

**PENINGKATAN KEMAMPUAN *SMASH* PADA PERMAINAN BULUTANGKIS SISWA KELAS V MIN TEMPEL KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN DENGAN PENDEKATAN BERMAIN KETEPATAN MELEMPAR *SHUTTLECOOK* TAHUN 2017**

Oleh : Tri Wianatun / NIM. 15604227006  
Fakultas / Universitas : Fakultas Ilmu Keolahragaan / Universitas Negeri Yogyakarta  
Prodi / Jurusan : PGSD Penjas / Pendidikan Olahraga  
Alamat email : mrs.alfiana@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian mengetahui hasil peningkatan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Subjek penelitian siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman sejumlah 32 siswa. Instrumen berupa lembar observasi pengamatan partisipasi siswa dan tes unjuk kerja siswa melakukan *smash* bulutangkis sebanyak 20 kali kesempatan. Hasil penelitian disimpulkan bahwa tindakan dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* yang dilakukan dalam 2 siklus dengan keseluruhan 4 kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan *smash* bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Peningkatan tersebut meliputi suasana pembelajaran dan perkembangan *smash* bulutangkis siswa yang telah sesuai dengan indikator Efektivitas Keberhasilan.

**Kata kunci : *Smash, Bulutangkis, Bermain, Melempar Shuttlecock.***

**ABSTRACT**

*The purpose of the study know the results improved ability of smash in badminton game grade V MIN Tempel Sub Ngaglik Sleman through precision approach play throw the shuttlecock. The subject of research grade Va MIN Tempel sub district of Sleman Regency Ngaglik number of 32 students. Instruments in the form of sheets of observations observations of the participation of students and the student performance tests do badminton smash as many as 20 times a chance. Results of the study it was concluded that the action with precision approach play throw the shuttlecock is done in 2 cycles with a whole 4 times, it was able to improve the ability of badminton smash grade V MIN Tempel Sub Ngaglik Sleman Regency. The increase includes an atmosphere of learning and development of badminton smash students who were in accordance with the indicators of the effectiveness of the success.*

**Keywords: *Smashes, Badminton, Playing, Throwing Shuttlecock.***

## PENDAHULUAN

Pembinaan bulutangkis pada usia dini sama halnya dengan pembinaan pada olahraga yang lainnya. Pendidikan jasmani pada anak usia dini atau anak Sekolah Dasar merupakan dasar pendidikan gerak bagi anak, sehingga harus diperhatikan dan dilakukan secara teratur, terukur, dan terprogram agar kebutuhan gerak anak dapat terpenuhi sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh anak tersebut. Dengan demikian, proses pertumbuhan dan perkembangan anak tidak mengalami hambatan atau gangguan.

Meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis maka setiap pemain harus berusaha untuk meningkatkan keterampilannya dan menguasai berbagai teknik dasar dalam permainan bulutangkis, salah satunya adalah teknik melakukan *smash*. Kecakapan dalam melakukan *smash* yang baik akan berkesempatan memperoleh angka yang lebih besar. Apabila *smash* dilakukan dengan keras dan terarah akan menjadikan sesuatu bentuk serangan yang mematikan, tetapi apabila *smash* dilakukan keliru maka akan menjadikan peluang bagi lawan untuk memperoleh angka serta kesempatan untuk melakukan *servis*.

Kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis dapat ditingkatkan dengan kegiatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*. Bentuk permainan yang diasumsikan baik untuk meningkatkan kemampuan *smash* siswa kelas

atas Sekolah Dasar usia 10-12 tahun dalam permainan bulutangkis adalah bermain ketepatan melempar *shuttlecock*.

Bentuk permainan dengan melempar *shuttlecock* dari titik-titik sudut lapangan bulutangkis maka secara tidak sengaja siswa akan meningkatkan kelincahan, kekuatan, dan ketepatan menggerakkan kaki dan tangan seperti gerakan melakukan *smash*, yang tanpa disadari oleh siswa tersebut. Dengan permainan melempar *shuttlecock* siswa akan merasa senang sehingga gerakan yang diulang-ulang dilakukan tidak terasa berat. Hasil dari kegiatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock* ini dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk pendekatan pembelajaran permainan bulutangkis, yaitu untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan *smash*.

Masalah dalam skripsi ini dibatasi pada "Peningkatan Kemampuan *Smash* Pada Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Dengan Pendekatan Ketepatan Bermain Melempar *Shuttlecock*". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman melalui pendekatan bermain melempar *shuttlecock*.

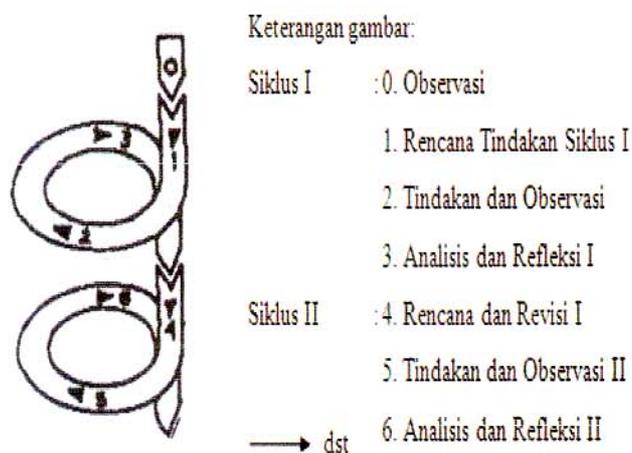
## METODE PENELITIAN

### Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang berfokus pada upaya untuk

mengubah kondisi nyata yang ada sekarang ke arah yang diharapkan. Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru secara kolaborasi dalam proses pembelajaran guna memperbaiki keadaan ke arah yang lebih baik.

Menurut *Kemmis* dan *Mc. Taggart* yang dikutip *Daryanto* (2011:31), desain Penelitian Tindakan Kelas berupa putaran spiral yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Skema Siklus Penelitian  
 Sumber: *Daryanto* (2011:31)

**Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian adalah di MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017, yang dilaksanakan mulai pada awal bulan Desember 2016 – Februari 2017.

**Target / Populasi Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik

Kabupaten Sleman tahun pelajaran 2016/2017, dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa. Penjelasannya adalah seperti pada tabel 1, berikut ini:

Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Sekolah	Kelas Va		Jumlah
	Putra	Putri	Keseluruhan
MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman	12 siswa	20 siswa	32 siswa

**Prosedur**

Prosedur dalam penelitian ini, adalah :

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan fokus penelitian. Selanjutnya guru merencanakan dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung sebelumnya, mendata kelemahan-kelemahannya, diidentifikasi dan dianalisis kelayakannya untuk di atasi dengan Penelitian Tindakan Kelas.

Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- a. Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada kolaborator dan siswa. Peneliti dan kolaborator melakukan tukar pikiran untuk menyamakan persepsi dalam menggunakan pendekatan ketepatan

bermain melempar *shuttlecock* untuk meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

- b. Membuat skenario model pembelajaran bulutangkis materi kemampuan melakukan *smash* melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*, dengan menyusun RPP yang didiskusikan bersama kolaborator.
  - c. Menyiapkan fasilitas pembelajaran.
  - d. Peneliti membuat dan menyusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan model pembelajaran bulutangkis materi kemampuan melakukan *smash* melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* dalam bentuk:
    - 1) Lembar Observasi Siswa (LOS) untuk melakukan pengamatan dan penilaian tentang partisipasi keaktifan siswa.
    - 2) Tes praktek melakukan *smash* dalam permainan bulutangkis sebanyak 20 kali kesempatan.
  - e. Menentukan teknis pelaksanaan penelitian yang akan dimulai pada awal bulan Desember 2016 – Februari 2017.
  - f. Menyiapkan kegiatan refleksi.
2. Pelaksanaan (*Action*)

Dalam tahap ini untuk mengatasi masalah-masalah yang telah terpilih, peneliti

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi-strategi yang sesuai, dalam hal ini adalah melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Kolaborator mengamati, menilai, dan membuat catatan-catatan menggunakan lembar pengamatan mengenai partisipasi aktif siswa.

Perencanaan penelitian ini dilakukan melalui tahapan siklus. Setiap siklus dengan dua (2) kali tatap muka/ pertemuan. Setiap pertemuan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan melakukan *smash* dengan menggunakan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Target ketuntasan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, adalah:

- a. 75 % dari jumlah siswa masuk kategori berpartisipasi aktif dan sangat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- b. 75 % dari jumlah siswa masuk kategori baik dan sangat baik dalam melakukan tes praktek *smash* permainan bulutangkis.

Setiap siklus setelah berakhir, maka akan diadakan tes dalam bentuk praktek melakukan *smash* bulutangkis dalam kesempatan sebanyak 20 kali kesempatan.

### 3. Pengamatan (*Observation*)

Kolaborator mengamati, mencatat, dan kemudian mendokumentasikan tentang hal-hal yang berhubungan dengan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain

melempar *shuttlecock*. Pengamatan yang dilakukan kolaborator memanfaatkan Lembar Observasi Siswa (LOS) untuk mencatat dan menilai peningkatan partisipasi aktif siswa.

4. Refleksi (*refleksion*)

Dalam tahap refleksi peneliti bersama kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan dan hasil dari prestasi belajar siswa dalam bentuk tes praktek. Kelemahan dan kekurangan yang telah ditemukan pada pertemuan terdahulu dapat digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindakan (RPP) pada pertemuan berikutnya, sehingga pertemuan selanjutnya akan menjadi lebih baik dari pada pertemuan sebelumnya. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini keberhasilan yang diinginkan adalah partisipasi aktif siswa dan hasil prestasi belajar siswa meningkat, sehingga kriteria Ketuntasan klasikal sebesar 75 % dapat tercapai. 75 % dari keseluruhan 32 siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten hasil belajarnya sesuai KKM.

**Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa catatan lapangan yang diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna. Sedangkan data kuantitatif berupa Hasil penilaian skor partisipasi keaktifan siswa dan tes hasil unjuk kerja siswa.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 149), instrumen penelitian adalah alat dan fasilitas yang

digunakan pada waktu penelitian untuk mempermudah pekerjaan peneliti dalam mengumpulkan data dan kualitasnya pun lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga mudah diatasi. Instrumen dalam penelitian ini, meliputi: LOS (Lembar Observasi Siswa), dan rubrik penilaian prestasi belajar siswa.

1. LOS (Lembar Observasi Siswa)

Pedoman observasi ini berfungsi untuk melihat/ mengamati peningkatan partisipasi keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Bentuk pedoman LOS (Lembar Observasi Siswa) adalah seperti pada tabel 2, berikut ini:

Tabel 2. Lembar Observasi Pengamatan Peningkatan Partisipasi Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Pembelajaran Bulutangkis Materi Kemampuan *Smash* dengan Pendekatan Ketepatan Bermain Melempar *Shuttlecock*

No	NAMA SISWA	PARTISIPASI KEAKTIFAN SISWA MENGIKUTI KEGIATAN PEMBELAJARAN BULUTANGKIS MATERI KEMAMPUAN SMASH DENGAN PENDEKATAN KETEPATAN BERMAIN MELEMPAR SHUTTLECOCK						JAIL SKOR	KET
		Mengamati	Mengklasifikasi	Mengukur	Meramalkan	Menjalankan	Menyimpulkan		
1									
2									
3									
↓									
<b>SKOR MAXIMUM 6</b>									
<b>Interval Skor</b>		<b>Kategori</b>		<b>Frekuensi</b>		<b>Persentase</b>			
5 - 6		Sangat Aktif		..... siswa		..... %			
3 - 4		Aktif		..... siswa		..... %			
≤ 2		Kurang Aktif		..... siswa		..... %			
<b>Jumlah =</b>				..... siswa		<b>100 %</b>			

Sumber: Pengembangan dari Modul Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013.

Catatan Kolaborator :

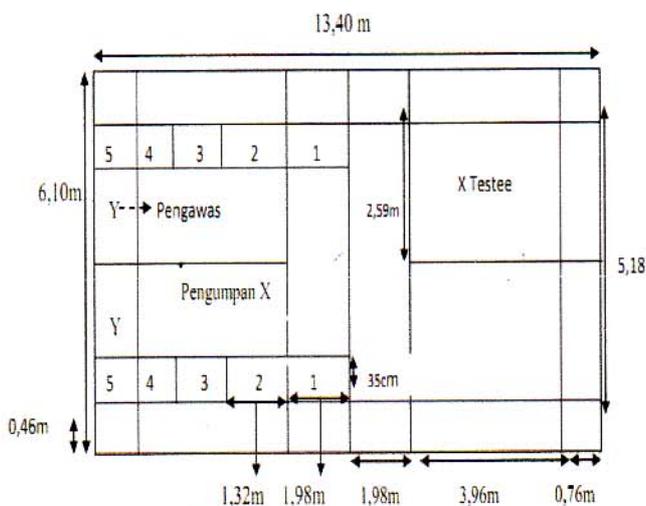
.....  
 .....

Rumus Penilaian:

$$\frac{\text{Jumlah Siswa dalam Kategori Penilaian}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100 \% = \dots \%$$

## 2. Tes Unjuk Kerja Siswa

Tes unjuk kerja siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Tes dengan cara menenpatkan *shuttlecock* dibagian yang sudah diberi angka, dengan kesempatan melakukan *smash* sebanyak 20 kali kesempatan. Tes tersebut bersumber dari Saleh Anasir (2010: 27), dengan tes tersebut memiliki validitas 0,926 dari *criterion round robin tournament* dan reliabilitas 0,90 dari *test-retest*.



Gambar 2. Lapangan untuk Tes Ketepatan *Smash*. Sumber: Saleh Anasir (2010: 27)

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan:

1. Teknik penilaian partisipasi keaktifan siswa.
2. Teknik tes unjuk kerja siswa melalui pemberian kesempatan bagi tiap siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik

Kabupaten Sleman, untuk mempraktekkan kemampuan *smash* bulutangkis dalam 20 kali kesempatan dengan tujuan mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa.

3. Teknik non tes berupa catatan-catatan hasil dari pengamatan kolaborator mengenai jalannya proses pembelajaran.

Guru menyampaikan proses pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Setiap siklus dalam 2 kali tatap muka kegiatan pembelajaran. Siswa mengikuti jalannya proses pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Kolaborator mengobservasi dalam hal menilai peningkatan partisipasi keaktifan siswa. Kolaborator mengamati dan mencatat hasil pengamatan jalannya proses pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Akhir dari tiap siklus peneliti di bantu kolaborator melaksanakan tes unjuk kerja siswa dalam hal untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa dalam belajar kemampuan *smash* bulutangkis dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*. Setiap siklus setelah berakhir, maka akan diadakan tes dalam bentuk praktek melakukan *smash* bulutangkis dalam kesempatan melakukan sebanyak 20 kali. Mengamati proses pembelajaran yang disampaikan guru dan mengamati partisipasi

siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi dari awal sampai akhir jalannya proses pembelajaran dengan tindakan menggunakan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang telah diperoleh di lapangan diolah secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penilaian partisipasi keaktifan siswa dan tes hasil unjuk kerja siswa akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Sedangkan catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara deskriptif kualitatif, meliputi: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dalam penelitian ini meliputi penyeleksian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistematis dari hasil reduksi data mulai dari perencanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada masing-masing siklus. Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Data yang terkumpul

disajikan secara sistematis dan perlu diberi makna.

Dalam PTK ini juga dilakukan teknis analisis data mengenai dampak dari penerapan pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* terhadap kondisi siswa (partisipasi keaktifan siswa) selama proses belajar mengajar berlangsung, selanjutnya dicatat dalam Lembar Observasi Siswa (LOS), menganalisis hasil dokumentasi foto, dan juga menganalisis hasil tes penilaian unjuk kerja siswa untuk mengetahui hasil peningkatan prestasi siswa dalam belajar bulutangkis materi kemampuan *smash* yang telah diberikan dengan model pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

Keseluruhan analisis data ini dilakukan dengan teliti dan cermat agar dapat ditarik kesimpulan dengan benar. Selain itu juga dilakukan analisis dengan cara membandingkan skor nilai tes dari setiap siklus tindakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemajuan siswa dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis materi kemampuan *smash* setelah mengikuti pembelajaran melalui pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock*.

### **Indikator Efektivitas Keberhasilan**

Untuk mengetahui adanya keberhasilan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan penelitian diperlukan indikator. Indikator

keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah, dijelaskan seperti pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Indikator Efektivitas Keberhasilan

Penelitian Tindakan Kelas Pembelajaran Bulutangkis Materi Kemampuan <i>Smash</i> dengan Menerapkan Pendekatan Ketepatan Bermain Melempar <i>Shuttlecock</i>	
Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman	Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman
75 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori berpartisipasi aktif dan sangat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.	75 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori baik dan sangat baik dalam melakukan tes praktek <i>smash</i> permainan bulutangkis.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### Hasil penelitian

Proses penelitian tindakan di MIN Tempel yang beralamat di Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Propinsi Yogyakarta. Peneliti bersama kolaborator melakukan observasi terhadap proses pembelajaran Penjasorkes dalam upaya meningkatkan kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*, yang dilakukan selama dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan dalam (2) kali pertemuan dan siklus kedua juga dilaksanakan dalam (2) kali pertemuan. Setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi proses pembelajaran dalam bentuk tes unjuk kerja siswa melakukan *smash* bulutangkis.

Tabel 4. Deskripsi Peningkatan Partisipasi Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Bulutangkis Materi *Smash* Dengan Pendekatan Bermain Ketepatan Melempar *Shuttlecock*

No	Nama	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	ANH	3	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
2	ANN	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
3	ANR	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif
4	APA	6	Sangat Aktif						
5	AKN	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
6	ANA	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif
7	AOR	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
8	BLP	2	Kurang Aktif						
9	DAK	5	Sangat Aktif						
10	DUK	1	Kurang Aktif	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
11	ENH	2	Kurang Aktif						
12	FNA	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
13	FSM	3	Aktif	3	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
14	FIP	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
15	FAA	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
16	HKN	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	3	Aktif
17	LEN	4	Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
18	KSM	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
19	LHM	2	Kurang Aktif						
20	LRW	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	4	Aktif
21	MEH	2	Kurang Aktif	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
22	MER	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
23	MER	1	Kurang Aktif	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
24	MSS	6	Sangat Aktif						
25	NAA	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
26	QLN	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif
27	RBL	1	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	4	Aktif	4	Aktif
28	RAP	2	Kurang Aktif	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif
29	SNN	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
30	SRQ	4	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif	6	Sangat Aktif
31	TIN	2	Kurang Aktif	3	Aktif	4	Aktif	4	Aktif
32	TPA	3	Aktif	4	Aktif	5	Sangat Aktif	5	Sangat Aktif
75 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori berpartisipasi aktif dan sangat aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.									
Interval Skor	Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Pertemuan 4	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
5-6	Sangat Aktif	7 siswa	21,87 %	10 siswa	31,25 %	13 siswa	40,63 %	14 siswa	43,75 %
3-4	Aktif	10 siswa	31,26 %	10 siswa	31,25 %	10 siswa	31,25 %	11 siswa	34,37 %
≤ 2	Kurang Aktif	15 siswa	46,87 %	12 siswa	37,50 %	9 siswa	28,12 %	7 siswa	21,88 %
Jumlah =		32 siswa	100 %						

Peningkatan hasil tes unjuk kerja siswa melakukan pukulan *smash* bulutangkis dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Deskripsi Peningkatan Hasil Tes Ujuk Kerja Siswa Melakukan Pukulan *Smash* Bulutangkis

NO	NAMA	Siklus I		Siklus II	
		Hasil Tes	Kategori	Hasil Tes	Kategori
1	ANH	46	Sedang	62	Baik
2	ANN	67	Baik	73	Baik
3	ANR	46	Sedang	68	Baik
4	AFA	64	Baik	82	Sangat Baik
5	AKN	68	Baik	75	Baik
6	ANA	50	Sedang	63	Baik
7	AOR	60	Sedang	67	Baik
8	BLP	52	Sedang	57	Sedang
9	DAK	54	Sedang	65	Baik
10	DUK	62	Baik	84	Sangat Baik
11	ENH	56	Sedang	62	Baik
12	FNA	52	Sedang	87	Sangat Baik
13	FSM	53	Sedang	88	Sangat Baik
14	FIP	48	Sedang	74	Baik
15	FAA	60	Sedang	82	Sangat Baik
16	HKN	66	Baik	8	Sangat Baik
17	IEN	75	Baik	81	Sangat Baik
18	KSM	45	Sedang	61	Baik
19	LHM	42	Sedang	69	Baik
20	LRW	46	Sedang	72	Baik
21	MEH	49	Sedang	59	Sedang
22	MER	45	Sedang	88	Sangat Baik
23	MFR	42	Sedang	48	Sedang
24	MSS	52	Sedang	82	Sangat Baik
25	NAA	42	Sedang	63	Baik
26	QLN	46	Sedang	50	Sedang
27	RRL	46	Sedang	56	Sedang
28	RAP	54	Sedang	78	Baik
29	SNN	41	Sedang	47	Sedang
30	SRQ	45	Sedang	65	Baik
31	TIN	56	Sedang	85	Sangat Baik
32	TPA	67	Baik	83	Sangat Baik

SKOR MINIMUM = 0  
SKOR MAKSIMUM = 100

\*5 % dari jumlah keseluruhan 32 siswa masuk kategori baik dan sangat baik dalam melakukan tes praktik *smash* permainan bulutangkis.

Inter Skor	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
81 >	Sangat Baik	0 siswa	0 %	11 siswa	34,37 %
61 - 80	Baik	7 siswa	21,88 %	15 siswa	46,88 %
41 - 60	Sedang	25 siswa	78,12 %	6 siswa	18,75 %
21 - 40	Kurang	0 siswa	0 %	0 siswa	0 %
< 20	Kurang Sekali	0 siswa	0 %	0 siswa	0 %
Jumlah =		32 siswa	100 %	32 siswa	100 %

Dari hasil tes yang telah dicapai siswa pada tes siklus satu dan tes siklus dua, sangat jelas sekali kemajuan yang dicapai. Setelah dilakukan evaluasi terhadap tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat dilaporkan segi-segi penelitian yang dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan segi-segi lain yang dianggap kurang memenuhi harapan. Tindakan yang telah menunjukkan hasil sesuai dengan harapan kiranya dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk proses pembelajaran selanjutnya. Sedangkan tindakan yang kurang

berhasil diharapkan menjadi bahan telaah untuk perbaikan dan penyempurnaan.

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock* meningkat. Peningkatan efektivitas tersebut diantaranya :

1. Perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran meningkat dibandingkan dalam pembelajaran sebelumnya. Kesungguhan dan kemauan siswa untuk melakukan gerakan *smash* pada permainan bulutangkis meningkat, serta adanya motivasi guru kepada siswa selama pembelajaran, sehingga siswa termotivasi pula untuk aktif di dalam pembelajaran.
2. Adanya komunikasi dan interaksi siswa dengan guru saat tanya jawab, siswa selalu ingin mencoba gerakan hingga benar. Hal ini merupakan bukti bahwa nampak hal-hal baru dalam pembelajaran, dimana siswa berani mengemukakan pendapatnya dan mengembangkan keingintahuannya terhadap pembelajaran *smash* pada permainan bulutangkis.
3. Adanya peningkatan perkembangan hasil *smash* bulutangkis siswa dibandingkan pada pembelajaran sebelumnya.
4. Siswa nampak senang dan antusias untuk mengikuti pembelajaran dan merasa jika jam pendidikan jasmani terlalu pendek. Hal ini

sangat berbeda dari biasanya, terutama apabila akan mengikuti pembelajaran bulutangkis, dimana siswa kurang merespon dengan positif.

Hasil penelitian menunjukkan ada sebanyak 7 siswa (21,88 %) dari keseluruhan 32 siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang belum bisa berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran *smash* pada permainan bulutangkis dengan pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock*. Mengenai hasil belajar siswa ada sebanyak 6 siswa (18,75 %) dari keseluruhan 32 siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten yang kemampuan *smash* dalam permainan bulutangkis berkategori sedang/ cukup. Masih adanya siswa yang belum sesuai indikator KKM dalam hal keaktifan dan hasil belajarnya, maka menjadi evaluasi bagi guru untuk lebih meningkatkan kreativitas pendekatan pembelajaran dengan harapan untuk meminimalkan adanya siswa yang belum sesuai indikator KKM.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan melalui pendekatan bermain ketepatan melempar *shuttlecock* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran

kemampuan *smash* pada permainan bulutangkis siswa kelas Va MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator ketercapaian dalam setiap aspek yaitu adanya peningkatan partisipasi siswa yang meliputi keaktifan siswa, kesungguhan, dan ketertarikan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Tindakan dengan pendekatan ketepatan bermain melempar *shuttlecock* yang dilakukan dalam 2 siklus dengan keseluruhan 4 kali pertemuan, ternyata mampu meningkatkan kemampuan *smash* bulutangkis siswa kelas V MIN Tempel Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Peningkatan tersebut meliputi suasana pembelajaran dan perkembangan *smash* bulutangkis siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator pada saat proses pembelajaran berlangsung. Saat proses pembelajaran terlihat meningkatnya keaktifan belajar siswa, semangat beraktifitas dari siswa, dan perasaan senang dari siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu juga terlihat adanya peningkatan perkembangan *smash* bulutangkis siswa yang masuk dalam kategori baik dan sangat baik.

### **Saran**

1. Pembudayaan beraktivitas jasmani para siswa perlu dukungan dari berbagai pihak, diantaranya orang tua, penyelenggara pendidikan (Kepala Sekolah dan guru).

2. Pendekatan pembelajaran dengan model bermain perlu ditumbuhkembangkan untuk pembelajaran lainnya, agar para peneliti lebih tertarik untuk mengembangkan kreativitasnya untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran.
3. Diperlukan penelitian pada pembelajaran bulutangkis dengan materi pembelajaran yang lain dan tetap memperhatikan faktor- faktor yang terkait dengan pembelajaran bulutangkis.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anasir, S. (2010). Hubungan Antara Ketepatan Pukulan Smash Penuh dengan Kemampuan Bermain Bulutangkis pada Siswa kelas IV, V, VI SD Piri Nitikan Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: CV Gava Media.
- Dinata. (2004). *Pukulan Smash dalam Permainan Bulutangkis*. Diambil dari: <http://google/dunia/olahraga/html>. Diakses pada tanggal 12 Desember 2016.
- Wakhid, M. (2016). Pengaruh Permainan Lempar Shuttlecock terhadap Peningkatan Kelincahan Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMP Negeri 2 Playen. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Wijaya, N.W. (2015). Pengaruh Bermain Melempar Shuttlecock Terhadap Kelincahan Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis SMK YPKK 1 Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.