aspek kognitif sebesar 35,02, nilai psikomotor sebesar 120,79, nilai afektif sebesar 110,03, nilai akhir sebesar 54,18.

Tabel 2 data hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Aspek yang dinilai adalah kognitif, psikomotor, dan afektif.

Nilai		Kognitif	Psikomotor	Afektif	Nilai Akhir
Posttest Kelompok Eksperimen	Max.	80,00	83,89	86,67	81,07
	Min.	45,00	25,56	40,00	39,82
	Mean	64,00	54,43	67,60	59,94
	SD	10,06	16,69	12,31	12,15
	Varian	101,19	278,45	151,50	147,53
Pretest Kelompok Eksperimen	Max.	60,00	83,33	80,00	75,67
	Min.	25,00	13,33	46,67	24,83
	Mean	42,00	41,87	59,22	45,38
	SD	8,96	17,44	8,00	12,00
	Varian	80,33	304,06	63,94	144,01

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dijelaskan hasil penelitian bahwa nilai tertinggi *posttest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 80,00, nilai psikomotor sebesar 83,89, nilai afektif sebesar 86,67, nilai akhir sebesar 81,07. Nilai terendah *posttest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 45,00, nilai psikomotor sebesar 25,56, nilai afektif sebesar 40,00, nilai akhir sebesar 39,82. Nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 64,00, nilai psikomotor sebesar 54,43, nilai afektif sebesar 67,60, nilai akhir sebesar 59,94. Nilai Standard Deviasi *posttest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 10,06, nilai psikomotor sebesar 16,69, nilai afektif sebesar 12,31, nilai akhir sebesar 12,15. Nilai varian *posttest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 101,19, nilai psikomotor sebesar 278,45, nilai afektif sebesar 151,50, nilai akhir sebesar 147,53.

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dijelaskan hasil penelitian bahwa nilai tertinggi *pretest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 60,00, nilai psikomotor sebesar 83,33, nilai afektif sebesar 80,00, nilai akhir sebesar 75,67. Nilai terendah *pretest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 25,00, nilai psikomotor sebesar 13,33, nilai afektif sebesar 46,67, nilai akhir sebesar 24,83. Nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 42,00, nilai psikomotor sebesar 41,87, nilai afektif sebesar 59,22, nilai akhir sebesar 45,38. Nilai Standard Deviasi *posttest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 8,96, nilai psikomotor sebesar 17,44, nilai afektif sebesar 8,00, nilai akhir sebesar 12,00. Nilai varian *pretest* kelompok eksperimen pada aspek kognitif sebesar 80,33, nilai psikomotor sebesar 304,06, nilai afektif sebesar 63,94, nilai akhir sebesar 144,01.

Tabel 3. Uji Normalitas

Distribusi Nilai	N	Statistik	p value	α	Keterangan
Pretest Kel. Eksperimen	43	0,122	0,110	0,05	Normal
Posttest Kel. Eksperimen	43	0,120	0,133	0,05	Normal
Pretest Kel. Kontrol	41	0,115	0,197	0,05	Normal
Posttest Kel. Kontrol	41	0,099	0,200	0,05	Normal

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dijelaskan bahwa p value lebih besar dibandingkan dengan nilai α . Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh distribusi data dari hasil *posttest* dan *pretest* normal. Untuk itu seluruh operasi statistik parametrik dapat digunakan dalam menganalisis data.

Uji homogenitas berguna untuk memberikan informasi kesamaan varian antara kelompok nilai awal yang hendak diberikan perlakuan. Hal ini penting untuk mengetahui kesetaraan keadaan awal seluruh sampel yang terlibat dalam perlakuan penelitian. Untuk menguji persamaan varian, digunakan *One Way Anova* dengan bantuan aplikasi SPSS IBM versi 20.0. Hasil uji sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Homogenitas

Subjek Penelitian	N	F	pvalue	α	Keterangan
Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol	84	2,252	0,137	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai hitung α lebih kecil dibanding dengan p value sehingga dapat dikatakan varian kelompok data eksperimen dan kontrol homogen. Dengan begitu dapat disimpulkan keadaan awal siswa adalah memiliki kemampuan yang tidak berbeda atau setara.

Hasil perbedaan dari hasil analisis deskriptif dan uji beda di atas selanjutnya dihitung besar peningkatan masing-masing pembelajaran berdasarkan nilai rata-rata. Hasil penghitungan peningkatan hasil belajar siswa pada materi lob bulutangkis dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Beda data Posttest

Kelompok	Mean			Peningkatan
	Posttest	Pretest	Deviasi	
Eksperimen	59,94	45,38	14,55	32,07%
Kontrol	49,15	42,10	7,05	16,74%

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dijelaskan bahwa besar peningkatan hasil belajar materi lob bulutangkis menggunakan media *shuttlecock* gantung sebesar 32,07% lebih besar dibanding dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *shuttlecock* gantung yaitu sebesar 16,74%.

Dari hasil deskripsi data diatas dalam pembahasan ini akan dijelaskan pengaruh media *shuttlecock* gantung terhadap hasil belajar lob pada siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya. Pengaruh secara sederhana diketahui dengan melihat selisih nilai *posttest* dan *pretest* pada setiap kelompok. Hal ini menunjukkan perubahan hasil belajar siswa dari sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara kelompok yang menggunakan media *shuttlecock* gantung dengan yang tidak maka secara sederhana dapat diketahui dengan mengetahui selisih nilai antara kelompok

eksperimen dengan kontrol. Sehingga dari tahapan tersebut maka langkah terakhir untuk menguji kebermaknaan perbedaan selisih nilai tersebut digunakan uji beda dengan rumus *t-dependent* dan *t-independent*. *T-dependent* untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai *posttest* dan *pretest* pada setiap kelompok. Sedangkan *t-independent* untuk menguji perbedaan signifikansi nilai antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tahapan secara deskriptif menunjukkan bahwa hasil penilaian pada kelompok kontrol secara umum ada pengaruh pemberian pembelajaran materi lob dengan tidak menggunakan media *shuttlecock* gantung. Pada domain kognitif rata-rata nilai *posttest* sebesar 62,73 lebih besar dibanding dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 37,32 sehingga selisih antara keduanya sebesar 25,41. Hal ini menunjukkan bahwa dengan tanpa menggunakan media *shuttlecock* gantung guru dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi lob. Hal ini dapat terjadi karena guru mempunyai banyak waktu untuk menjelaskan secara demonstrasi teknik lob kepada siswa.

Berbeda pada domain psikomotor pada kelompok kontrol, rata-rata nilai psikomotor *posttest* sebesar 36,92 lebih kecil dibanding dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 38,40 sehingga selisih antara keduanya sebesar 1,48. Hal ini menunjukkan bahwa, guru tidak dapat meningkatkan keterampilan lob siswa dengan memberikan pembelajaran tanpa menggunakan media *shuttlecock* gantung. Penurunan atas hasil tes ini diakibatkan oleh beberapa siswa yang memiliki nilai tinggi pada saat *pretest* mengalami penurunan performa dalam melakukan tes. Penurunan performa ini belum diketahui penyebabnya.

Berbeda dengan domain psikomotor, nilai afektif kelompok kontrol mengalami peningkatan. Dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 58,54 menjadi 59,35 pada saat *posttest* dengan selisih sebesar 0,81. Hal ini diamati oleh peneliti dikarena munculnya kurang tertariknya siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran yang monoton hanya *drill* dan mencoba mengakibatkan hanya beberapa orang saja yang melakukan pembelajaran. Dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *shuttlecock* gantung ini, siswa tidak mendapatkan hal baru dalam pembelajaran, hal inilah yang mungkin mengakibatkan afektif siswa menurun dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan.

Dari ketiga domain tersebut dapat disimpulkan nilai akhir siswa pada kelompok kontrol dengan rata-rata nilai *posttest* sebesar 49,15 lebih besar dibanding dengan nilai *pretest* sebesar 42,10 dengan selisih sebesar 7,05. Hal ini menunjukkan bahwa pada nilai akhir, pembelajaran dengan tanpa menggunakan media

shuttlecock gantung juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada domain afektif.

Berdasarkan penghitungan secara deskriptif pada kelompok kontrol tersebut maka dapat diuji kebermaknaan (signifikansi) perbedaan hasil belajar lob bulutangkis siswa dengan menggunakan rumus *t-dependent*. Yang selanjutnya dapat diketahui pula besar pengaruh dari pemberian pembelajaran lob tanpa menggunakan media *shuttlecock* gantung. Dari uji *t-dependent* didapat *t*-hitung sebesar 6,074 dengan nilai *p-value* sebesar 0,0000 lebih kecil dibanding nilai alfa sebesar 0,05. Dari hasil perbedaan yang signifikan tersebut dihitung perbandingan nilai rata-rata deviasi sebesar 7,05 dengan rata-rata pretes sebesar 42,10 sehingga peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok kontrol sebesar 16,74%. Jadi hasil belajar siswa tentang materi lob mulai sebelum pembelajaran sampai pembelajaran meningkat sebesar 16,74%.

Selanjutnya pada kelompok eksperimen secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media *shuttlecock* gantung terhadap hasil belajar siswa pada materi lob. Pada domain kognitif nilai rata-rata *pretest* sebesar 42,00 meningkat menjadi 64,00 pada saat *posttest* sehingga selisih sebesar 22,00. Hal ini diakibatkan oleh guru dalam menjelaskan teknik lob disertai oleh demonstrasi dengan alat peraga berupa media *shuttlecock* gantung dirasa sangat jelas oleh siswa.

Begitu juga pada domain psikomotor kelompok eksperimen, nilai rata-rata *pretest* sebesar 41,87 meningkat menjadi 54,43 selisih sebesar 12,56. Hal ini dapat terjadi karena dengan menggunakan media *shuttlecock* gantung siswa memiliki kesempatan yang banyak mempraktekkan teknik lob yang sudah dijelaskan oleh guru. Selain itu, siswa juga mampu berlatih membiasakan diri dengan memukul *shuttlecock* yang ada di atas dengan cara digantung.

Pada domain afektif di kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata *pretest* sebesar 59,22 meningkat menjadi 67,60 dengan selisih sebesar 8,37. Hal ini terjadi karena aktusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sangat tinggi. Hal ini dapat terjadi karena dengan menggunakan media *shuttlecock* gantung siswa mendapatkan hal baru dalam mempelajari teknik lob dengan benar. Selain itu, siswa juga mendapatkan cara latihan baru dalam pembelajaran materi lob bulutangkis.

Dengan hasil tes pada setiap domain tersebut, dapat disimpulkan nilai akhir belajar siswa materi lob bulutangkis dengan rata-rata *pretest* sebesar 45,38 meningkat pada *posttest* sebesar 59,94 dengan selisih sebesar 14,55. Dari hasil ini selanjutnya dilakukan tes kebermaknaan perbedaan antara nilai *pretest* dengan *posttest* menggunakan *t-dependent*. Hasil uji

menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 7,389 dengan p-value sebesar 0,000 lebih kecil dibanding dengan nilai alfa sebesar 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *shuttlecock* gantung terhadap hasil belajar lob bulutangkis siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya. Selanjutnya dihitung besar peningkatan dengan membandingkan nilai rata-rata deviasi sebesar 14,55 dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 45,38. Dari hasil perbandingan tersebut didapatkan hasil peningkatan hasil belajar materi lob bulutangkis sebesar 32,07%.

Langkah terakhir untuk menguji pengaruh penggunaan media *shuttlecock* gantung terhadap hasil belajar materi lob bulutangkis dilakukan pengujian perbedaan rata-rata nilai *posttest* dari kelompok eksperimen dengan kontrol. Uji ini menggunakan rumus *t-independent* dengan hasil t-hitung sebesar 4,8376 dengan p-value sebesar 0,000 lebih kecil dibanding nilai alfa sebesar 0,05. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *shuttlecock* gantung terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya.

Untuk itu, penulis merekomendasikan penggunaan media *shuttlecock* gantung dalam pembelajaran materi lob bulutangkis pada siswa kelas X pada jenjang SMA dan sederajat. Selain itu, guru tidak cukup hanya menjelaskan teknik dengan ceramah akan tetapi perlu demonstrasi untuk siswa. Pemahaman secara kognitif akan membantu siswa untuk melakukan latihan saat pembelajaran, semakin sering melakukan teknik dengan dasar pemahaman kognitif yang benar maka semakin bagus penguasaan materi dan keterampilan siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tas maka dapat dijawab rumusan masalah sebagai simpulan penulisan sebagai berikut : Terdapat pengaruh penggunaan media *shuttlecock* gantung pada pembelajaran lob bulutangkis terhadap hasil belajar penjasorkes materi lob bulutangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya. Dibuktikan oleh hasil uji beda rata-rata antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dengan kontrol menggunakan rumus *t-independent* dihasilkan t-hitung sebesar 4,8376 dengan p-value sebesar 0,000 lebih kecil dibanding nilai alfa sebesar 0,05. Besar pengaruh penggunaan media *shuttlecock* gantung pada pembelajaran lob bulutangkis terhadap hasil belajar penjasorkes materi lob bulutangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 14 Surabaya adalah 32,07%.

Saran

Berdasarkan temuan pada saat penelitian dan simpulan di atas, maka diajukan saran sebagai berikut:

Guru perlu menggunakan media *shuttlecock* gantung dalam pembelajaran materi lob bulutangkis pada siswa kelas X pada jenjang SMA dan sederajat.

Guru perlu memberikan demonstrasi dan inovatif dalam pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam mengikuti PBM.

Pemahaman secara kognitif akan membantu siswa untuk melakukan latihan dengan benar saat pembelajaran, tetapi frekuensi dan durasi melakukan teknik yang diajarkan guru juga sangat penting dalam menguasai suatu keterampilan. Semakin sering melakukan teknik dengan dasar pemahaman kognitif yang benar maka semakin bagus penguasaan materi dan keterampilan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. (diktat) Surabaya: FIK Unesa.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian (dalam olahraga)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Permendiknas No. 22/2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. (online) tersedia di www.dikti.go.id pada 10 maret 2012.
- Sumarno dan Tatang Muchtar. 2007. *Bulu Tangkis (Mata Kuliah Pilihan 1)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tohar. 1992. *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Departmen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pedidikan Tinggi.
- Wikipedia. 2013. *Kok*. (online) tersedia di <http://id.wikipedia.org/wiki/Kok> diunduh pada hari Kamis, 11 April 2013.
- <http://shendud.wordpress.com/pendidikan/jenis-jenis-penelitian/> pengertian dan tujuan penelitian ekperimental-semu.