

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA DALAM KETERAMPILAN GERAK PERMAINAN
BULUTANGKIS SMA BOJONEGORO KELAS X****Puji Utomo*, Nur Ahmad Arief**Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,
Universitas Negeri Surabaya

*puji.18051@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar secara aktif dan berkembang. Salah satu materi pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah cabang permainan bulutangkis. Harapan guru PJOK siswa mampu untuk menginterpretasikan dan menyatakan kembali dengan kata-kata sendiri tentang permainan bulutangkis khususnya pada keterampilan gerak, tetapi dalam kenyataannya justru siswa kurang mampu untuk memahami keterampilan gerak permainan bulutangkis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat pemahaman siswa dalam keterampilan gerak permainan bulu tangkis pada SMA Bojonegoro Kelas X. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan teknik pengambilan data menggunakan angket guru dan soal siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMAN 1 Kalitidu, SMAN 1 Sugihwaras, dan SMAN 1 Sumberrejo dengan jumlah siswa sebanyak 700 siswa, akan tetapi pada saat penelitian ada beberapa siswa dan sekolah yang sedang melaksanakan kegiatan perkemahan di luar sekolah, sehingga jumlah responden menjadi 633 siswa. Instrumen yang digunakan adalah berbentuk angket/kuisisioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa Tingkat pemahaman siswa dalam keterampilan gerak permainan bulu tangkis pada SMA Bojonegoro Kelas X, yaitu dengan jumlah 71 siswa (11,2%) mempunyai tingkat pemahaman permainan bulutangkis dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 155 siswa (24,5%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 185 siswa (29,2%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 163 siswa (25,8%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 59 siswa (9,3%) mempunyai kategori sangat rendah.

Kata Kunci: pemahaman; keterampilan gerak; bulutangkis**Abstract**

Education is a conscious and planned effort to create an active and developing learning atmosphere. One of the learning materials in sports and health physical education (PJOK) is the branch of the game of badminton. The PJOK teacher hopes that students are able to interpret and restate in their own words about badminton games, especially in movement skills, but in fact students are less able to understand the motion skills in playing badminton games. This study aims to determine the level of students' understanding of movement skills in playing badminton at SMA Bojonegoro Class X. This research is a descriptive study with data collection techniques using questionnaires and student questions. The population in this study were all students of class X at SMAN 1 Kalitidu, SMAN 1 Sugihwaras, and SMAN 1 Sumberrejo with a total of 700 students, but at the time of the study there were several students and schools carrying out camping activities outside school, so that the number respondents to 633 students. The instrument used is in the form of a questionnaire / questionnaire. Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis and percentages. The results showed that the level of student knowledge. very high, as many as 155 students (24.5%) have a high category, as many as 185 students (29.2%) have a moderate category, as many as 163 students (25.8%) have a low category, and as many as 59 students (9.3 %) has a very low category.

Keywords: understanding; movement skills; badminton

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki tugas dan dampak yang diperlukan guna menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang tinggi, maka dari itu pendidikan seharusnya dapat dimanajemen dengan efektif. Sebab itu harus ditinjau dari segi administrasi, penggunaan materi, metode pembelajaran, kompetensi pendidik yang berkualitas, sarana dan prasarana. Berdasarkan pendapat Zuckerman (Zuckerman, 2007) mengatakan bahwa dengan mengidentifikasi manajemen di dalam kelas dan melihat strategi yang dipilih, maka dapat menunjang keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Hal tersebut tentunya perlu dilaksanakan oleh pendidik agar siswa mampu memahami apa yang telah disampaikan. Pendapat ini selaras dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun (Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003, 2003) menyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara."

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) memiliki peran yang sangat utama dalam pelaksanaan pendidikan meliputi suatu proses pembelajaran manusia yang berjalan sampai akhir usia. Menurut Fathurrohman, (2016), Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) hakikatnya yakni tahapan pembelajaran bisa memiliki manfaat kegiatan fisik guna mendapatkan pengembangan hasil individu secara holistik, yang terdiri dari faktor fisik, mental, maupun emosional pendidikan yang diajarkan terdiri dari ranah-ranah tersendiri, ranah tersebut yaitu tingkat kognitif, afektif dan psikomotor yang harus dipahami dan dikembangkan

Penanda sebuah pembelajaran yang maksimal yaitu guru mampu menghasilkan kesuksesan belajar dengan ditandai rasa puas untuk siswa dan guru sendiri. Seorang guru akan merasa berhasil dalam pembelajaran apabila siswa tertarik mengikuti sebuah pembelajaran dengan sangat baik dan sungguh sungguh. Seseorang dapat dikatakan paham apabila seorang tersebut mampu memberikan informasi dengan jelas, baik menggunakan dalam bentuk lisan atau tulisan. Dan hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Utari *et al.*, (2017) pemahaman ialah dapat memahami perintah/masalah, menginterpretasikan dan memberikan penjelasan kembali dengan kata-katanya sendiri.

Krathwohl & Bloom, (2017) mengatakan peserta didik dikatakan memahami apabila mereka mampu mengkonstruksi makna yang didapat dari sebuah informasi yang diterimanya dan tergolong dalam komunikasi lisan, tertulis, dan grafis, dan materi yang disajikan selama pembelajaran, di buku, atau di monitor komputer. Pentingnya pemahaman dalam keseharian mengharuskan seseorang melakukan penggalian sebuah informasi dengan adanya tahapan belajar. Tahapan belajar secara umum dilaksanakan di sebuah lembaga pendidikan sekolah sampai dengan perguruan tinggi, Berkvens, (Berkvens, 2017) bahwa dengan kombinasi teori dan praktik kepada siswa dapat meningkatkan hasil pembelajaran dan implementasi, pemahaman dan penghindaran ketidakpastian akan membantu untuk merancang pendekatan yang memotivasi siswa

Penguasaan keterampilan gerak dalam pembelajaran permainan bulutangkis perlu diikuti adanya pemahaman dari siswa sendiri. Menurut Karyono, (2020) Pemahaman keterampilan gerak bulu tangkis memiliki langkah-langkah yang baik dan benar untuk diterapkan. Siswa mampu memahami langkah-langkah yang dibutuhkan sebagai pengembangan pembelajaran permainan bulu tangkis. Dengan adanya pemahaman siswa yang tinggi mampu menciptakan ketercapaian dari tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemahaman merupakan aspek yang sangat penting yang perlu dikuasai siswa di sekolah karena dengan tingkat pemahaman yang tinggi maka akan lebih mudah dalam menerapkan sesuatu. Begitu pula ketika belajar dengan peralatan bulu tangkis, jika nantinya siswa memahami teknik dasar bulu tangkis sambil bermain, maka ia akan mampu menerapkannya ketika bermain atau ketika diminta menjelaskan kembali, ia dapat berkomunikasi, menjelaskan dengan kata-katanya sendiri.

Pada saat melakukan observasi beberapa sekolah di kabupaten Bojonegoro sesuai fakta di lapangan peneliti melakukan wawancara dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah tersebut, dan hasilnya menunjukkan bahwa cukup banyak siswa yang belum memahamai keterampilan gerak pada permainan bulu tangkis. Kebanyakan siswa hanya bisa bermain bulu tangkis tanpa memperhatikan keterampilan dasar yang baik dan benar, siswa hanya mampu melakukan pukulan sekedar melewati net ke lapangan lawan.

Mencermati beberapa sekolah di wilayah kabupaten Bojonegoro termasuk SMAN 1 Kalitidu, banyak siswa yang belum mengetahui keterampilan gerak bulutangkis serta keterampilan dasar yang digunakan dalam permainan yang harus dan diperuntukkan bagi siswa SMA/SMK, Materi ini biasanya diperoleh dengan efektif. Kurangnya pemahaman siswa kelas X tentang olahraga bulutangkis

dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor yang berasal dari dalam (internal) tetapi juga (eksternal) dari metode atau dukungan yang digunakan. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat mengikuti proses belajar mengajar secara penuh, mengurangi atau bahkan kehilangan minat belajar. Melalui pemahaman tingkat pemahaman siswa kelas X tentang bulutangkis diharapkan proses pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa semakin meningkat, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dasar siswa dan keahlian untuk bermain bulutangkis.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena, atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai fenomena, kondisi atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis, dengan menggunakan analisis statistik deskriptif seperti mean, persentase, rasio, dan lain-lain (Maksum, 2018). Sedangkan penelitian kuantitatif menurut Dr. Sandu Siyoto *et al.*, (2015) adalah suatu penelitian yang memerlukan angka-angka, dari pengumpulan data, interpretasi, dan penyajian hasil. Sasaran penelitian sebagai populasinya adalah para siswa kelas X di tiga sekolah yaitu SMAN 1 Kalitidu, SMAN 1 Sugihwaras, dan SMAN 1 Sumberejo, dengan jumlah 8 kelas setiap sekolah yang memiliki 4 kelas ipa dan 4 kelas ips dengan jumlah siswa tiap sekolah sebanyak 240 siswa dan total keseluruhan 720 siswa dalam 3 sekolah tempat penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa survei dengan Teknik analisis pernyataan tertutup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman dalam sebuah pembelajaran perlu ditekankan dan diperhatikan juga dari segi budaya atau kebiasaan. Para pendidik tentang perlu mempertimbangkan budaya ketika merancang dan melaksanakan intervensi Pendidikan guna meningkatkan pembelajaran, dengan dimulainya Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs, 2015). Pemahaman budaya seperti itu merupakan suatu keharusan untuk dapat mewujudkannya mencapai hasil proyek yang sesuai dengan budaya.

Selain pemahaman, permainan bulu tangkis harus ditunjang oleh sarana dan prasarana yang baik, selain itu juga diperlukan keterampilan dalam bermain yang disebut keterampilan dasar dan mampu memahami “law of the game” dalam permainan bulu tangkis. Menurut (Badminton word federation, 2017) Bulu

tangkis adalah permainan yang menggunakan sebuah jarring, dimainkan di lapangan persegi panjang yang dibatasi oleh net di tengah area lapangan, permainan saling memukul, dengan reli dimulai dengan servis di bawah bahu, permainan yang memiliki lima cabang tunggal dan ganda.

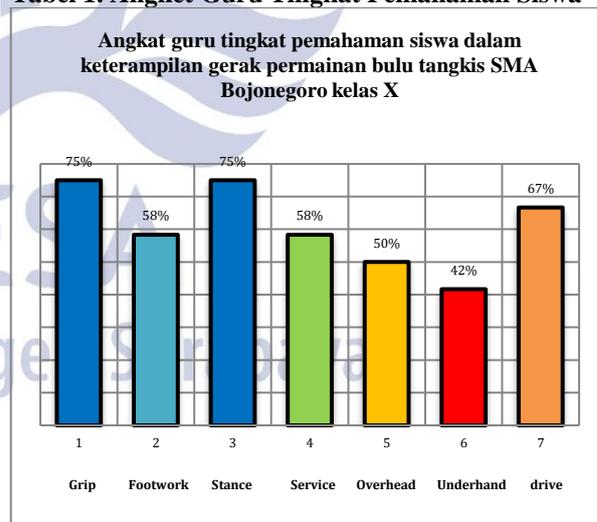
Keterampilan gerak permainan bulu tangkis yang harus dikuasai siswa berdasarkan buku paket SMA kelas X (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).



Gambar 1. Peta Konsep Permainan Bulutangkis

Tingkat pemahaman siswa dalam keterampilan gerak permainan bulu tangkis di SMA Bojonegoro pada kelas X akan dibahas berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Mengingat penelitian ini menggunakan kuisioner untuk guru dan siswa, maka tingkat pemahaman yang pertama yaitu melalui angket guru, dengan hasil data sebagai berikut:

Tabel 1. Angket Guru Tingkat Pemahaman Siswa



Dari tabel tersebut, tingkat pemahaman siswa dalam keterampilan gerak permainan bulu tangkis yang dilihat berdasarkan angket guru terdapat beberapa aspek keterampilan yang memiliki kategori baik yaitu aspek *grip*, *footwork*, *stance*, *service*, dan *drive*, sedangkan aspek keterampilan *underhand* dan *drive* memiliki kategori kurang.

Tabel 2. Model dan Evaluasi Pembelajaran Yang Diterapkan Tiap Sekolah

No	Sekolah	Model pembelajaran	Evaluasi pembelajaran
1	SMAN 1 Kalitidu	Inquiry Based Learning	75%
2	SMAN 1 Sumberrejo	Problem Based Learning	75%
3	SMAN 1 Sugihwaras	Problem Based Learning	100%
Rata-rata			83%

Dari angket guru menunjukkan hasil data mengenai model pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, dari model pembelajaran yang diterapkan terdapat satu sekolah yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning*, sedangkan dua sekolah menggunakan *problem based learning*, sedangkan hasil penelitian mengenai evaluasi pembelajaran menunjukkan setiap sekolah telah melakukan evaluasi pembelajaran dengan rata-rata 83% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Soal pemahaman siswa dalam keterampilan gerak dalam permainan bulu tangkis yang digunakan. Dalam setiap item pertanyaan siswa memperoleh skor 0 jika (jawaban salah) dan 1 jika (jawaban benar), sehingga siswa kemungkinan besar mendapat skor minimal 0 dan skor maksimal 27, Setelah itu jawaban benar yang telah diisi oleh siswa akan dihitung dan dikelompokkan ke dalam 5 (lima) kategori untuk mengetahui tingkat pengetahuannya tentang bulutangkis. Kelima kategori tersebut adalah pengetahuan sangat tinggi, pengetahuan tinggi, pengetahuan sedang, pengetahuan rendah, dan pengetahuan sangat rendah.

Tabel 3. Kategorisasi Tingkat Pemahaman Siswa



Tingkat pemahaman siswa dalam keterampilan gerak permainan bulutangkis pada SMA Bojonegor kelas X tergolong dalam kategori sedang, dengan frekuensi 71 siswa (11,2%) memiliki tingkat pemahaman bulutangkis sangat tinggi, sebanyak 155 siswa (24,5%) memiliki

tingkat pemahaman tinggi, sebanyak 185 siswa (29,2%) memiliki tingkat pemahaman sedang. sebanyak 163 siswa (25,8%) memiliki kategori rendah, dan sebanyak 59 siswa (9,3%) memiliki kategori sangat rendah. Pemahaman tentunya memiliki tingkatannya masing-masing, tingkat pemahaman pada siswa dilatar belakangi oleh beberapa faktor, Menurut (Mulyasa, 2019) faktor faktor yang dapat memberikan dampak terhadap hasil belajar, faktor – faktor ini meliputi ketersediaan alat, lingkungan, bahan materi yang dipelajari, dan keadaan peserta didik. Hal ini memberikan pengertian bila hasil belajar ialah akibat dari beragam faktor yang melatarbelakanginya.

Faktor selanjutnya ialah media dan alat evaluasi yang juga turut menyumbang peran dalam memberikan dampak kepada tingkat pemahaman siswa. Bahan evaluasi yang dimaksud dapat diwujudkan sebagai pemberian pemahaman akan korelasi makna atau keterkaitan makna yang terdapat pada masing – masing materi. Hal ini dilakukan dengan harapan tingkat pemahaman siswa akan meningkat, materi yang diajarkan kepada siswa akan diingat dan dijadikan sebagai alat penilaian. Alat penilaian yang dapat digunakan guru untuk melihat sejauh mana perkembangannya antara lain penilaian harian, penilaian tengah semester (PTS) dan penilaian akhir semester (PAT). Rendahnya tingkat pemahaman siswa dalam keterampilan gerak permainan bulutangkis dapat juga merupakan akibat dari pemahaman siswa dalam memberikan jawaban pada angket penelitian. Hal ini dapat terjadi ketika siswa memahami soal tertentu sehingga dapat mengisi pernyataan dengan tepat, tetapi tidak mampu menjawab soal lain dengan benar.

Hasil kuisioner menyebutkan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam permainan bulutangkis pada SMA Bojonegoro kelas X berada pada kategori yang sedang. Terdapat 7 aspek yang secara menyeluruh sebagai alat ukur untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman siswa dalam memahami keterampilan gerak permainan bulutangkis. Berikut ialah hasil penelitian 7 aspek yang digunakan berdasarkan hasil yang telah dijabarkan, guru juga perlu memberikan evaluasi dan refleksi apa yang telah dilakukan sebelumnya. Harapannya Tingkat pemahaman siswa lebih meningkat. Evaluasi program merupakan hal yang perlu dilakukan guna melihat suatu tingkat keberhasilan dengan menimbang nilai-nilai positif serta kekurangan yang ada (Sari Helen Purnama, 2017).

Selain itu, guru dapat menggunakan metode terpimpin seperti halnya yang dilakukan oleh Jatmika & Linda (2017) pembelajaran terpimpin dinilai berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa. Jika dilakukan

tentu sangat bagus bagi siswa yang masih dalam kategori rendah dan sangat rendah tingkat pemahamannya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam keterampilan gerak permainan bulutangkis pada SMA bojonegoro kelas X memiliki kategori sedang dengan frekuensi data sebanyak 71 siswa (11,2%) memiliki tingkat pemahaman bulutangkis sangat tinggi, sebanyak 155 siswa (24,5%) memiliki tingkat pemahaman tinggi, sebanyak 185 siswa (29,2%) memiliki tingkat pemahaman sedang. sebanyak 163 siswa (25,8%) memiliki kategori rendah, dan sebanyak 59 siswa (9,3%) memiliki kategori sangat rendah.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat diberikan yaitu mengenai model pembelajaran pada materi permainan bulutangkis yang diajarkan di SMA kabupaten Bojonegoro harus ditingkatkan agar hasil yang diperoleh juga maksimal, media pembelajaran yang digunakan pada materi pembelajaran permainan bulutangkis juga harus dimodifikasi agar siswa mampu memahami materi secara teori dan kontekstual, dan memberikan evaluasi setiap individu setelah pembelajaran perlu ditekankan agar guru mampu memahami kendala apa saja yang di alami oleh siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2017). *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives*. Longman.
- Badminton word federation. (2017). *Bwf-Coaches-Manual-L1*.
- Berkvens, J. B. Y. (2017). The Importance of Understanding Culture When Improving Education: Learning from Cambodia. *International Education Studies*, 10(9), 161. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n9p161>
- Fathurrohman, M. (2016). *Pengaruh Modifikasi Alat terhadap Keterampilan Dasar Dalam Pembelajaran Bulutangkis*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jatmika, D., & Linda, L. (2017). Efektivitas Pelatihan Pengelolaan Kecemasan Terhadap Kecemasan Berkompetisi Pada Atlet Bulu Tangkis Remaja. *Psibernetika*, 9(2). <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v9i2.462>

Karyono, T. H. (2020). *Mengenal Olahraga Bulutangkis Tahapan Menuju Kemajuan*. Thema Publishing.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas X (Cetakan ke)*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbsng, Kemendikbud.

Maksum. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Unesa University Press.

Mulyasa, H. E. (2019). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*.

Sari Helen Purnama, O. W. K. H. & T. H. (2017). Evaluasi Program Pembinaan Atlet Pekan Olahraga Nasional Cabang Olahraga Bulu Tangkis Provinsi Sumatera Selatan. *Journal of Physical Education and Sports*, 6(3), 261–265. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes/article/view/15076>

SDGs. (2015). Sustainable development goals. In ...://Www. Un. Org/Sustainabledevelopment ... <https://documents1.worldbank.org/curated/en/106391567056944729/pdf/World-Bank-Group-Partnership-Fund-for-the-Sustainable-Development-Goals-Annual-Report-2019.pdf>

Siyoto, Dr. Sandu, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.

UndangUndang Sisdiknas No. 20 tahun 2003. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Utari, R., Madya, W., & Pusdiklat KNPk. (2017). *Taksonomi Bloom apa dan Bagaimana Menggunakannya?*

Zuckerman, J. T. (2007). Classroom management in secondary schools: a study of student teachers' successful strategies. *American Secondary Education*, 35(2), 4–17.