

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan oleh sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Melalui bimbingan orang lain pendidikan biasa terjadi, tetapi dapat juga terjadi secara otodidak. Indonesia merupakan negara yang sedang giat dan sedang berkembang dalam membangun di berbagai bidang, termasuk didalamnya yaitu bidang pendidikan. Sehingga pendidikan itu mutlak ada dalam kehidupan, baik diri sendiri, keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara secara umum.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional Pasal; 25 Ayat 2 yakni : “Pembinaan dan pengembangan olahraga Pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan guru atau dosen olahraga yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat serta didukung prasarana dan sarana olahraga yang memadai”.

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan suatu kesatuan yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara umum. melalui program pendidikan jasmani dan olahraga dapat diupayakan untuk mengembangkan kepribadian setiap individu. Sumbangan nyata yang dapat terlihat dalam pendidikan jasmani dan olahraga adalah pengembangan keterampilan psikomotorik. Oleh karena itu pendidikan jasmani dan olahraga menjadi posisi paling unik karena berpeluang lebih banyak

mengungkapkan kelebihan pendidikan jasmani dan olahraga dibanding pelajaran-pelajaran lain.

Seorang guru pendidikan jasmani harus memiliki keterampilan di setiap bidang olahraga, terutama terkait pada teknik-teknik dasar yang memiliki keterampilan dan juga dengan teknik dasar tersebut guru sangat diharapkan mampu memberikan contoh yang baik untuk para peserta didik dalam melakukan olahraga dan selalu disesuaikan dengan kurikulum 2013 atau yang berlaku saat ini.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berlaku pada sistem pendidikan di Indonesia saat ini. Kurikulum ini diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 atau yang biasa kita sebut dengan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 ini telah masuk dalam masa percobaan pada tahun 2013 dengan mempersiapkan beberapa sekolah sebagai sekolah rintisan dan percontohan.

Pertengahan tahun 2013 lalu, kurikulum 2013 diaplikasikan secara terbatas pada sekolah rintisan, yaitu kelas 1 dan 4 untuk tingkat Sekolah Dasar, Kelas 7 untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan kelas 10 untuk jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), sedangkan pada tahun 2014, kurikulum 2013 atau K-13 sudah diterapkan di kelas 1,2,4, dan 5 Sekolah Dasar sedangkan untuk Sekolah Menengah Pertama kelas 7 dan 8 dan SMA kelas 10 dan 11. Jumlah yang menjadi sekolah perintis adalah sebanyak 6.326 sekolah yang tersebar di seluruh provinsi di Indonesia.

Kurikulum 2013 ini pemerintah menuntut guru untuk lebih menerapkan bagaimana agar siswa lebih berperan aktif disetiap proses belajar mengajar.

Sehingga siswa pada akhirnya akan mendapatkan sebuah hasil yang sangat maksimal. Tetapi yang terjadi saat ini lebih banyak yang sering melakukan gerakan tambahan diluar dari yang diharapkan oleh guru.

Kurikulum 2013 memiliki aspek-aspek penilaian yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap. Terutama di dalam materi pembelajaran kurikulum 2013 terdapat materi yang direvisi dan materi yang ditambahkan. Salah satu mata pelajaran dari sekian banyaknya yang ada dalam kurikulum 2013 adalah bulutangkis.

Bulutangkis yaitu suatu cabang olahraga yang menggunakan raket dan dimainkan oleh dua orang (untuk permainan tunggal) atau dua pasangan (untuk permainan ganda) yang saling berlawanan dan dapat dimainkan secara ganda campuran seperti halnya dalam permainan tenis dan biasanya sebagian dari siswa tersebut sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis.

Usia siswa seperti ini memang siswa lebih banyak bermain saat pembelajaran dibandingkan dengan fokus untuk benar-benar belajar. Seperti yang telah terlihat pada saat melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni Pengenalan Lapangan Persekolah I di SMP Negeri 10 Palopo. Pelaksanaan PLP I di SMP Negeri 10 Palopo tersebut berlangsung selama 1 bulan dan telah selesai pada bulan September 2018 lalu. Selama 1 bulan melakukan sebuah observasi untuk mencari masalah dalam proses pembelajaran olahraga bulutangkis yang kemungkinan terjadi di SMP Negeri 10 Palopo.

Sehingga pada setiap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, teknik dasar *long serve* pada permainan

bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo masih kurang baik. Salah satu yang menjadi masalahnya adalah sulitnya siswa dalam menguasai teknik dasar *servis* permainan bulutangkis hingga sulitnya siswa dalam meningkatkan pembelajaran dasarnya dalam teknik *long serve*. Sulitnya siswa mempelajari teknik dasar *long serve* tersebut mengakibatkan siswa menjadi malas untuk mengikuti pembelajaran dan lebih banyak bermain saat proses pembelajaran berlangsung bahkan sampai ada yang bolos pelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu faktor yang membuat siswa menjadi susah untuk mengerti setiap materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru atau tenaga pendidik.

*Long Service* adalah salah satu teknik dasar servis yang dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* setinggi-tingginya sehingga jatuh di garis belakang lapangan lawan. Servis panjang ini merupakan servis tinggi yang biasanya hanya digunakan dalam permainan tunggal. Teknik servis ini dianjurkan sedapat mungkin memukul *shuttlecock* hingga ke dekat garis belakang dan menukik tajam lurus ke bawah. Pukulan *long service* ini merupakan salah satu teknik servis yang sangat membutuhkan banyak energi.

Berdasarkan pengamatan atau hasil *survei* singkat selama melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan I di SMP Negeri 10 Palopo, telah terlihat bahwa hasil pembelajaran dasar *long serve* peserta didik pada permainan bulutangkis ada yang baik, sedang, namun masih lebih banyak lagi yang sangat kurang baik. Seperti yang tertera pada data awal yang telah dilihat dari guru mata pelajaran penjas di SMP Neg 10 Palopo, bahwa untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk siswa kelas VIII penjas SMP Negeri 10 Palopo adalah 75, sehingga

jika siswa tidak mampu mencapai KKM, sehingga siswa bisa dinyatakan tidak lulus dari mata pelajaran tersebut dan harus mengulang. Berdasarkan hasil data jumlah dan persentase siswa kelas VIII.A SMP Negeri 10 Palopo yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 7 siswa dengan persentase 23,3%, dan siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebanyak 23 siswa dengan persentase 76,7%.

Pemberian materi pada siswa kelas VIII SMP Neg 10 Palopo masih sangat kurang efisien sehingga hal ini mengakibatkan pembelajaran dasar *long serve* masih kurang akurat. Misalnya pada teknik ayunan dan pukulan, pada saat siswa melangsungkan proses pembelajaran teknik dasar *long serve* tersebut, yang terlihat adalah kebanyakan dari siswa memang belum cukup bisa melakukan gerakan tersebut. Ada yang mencoba pukulan tetapi tidak tersentuh *shuttlecock*, ayunan tangannya tidak mereka pahami dengan jelas seperti apa dan bagaimana teknik dasar dari *long serve*.

Melihat kondisi tersebut, diupayakan memberikan pembelajaran dasar untuk memperoleh hasil pembelajaran dasar *long serve* yang baik. Hal ini perlu dipikirkan oleh pendidik agar menciptakan pembelajaran *servis* yang baik. Adanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien peserta didik diharapkan dapat berkembang lebih cepat dalam meningkatkan pembelajaran dasar *long serve*.

Oleh karena itu, untuk mengajarkan siswa bermain bulutangkis harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan pada penelitian ini siswa diharapkan mampu untuk terus befikir kritis, memiliki analitis yang baik, dan mampu sistematis dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari banyaknya permasalahan yang diutarakan. Sehingga pada penelitian kali ini akan menggunakan metode *inquiry*

untuk membantu siswa agar mampu meningkatkan teknik *long serve* dalam permainan bulutangkisnya.

Metode *inquiry* merupakan metode yang akan digunakan pada siswa dalam mencari dan menemukan sendiri berbagai informasi tentang *long serve* dalam bulutangkis yaitu materi yang akan dijelaskan pada saat pembelajaran. Oleh karena itu, siswa dapat berpikir dengan aktif melalui pembekalan model pembelajaran tersebut sehingga dalam proses pembelajaran selanjutnya akan lebih bermanfaat bagi siswa. Pengajar tidak perlu panjang lebar untuk menjelaskan kembali materi-materi yang telah diberikan kepada siswa.

Proses *inquiry* merupakan sebuah proses khusus untuk menambah dan meluaskan pengetahuan peserta didik melalui penelitian. Oleh karena itu metode *inquiry* kadang-kadang disebut juga sebagai metode ilmiahnya penelitian. Metode *inquiry* adalah metode belajar dengan menggunakan inisiatif sendiri, yang dapat dilaksanakan secara individu ataupun kelompok kecil dan juga merupakan bagian dari metode pengajaran yang berusaha meletakkan dasar pengembangan cara berfikir ilmiah. Penerapan metode ini, siswa lebih dituntut untuk banyak belajar sendiri dan berusaha mengembangkan kreatifitas yang dimilikinya dalam pengembangan masalah yang dihadapinya sendiri. Metode *inquiry* akan menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif, lebih kondusif, serta mempermudah dan memperlancar kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik itu sendiri.

Terkait dengan uraian diatas, metode *inquiry* dengan pembelajaran dasar *long serve* dan proses pembelajaran bulutangkis di sekolah sangatlah berkaitan erat.

Sesuai latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Pembelajaran Dasar *Long Serve* pada Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Sesuai latar belakang masalah yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Upaya Meningkatkan Pembelajaran Dasar *Long Serve* dalam Permainan Bulutangkis melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo ?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya Upaya Meningkatkan Pembelajaran Dasar *Long Serve* dalam Permainan Bulutangkis melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari hasil penelitian ini baik secara praktis maupun teoritis yang dijabarkan sebagai berikut :

#### **1.4.1 Secara Teoritis**

Harapannya hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan yang berguna untuk peningkatan dan pengembangan pembelajaran *long serve* pada cabang olahraga bulutangkis.

#### **1.4.2 Secara praktis**

Adapun manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah antara lain :

#### 1.4.2.1 Bagi siswa

Mampu bermanfaat dalam meningkatkan pembelajaran teknik dasar *long service* permainan bulutangkis.

#### 1.4.2.2 Bagi guru

Dapat dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan pembelajaran bermain bulutangkis siswa.

#### 1.4.2.3 Bagi sekolah

Mampu memberikan sumbangsih pemikiran di sekolah sebagai bahan masukan dan referensi bagi guru olahraga mengenai usaha meningkatkan pembelajaran *long service* dalam permainan bulutangkis.

#### 1.4.2.4 Bagi peneliti

Berikutnya diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi dan acuan untuk memperoleh hasil penelitian yang baik.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Pustaka**

##### **2.1.1 Permainan Bulutangkis**

Salah satu cabang olahraga yang mengharumkan nama bangsa Indonesia di tingkat dunia yaitu bulutangkis. Cabang olahraga ini selalu meraih medali baik itu emas, perak maupun perunggu dalam ajang multi event seperti SEA Games, ASIAN Games, hingga Olimpiade. Tahir Djide (2013:106) Sebagai cabang olahraga yang lebih mengandalkan kemampuan aerobic, bulutangkis memerlukan sistem kerja tubuh yang memerlukan energi dukungan oksigen. Dalam fisiologi, lazim hal ini diungkap dalam istilah VO2 max.

Surbajah (2009) dalam jurnal Pratomo (2013:2) berpendapat bahwa permainan ini telah mengalami perkembangan sebagai salah satu bentuk keolahragaan nasional yang digemari dan menarik perhatian masyarakat dengan berbagai tujuan atau kepentingan dalam melakukan olahraga.

Menurut Grice (2007:1) dalam jurnal Pratomo (2013:2) Bulutangkis yaitu suatu olahraga yang merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak reflek yang baik dan ditunjang dengan tingkat kebugaran yang tinggi. Pemain bulutangkis juga dapat mengambil sebuah keuntungan dari permainan ini dari segi sosial, hiburan dan mental. Pendapat yang sama oleh Aksan (2012:14) dalam jurnal Hidayat (2015:2) Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan oleh dua orang untuk permainan tunggal dan dua pasang untuk permainan ganda, adapun masing-masing orang atau pasangan berada pada posisi yang saling berlawanan di bidang

lapangan yang dipisahkan dengan sebuah jaring atau net. Lain halnya dengan Sutono (2008:1-2) dalam jurnal Hidayat (2015:2) menyatakan bahwa bulutangkis merupakan salah satu jenis cabang olahraga yang permainannya dengan menggunakan net, raket, dan *shuttlecock*. Menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek yang dipukul dalam permainan bulutangkis.

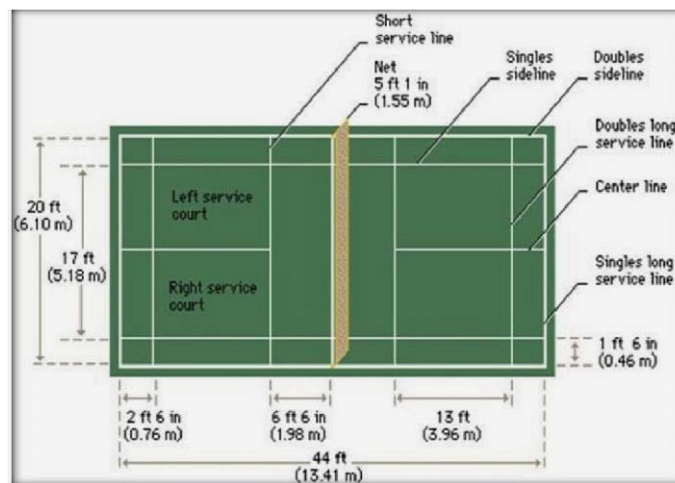
Sehingga dari beberapa kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian bulutangkis adalah permainan atau cabang olahraga yang dapat dimainkan untuk nomor perorangan (tunggal) ataupun beregu (ganda) dengan menggunakan raket dan *shuttlecock* yang dimainkan dilapangan terbuka atau tertutup dengan dibatasi oleh net di tengah lapangan.

Permainan bulutangkis memiliki sejumlah perlengkapan bulutangkis yang sangat wajib untuk memaksimalkan permainan. Permainan bulutangkis menggunakan dua alat utama yaitu raket sebagai alat pemukul bola yang terbuat dari susunan bulu atau disebut dengan *shuttlecock*. Permainan bulutangkis dimainkan dengan cara melewatkan *shuttlecock* diatas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Dikmas (2017:25) Perlengkapan/peralatan dan lapangan permainan bulutangkis adalah sebagai berikut :

a. Lapangan

Bulutangkis merupakan suatu olahraga atau permainan yang membutuhkan ruang atau lapangan yang cukup luas. Ada syarat tertentu untuk lapangan bulutangkis dalam hal bentuk dan ukuran. Lapangan dalam olahraga bulutangkis pada umumnya memiliki ukuran yaitu lebar 6,10 meter dan panjang 13,40 meter

dengan bentuk persegi panjang. Bermain bulutangkis di tempat atau lapangan yang tepat akan lebih baik dan juga mengaplikasikannya pula teknik dasar permainan bulutangkis.



**Gambar 2.1.** Lapangan Bulutangkis

**Sumber :** Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan (2017: 25)

#### b. *Shuttlecock*

Permainan bulutangkis tentu tidak asing dengan perlengkapan yang satu ini karena justru *shuttlecock* yang menjadi khas cabang olahraga ini. *Shuttlecock* pada umumnya terbuat dari bahan berupa bulu angsa dengan pembuatan teratur. Berat *shuttlecock* menurut standar IBF adalah sekitar 5,67 gram. Ada sebuah gabus tempat tertancapnya bulu-bulu angsa secara rapi dan gabus tersebut pun terlapis oleh kulit putih. Bulu angsa yang ditancapkan di sana ada sekitar 14-16 buah yang kemudian diikat dengan dua buah tali melingkar. panjang *shuttlecock* secara umum adalah 8,8 cm dan pengukuran dilakukan dari ujung kepala *shuttlecock* sampai

dengan ujung daun bulu. Sementara 6,5 cm adalah panjang batang daun kok dan 2,3 cm adalah panjang kepala kok.



**Gambar 2.2.** *Shuttlecock*  
**Sumber :** Dokumen Pribadi

#### c. Raket

Ada beberapa raket bulutangkis yang terbuat dari aluminium, tapi ada pula yang terbuat dari grafit dan karbon. Harga setiap raket juga beragam tergantung dari bahan yang digunakan untuk membuatnya, ada yang sangat terjangkau, tapi juga ada yang terlalu mahal. Senar tak gampang putus jika tarikan 21 hingga 24 ukuran kekencangan raket. kekencangan senar pada raket dan pembuatan yang sempurna sangat berpengaruh, maka biasanya pukulan *shuttlecock* oleh pemain pun akan dijamin kencang dan juga cepat.



**Gambar 2.3.** Raket  
**Sumber :** Pengurus Pusat Special Olympics Indonesia (2009:10)

#### d. Dekker/Alat Pelindung

Alat pelindung merupakan alat tambahan yang tidaklah harus atau wajib ada dalam permainan bulutangkis. Hanya saja bagi beberapa orang alat ini sangat

penting sebab fungsi utamanya adalah sebagai pelindung dari cedera. Permainan bulutangkis banyak dengan gerakan berlari, melompat dan menjatuhkan diri untuk mengembalikan *shuttlecock* sehingga memungkinkan terjadinya cedera.

Alat pelindung atau dekker ada yang fungsinya untuk pergelangan tangan maupun pelindung di area lutut. Alat pelindung ini lebih sering dipakai oleh para atlet.

e. Sepatu

Sepatu merupakan salah satu perlengkapan yang dibutuhkan dalam bermain bulutangkis. Penggunaan sepatu untuk mencegah terjadinya cedera pada kaki. Meskipun banyak dari masyarakat yang terkadang tidak menggunakan sepatu pada kegiatan atau permainan bulu tangkis dengan tujuan hanya bermain.

f. Kaos Kaki

Kaos kaki sangatlah penting juga dalam persiapan untuk bermain badminton untuk mengurangi resiko cedera. Jenis kaos kaki ada banyak, sebaiknya memilih kaos kaki yang dapat menyerap keringat sehingga mengurangi bau tidak sedap saat berolahraga

g. Baju dan Celana

Baju dan celana adalah salah satu pakaian yang wajib digunakan. Namun berbeda antara pemain yang memiliki status sebagai atlet dan pemain yang hanya menggunakan olahraga bulutangkis sebagai sarana kebugaran atau kesehatan. Baju dan celana yang digunakan adalah baju yang mudah menyerap keringat dengan celana pendek.

#### h. Handuk

Permainan bulutangkis adalah salah satu permainan cepat sehingga akan berpengaruh juga dengan metabolisme keringat. Semakin tinggi intensitas permainan maka semakin cepat juga badan mengeluarkan keringat. Oleh sebab itu sangat diperlukan juga untuk menyiapkan handuk, utamanya bagi atlet harus menyiapkan beberapa handuk pada saat bertanding.

### 2.1.2 Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Bagi masyarakat Indonesia olahraga ini merupakan olahraga untuk semua lapisan masyarakat, karena dapat dimainkan oleh semua kalangan baik anak-anak, dewasa, laki-laki atau perempuan. Agar seseorang bisa bermain bulutangkis, mereka harus menguasai beberapa teknik dasar sehingga mampu melakukan pukulan pada bola atau shuttlecock.

Permainan bulutangkis ada beberapa teknik pukulan yang harus dikuasai. Dinata (2006:1) dalam jurnal Putra (2016:2-3) mengemukakan ada beberapa jenis pukulan yang harus dikuasai seperti *service*, *lob*, *dropshot*, *smash*, *netting*, *underhand*, dan *drive*. semua jenis pukulan tersebut harus dilakukan dengan menggunakan *grip* dan *footwork* yang benar.

Teknik dasar yang di uraikan di atas merupakan hasil dari pengkajian dengan mempertimbangkan efektif, efisien, dan kemudahan gerak. Teknik dasar pada bulutangkis terdiri atas :

#### 1. Pukulan

Menurut Sarjiyanto & Sujarwadi (2010:16) pukulan ini untuk mengawali permainan bulutangkis. Ada tiga jenis pukulan servis sebagai berikut :

## a. Teknik Servis

### 1. Servis Panjang

Servis Panjang biasa digunakan untuk permainan tunggal, karena *shuttlecock* bisa mencapai area dekat garis belakang dengan cara menukik tajam, lurus ke bawah. Meskipun di sisi lain, pukulan ini lumayan menguras tenaga.



**Gambar 2.4.** Servis Panjang (*Forehand Serve*)

**Sumber :** Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan (2017: 22)

Cara melakukannya sebagai berikut :

- a) Letakkan kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang agak melebar.
- b) Ayunkan tangan dari belakang ke depan yang disertai dengan pukulan sehingga pada akhirnya gerakan dari seluruh pukulan. Raket berada di atas badan pada saat tengah memukul.
- c) Ayunkan raket disertai memindahkan berat badan dari belakang ke depan secara optimal.
- d) Segera turunkan tangan kiri kembali sesaat setelah kok terlepas dari tangan.

## 2. Servis Pendek

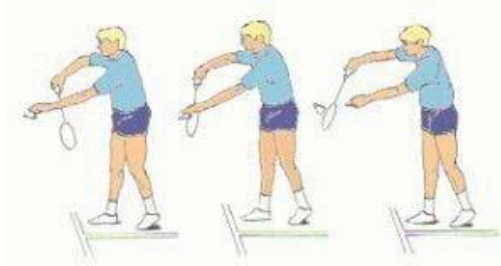
Servis pendek biasanya digunakan pada permainan ganda. Servis pendek dilakukan dengan tujuan untuk menghemat energi dalam permainan. Gerakan pergelangan atau kelentukan pergelangan sangat dibutuhkan pada pelaksanaan servis ini karena menentukan arah servis yang akan dilakukan. Semakin baik servis pendek yang dilakukan semakin susah lawan untuk mengembalikan.

Menurut Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan (2017: 22) menjelaskan langkah-langkah melakukan servis pendek :

1. Kaki kanan berada di depan mengarah ke arah yang akan dilakukan servis
2. Membuka kedua kaki selebar panggul
3. Mulailah untuk mengayunkan raket secara pendek saja dan mendorong kok dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang ke kaki depan. Gerakan perlu dilakukan secara harmonis dan *kontiniu*.
4. Jangan memanfaatkan tenaga dari pergelangan tangan, apalagi memakai tenaganya secara berlebihan sebab hanya bakal berpengaruh pada arah dan keakuratan pukulan.



5. Fokus pada sikap dan posisi berdiri lawan supaya *shuttlecock* dapat diarahkan ke sasaran yang tepat sesuai dengan yang diperkirakan.



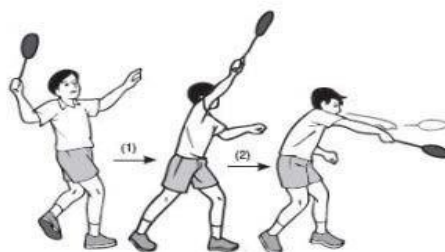
**Gambar 2.5.** Servis Pendek (*Backhand Serve*)

**Sumber :** Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan (2017: 22)

- b. Teknik Datar (*Drive*)

Cara melakukannya sebagai berikut :

- a) Berdiri siap dengan posisi agak ke belakang, agak jauh dari garis tengah.
- b) Pukul *shuttlecock* sejauh mungkin agar lengan dapat bergerak dengan leluasa
- c) Lakukan *servis* ini dengan cepat dan sempurna sehingga lawan akan sulit mengembalikan *shuttlecock*.



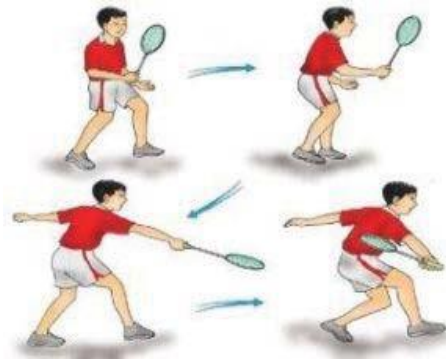
**Gambar 2.6.** Servis Panjang, Servis Pendek dan Servis datar

**Sumber :** Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Dikmas (2017: 23)

- c. Teknik *Overhead*

Teknik ini biasa disebut dengan teknik pukulan di atas. Teknik ini digunakan ketika kok beradda di atas kepala dan siap untuk dipukul.

Pukulan ini sangat penting dikuasai karena merupakan bagian dari pukulan smash dan dropshot.



**Gambar 2.7.** Teknik *Overhead*

**Sumber :** Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Dikmas (2017: 24)

d. Teknik *Underhand*

Teknik underhand merupakan kebalikan dari teknik overhead. Pemain harus mampu menguasai teknik ini untuk dapat melakukan pukulan pada bola rendah sehingga bisa dengan cermat mengembalikan ke arah lawan.

Ketika memukul *shuttlecock*, tenaga kekuatan siku dapat digunakan berikut juga pergelangan tangan. Lakukan sampai pada gerakan lanjut berakhir pada bagian atas pundak kiri. Telapak kaki harus tetap dijaga untuk menyentuh lantai sambil terus meraih *shuttlecock*, tapi gerak langkah jangan sampai terhambat karena gerakan kaki kiri tertahan.

2. Pegangan Raket

Menurut Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesehatan (2017:17) Dalam permainan bulutangkis tentunya mampu menguasai beberapa teknik tertentu salahsatunya

adalah cara memegang raket. Berikut pemaparan teknik dasar dalam memegang raket :

a. *American Grip*



**Gambar 2.8.** Teknik memegang raket *American Grip*

**Sumber :** Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Dikmas (2017: 17)

Dalam melakukan teknik pegangan Amerika atau *American grip* ini, ada beberapa langkah yang perlu diperhatikan, yakni:

1. Usahakan tangan memegang dibagian ujung seperti memegang pukul/geblok kasar. Inilah mengapa pegangan amerika kerap juga disebut dengan istilah pegangan geblok kasar.
2. Pastikan telunjuk serta ibu jari menempel di bagian *handle* raket. Jenis pegangan ini sangat efektif untuk melakukan pukulan smash di depan net. Tak hanya itu, memang tipe pegangan ini juga banyak diunggulkan oleh para pemain bulu tangkis ketika memukul bolabola atas.

b. *Forehand Grip*

Berikut adalah cara melakukan pegangan Forehand Grip:

- a) Pegangan raket dilakukan dengan posisi miring
- b) Pastikan posisi ibu jari serta telunjuk menempel di bagian pegangan atau *handle* raket yang kurang luas.

- c) Disarankan untuk tidak mengubah pegangan saat melakukan pegangan ini.

Ada beberapa kelemahan cara memegang dengan *forehand grip* ini. Ketika beralih dari *forehand* ke *backhand*, pemain harus menggunakan banyak energi dan kekuatan bahu sangat dibutuhkan. Selain itu, pegangan ini juga sulit digunakan untuk permainan dekat net.



**Gambar 2.9.** Teknik memegang raket *forehand grip*  
**Sumber :** Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Dikmas (2017: 18)

c. *Backhand Grip*

Beberapa cara melakukan pegangan backhand grip:

- Peganglah raket dalam posisi miring.
- Sewaktu memegang raket, pastikan posisi ibu jari ada di bagian belakang *handle* atau pegangan raket, sementara jari-jari tangan bisa diposisikan pada bagian depan.

Keunggulan teknik pegangan ini antara lain pemain lawan sulit membaca arah gerakan kok serta pukulan yang dilakukan dapat melesat dengan cepat dan kuat. Selain itu, pegangan ini juga memiliki kelemahan yaitu pemain akan sangat sulit untuk mengembalikan bola yang keras apalagi apabila diarahkan ke bagian sisi badan pemain.



**Gambar 2.10.** Teknik memegang raket *backhand grip*  
**Sumber :** Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Dikmas (2017: 19)

d. *Combination Grip*

Teknik ini adalah teknik yang menggabungkan semua pegangan grip atau biasa disebut dengan combination grip. Memakai pegangan ini, pemain bisa secara gampang melakukan perubahan *handle* dan menyesuaikannya dengan arah datang *shuttlecock* dari hasil pukulan lawan. Pegangan dengan teknik kombinasi ini biasanya adalah campuran antara *forehand grip* dan *backhand grip* yang penting untuk dikuasai. Untuk kelemahannya, *combination grip* ini memang dianggap susah ketika dicermati.

Perlu diketahui juga bahwa pegangan raket juga sangat berpengaruh pada saat permainan maupun pertandingan. Penggunaan pegangan yang salah akan berakibat fatal pada proses permainan. Selain itu, dengan pegangan raket akan berpengaruh pada energi yang dikeluarkan. Itulah sebabnya kelentukan pergelangan tangan juga sangat dibutuhkan untuk meminimalisir penggunaan energi yang berlebihan. Berikut posisi tangan saat menggunakan pegangan combination grip.



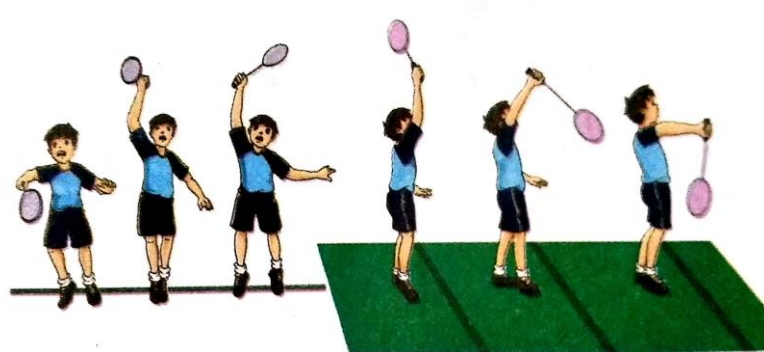
**Gambar 2.11.** Teknik memegang raket *combination grip*  
**Sumber :** Kemendikbud, Dirjen PAUD PM & Dikmas (2017: 20)

### 3. Pukulan

#### a. Pukulan *Dropshot*

Menurut Sarijayanto dan Sujarwadi (2010:17) Pukulan *dropshot* adalah pukulan yang tepat melampaui net dan langsung jatuh ke sisi lapangan lawan. Cara melakukan *dropshot* ada dua cara yaitu pukulan *dropshot* atas dan *dropshot* bawah.

##### 1. Pukulan *Dropshot* Atas



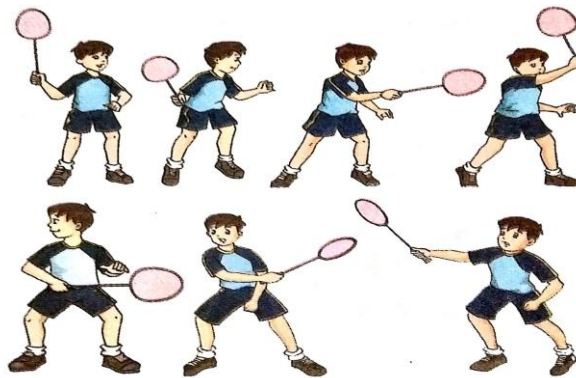
**Gambar 2.12.** Cara melakukan pukulan *dropshot* atas  
**Sumber :** Sarjiyanto & Sujarwadi (2010:17)

Cara memukul *dropshot* dari atas mempunyai posisi memukul yang hampir sama dengan pukulan *lob* atau *smash*. Namun pada pukulan ini *shuttlecock* tidak dipukul dengan keras. Saat raket mengenai

*shuttlecock*, tahan gerakan ayunan raket dan diarahkan secara curam ke depan sehingga *shuttlecock* tersebut jatuh ke titik dekat net.

## 2. Pukulan *Dropshot* Bawah

Pukulan ini mengarahkan *shuttlecock* ke daerah lawan yang jatuhnya sedekat mungkin dengan net. Misalnya digunakan untuk memukul *shuttlecock* yang berada di bawah badan agar jatuh sedekat mungkin dengan net di daerah lawan. Pukulan ini dapat dilakukan dengan *forehand* atau *backhand*. Pukulan *dropshot* dari bawah mengandalkan keterampilan gerak tangan dengan menjaga keseimbangan badan. Pukulan *dropshot* dari bawah dapat dilakukan dengan mendorong, memotong, maupun mengangkat kok setinggi net, lawan pun akan kesulitan mengembalikan bola.

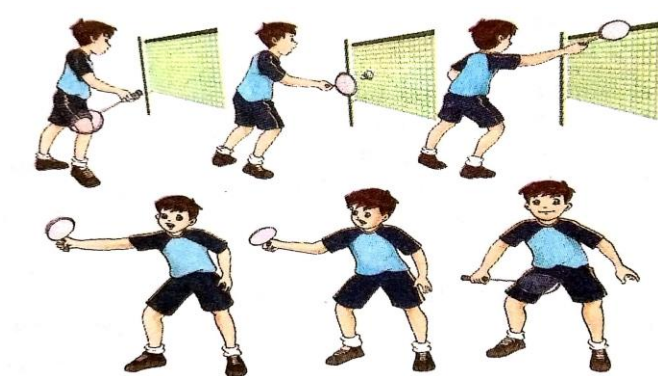


**Gambar 2.13.** Cara melakukan pukulan *dropshot* bawah  
**Sumber :** Sarjiyanto & Sujarwadi (2010:18)

## 3. Pukulan Mendatar (*Drive*)

Pukulan ini dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* yang tingginya sedikit di atas pinggang, melewati tidak jauh di atas net menyusur sejajar lantai. Pukulan ini dapat dilakukan dengan *forehand* atau *backhand*. Dalam pukulan *drive*, pemain perlu meningkatkan

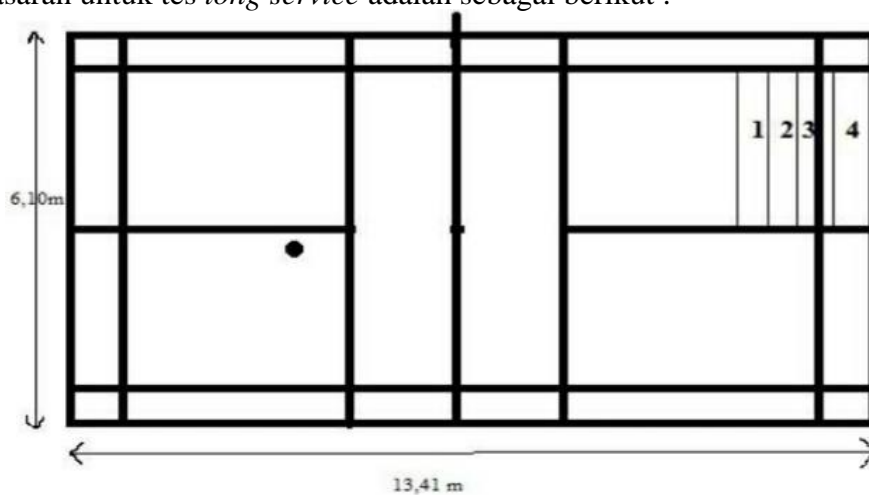
penampilan pegangan dan juga perlu secara reflex cepat merespon *shuttlecock*.



**Gambar 2.14.** Pukulan *drive* bulutangkis  
**Sumber :** Sarjiyanto & Sujarwadi (2010:18)

### 2.1.3 Teknik Dasar *Long Serve*

Menurut Tohar (1992:34-40) dalam jurnal Suratman (2014:90-91) Teknik dasar bulutangkis yang harus dikuasai adalah cara memegang raket, pergerakan pergelangan tangan, gerakan melangkahhkan kaki, dan konsentrasi. Selain itu servis yang baik juga akan berpengaruh pada permainan bulutangkis Adapun daerah sasaran untuk tes *long service* adalah sebagai berikut :



**Gambar 2.15.** Sasaran pada pukulan *long service*  
**Sumber :** Skripsi Agung Prasetyo (24:2015)



Terdapat empat macam *servis* antara lain adalah servis pendek, servis panjang, *servis lob*, dan *servis drive*. Berdasarkan keempat macam servis bulutangkis, servis panjang merupakan salah satu servis yang biasa pemain gunakan. Servis panjang atau *long serve* merupakan *servis* yang dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* setinggi-tingginya dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan (Tohar, 1992:42) dalam jurnal Suratman (2014:90-91). Tujuan pelaksanaan servis panjang adalah untuk menekan lawan menggunakan energi yang cukup besar ke arah belakang sehingga mampu terus memberi tekanan pada setiap kesalahan lawan..

#### **2.1.4 Inquiry**

Menurut Sanjaya (2006:196) dalam jurnal Nurzaman (2017:154) berpendapat bahwa pembelajaran *inquiri* adalah suatu metode pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dipertanyakan.

Menurut Putra (2014:762) Inkuiri adalah sebuah model pembelajaran yang mampu menciptakan peserta didik yang cerdas dan berwawasan. Dengan model ini peserta didik dilatih untuk selalu berpikir kritis karena membiasakan peserta didik memecahkan suatu masalah sendiri. Model ini bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam meneliti, menjelaskan fenomena dan memecahkan masalah secara ilmiah. Dalam proses inkuiri guru dalam hal ini hanya bertindak sebagai fasilitator, narasumber dan penyuluh kelompok. Para peserta didik didorong untuk mencari pengetahuan sendiri, bukan dijejali dengan pengetahuan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *inquiry* yaitu metode yang digunakan untuk siswa dalam mencari dan menemukan sendiri informasi tentang apa itu *long serve* dalam bulutangkis, sehingga siswa dapat berpikir aktif dengan dibekali model pembelajaran tersebut dan dalam proses pembelajaran selanjutnya akan lebih bermanfaat bagi siswa, pengajar juga tidak perlu panjang lebar menjelaskan kembali materi yang telah diberikan kepada siswa. Selain dari pada itu model *inquiry* ini memberikan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk melakukan pencarian atas temuannya dalam pemberian tugas dari pengajarnya.

Menurut Xiaoming & L.Liu (2017:738) dalam jurnal Internasional "*Advances In Social Science, Education and Humanities Research*" berpendapat bahwa "*The Inquiry teaching model can promote the improvement of the basic technical skills and the academic achievement of the badminton students as the traditional teaching model*" yang artinya adalah model pengajaran inkuiri dapat memperbaiki peningkatan keterampilan teknik dasar dan prestasi akademik siswa bulutangkis sebagai model pengajaran tradisional.

Model pembelajaran *inquiry* berorientasi pada siswa yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian dalam pembelajaran *inquiry* siswa tak hanya diuntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat memilikinya secara optimal.

Manfaat dari pembelajaran inquiry adalah mampu meningkatkan berfikir siswa untuk mencari serta menemukan sendiri permasalahan atau materi yang diberikan. Selain itu melatih kepekaan diri siswa, mengurangi rasa cemas, menumbuhkan rasa percaya diri serta mampu meningkatkan motivasi dan percaya diri serta semangat belajar. Dari semua itu diharapkan mampu mendongkrak prestasi belajar siswa.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang hubungan teori dengan masalah yang telah didefinisikan. Pemberian pembelajaran dasar yang baik dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang teratur dan efisien. Pembelajaran dasar *long serve* yang baik di hasilkan dari gerak dasar yang baik serta dengan metode pembelajaran yang mudah di pahami oleh siswa. Sehingga pada penelitian ini peneliti akan memberikan model pembelajaran *inquiry* yang memiliki 5 tahapan pembelajaran.

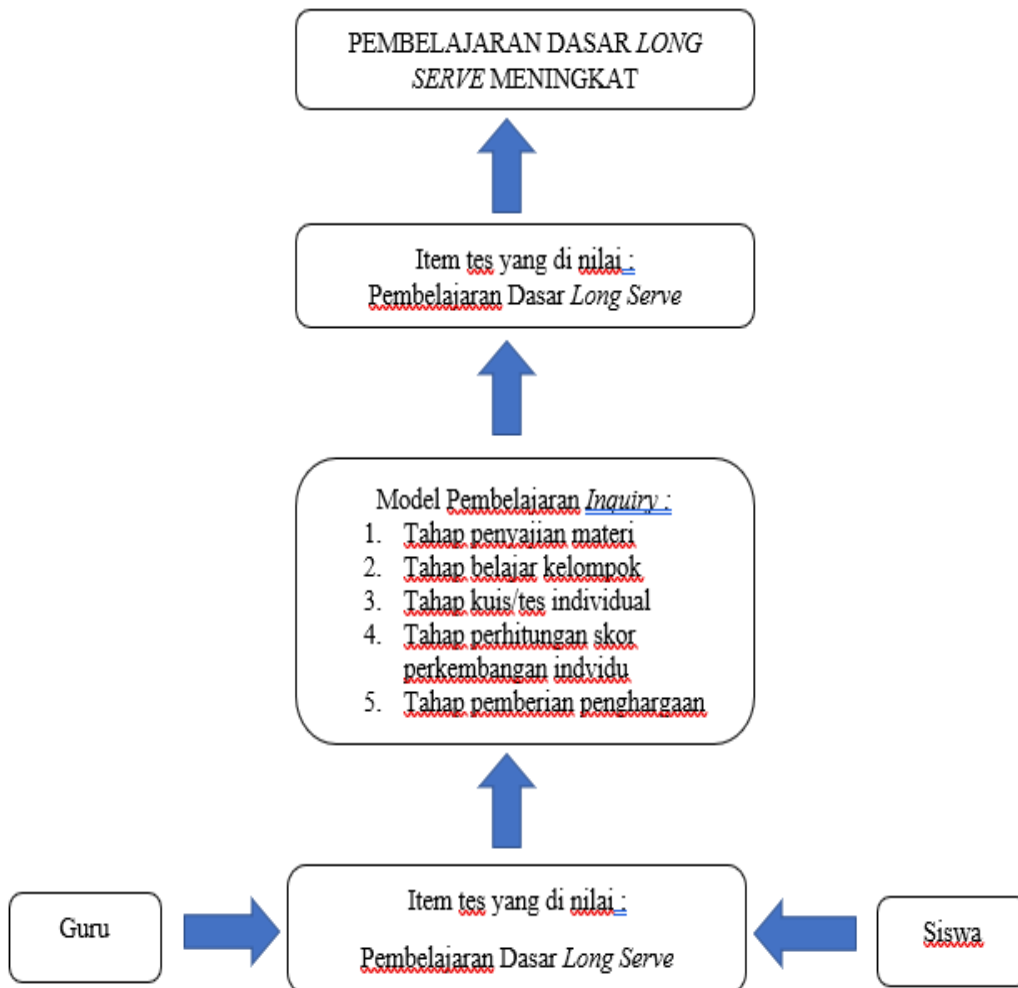
Dari tahap pertama yaitu penyajian materi. Pada tahap ini peneliti akan menyiapkan dan menyampaikan segala materi yang akan di berikan kepada siswa serta menyiapkan perangkat pembelajaran atau RPP, sehingga nantinya siswa akan lebih memahami apa yang akan mereka lakukan.

Tahap kedua adalah belajar kelompok, untuk tahap ini peneliti akan membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Tujuan di bentuknya kelompok tersebut adalah untuk memudahkan peneliti mengontrol siswanya agar tidak bermain saat pemberian materi atau proses pembelajaran berlangsung. Tahap yang ketiga adalah kuis/ tes individual, dalam tahapan ini peneliti akan memberikan tes

kepada siswa untuk mengetahui persentasi siswa yang sudah memahami dengan yang belum memahami.

Kemudian tahap yang ke empat adalah tahap perhitungan skor. Pada tahapan ini peneliti akan menghitung skor dari hasil tes di tahapan ketiga. Tahapan yang terakhir adalah tahap pemberian penghargaan. Pada tahapan ini pemberian penghargaan bukan berupa hadiah seperti pada umumnya, tetapi pemberian pujian dan motivasi kepada siswa yang memiliki peningkatan pada pembelajaran dasar *long serve* dengan metode *inquiry*.

Dengan demikian, dari lima tahapan di atas diharapkan dapat memberikan peningkatan kepada siswa dalam pembelajaran dasar *long serve* melalui metode *inquiry*. Berdasarkan masalah yang diangkat oleh peneliti dan di kaitkan dengan teori-teori yang ada sehingga dapat dibuat kerangka berfikir sebagai berikut:



**Gambar 2.16.** Desain Kerangka Berpikir

### 2.3 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka yang dituangkan dalam kerangka berpikir, sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah “Dengan metode *inquiry* dapat meningkatkan pembelajaran dasar *long serve* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Desain Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam tindakan kelas ini, dilaksanakan dalam empat tahap secara bersiklus, yang terdiri atas perencanaan, tindakan observasi dan refleksi.

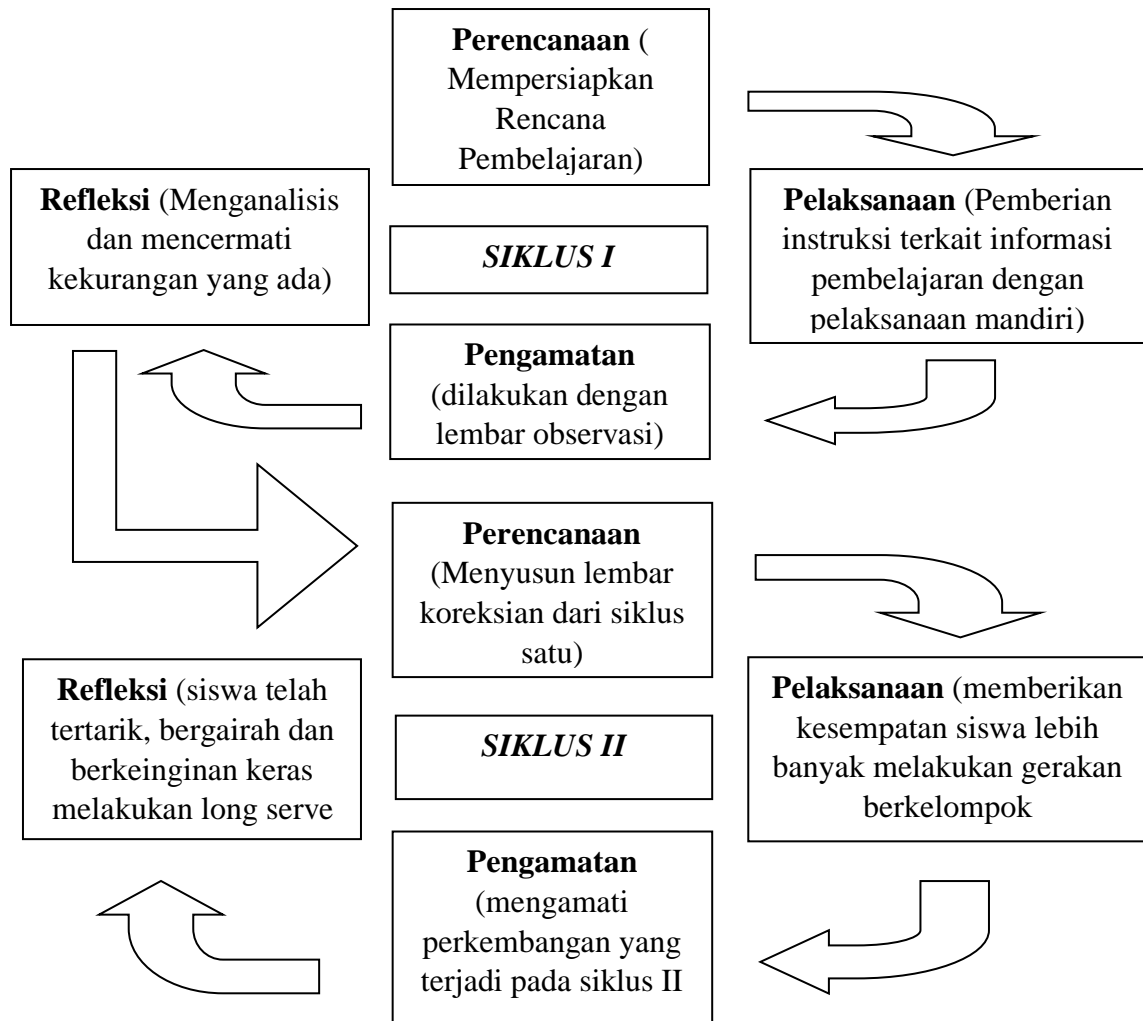
Menurut Arikunto (2019:1) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian untuk mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan kelas. Menurut Sugiyono (2014:9) Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eskperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Berdasarkan pendapat di atas, maka metode penelitian ini cocok digunakan dalam melakukan penelitian tindakan kelas karena metode penelitian kualitatif akan mengkaji tentang bagaimana pembelajaran berlangsung dengan memperlihatkan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai

berikut :



**Gambar 3.1.** Siklus PTK

Dalam penelitian ini yang digunakan adalah metode *inquiry* yaitu metode yang digunakan siswa dalam mencari dan menemukan sendiri informasi tentang apa itu *long serve* dalam bulutangkis untuk meningkatkan pembelajaran dasar *long serve* pada bulutangkis.

Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan

rancangan tindakan yang berlangsung pada satu siklus penelitian dan berulang pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus penelitian dan sebelum dilaksanakan penelitian, terlebih dahulu menentukan keadaan awal yang menunjukkan kondisi awal proses mengajar dan aktivitas belajar siswa.

Dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan observasi. Observasi awal dilakukan untuk dapat mengetahui ketepatan tindakan yang akan diberikan dalam rangka untuk meningkatkan pembelajaran dasar *servis* siswa khususnya pada pembelajaran dasar *long serve*.

Penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus, yaitu siklus yang satu dengan yang lainnya merupakan yang saling berkaitan. Untuk memecahkan permasalahan maka dilakukan perencanaan tindakan dan observasi pelaksanaan, direfleksi untuk mengetahui hasil pelaksanaan tindakan.

Adapun tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

#### **A. Siklus I**

Siklus ini terbagi atas 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

##### **1. Tahap Perencanaan**

- a. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran.
- b. Mengabsensi siswa untuk mengetahui keadaan siswa atau anak.
- c. Menyampaikan materi tentang *long service* bulutangkis dengan Bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa.
- d. Menyiapkan contoh perintah atau suruhan melakukan tindakan secara jelas.



e. Alat melaksanakan pemanasan

## 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Menyiapkan alat yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran.
- b. Mengamati pelaksanaan pembelajaran.
- c. Menganalisa penyusunan penggunaan alat pengajaran.
- d. Membimbing pelaksanaan *long service* bulutangkis.

Adapun pelaksanaan *long service* bulutangkis adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan informasi dengan bahasa yang mudah dimengerti kepada siswa tentang pentingnya kerja sama serta keseriusan dalam melaksanakan suatu pembelajaran olahraga.
- b. Memancing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan *long service* blutangkis.
- c. Agar siswa bisa lebih memahami materi yang sedang diterangkan, guru memerintahkan salah satu siswa atau dua orang sebagai peraga.
- d. Guru menginstruksikan tahap persiapan untuk melakukan *long service* bulutangkis kepada peraga.
- e. Guru menginstruksikan tahap gerakan untuk melakukan *long service* bulutangkis kepada peraga.
- f. Guru menginstruksikan akhir gerakan *long service* bulutangkis kepada peraga.
- g. Membagi siswa menjadi 2 kelompok. Kemudian memerintahkan masing-masing satu perwakilan kelompok untuk berbaris di depan net untuk persiapan pelaksanaan *long service*.

- h. Memerintahkan siswa untuk mempraktikkan *long service* bulutangkis sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru kepada peraga.
- i. Siswa yang lain memperhatikan apa yang diperagakan dengan seksama.

### 3. Tahap pengamatan/Observasi

Selanjutnya observasi dilakukan secara cermat, tepat, dan rinci atas semua aktifitas siswa dengan menggunakan format observasi yang telah disiapkan. Peneliti menggunakan lembar observasi yaitu berupa check list. Check list ini berisi indikator dari ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

### 4. Refleksi

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas, maka yang akan dilakukan oleh peneliti adalah refleksi. Dari hasil yang telah diamati selama melakukan proses pembelajaran dasar *long service* dengan metode *inquiry* melalui lembar pengamatan, maka diteliti, dicermati, dilihat dari kekurangan dan kelebihan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemudian kelemahannya dijadikan koreksi dalam pembelajaran selanjutnya. Sedangkan kelebihannya dirangkum dijadikan pengetahuan dan pedoman dalam pembelajaran berikutnya.

## **B. Siklus II**

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Peneliti mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran di siklus I dan merefleksi kembali hal-hal apa atau tindakan penelitian selanjutnya, sehingga dapat terjadi peningkatan pembelajaran teknik dasar *long serve* dari siklus I ke siklus II.

## 1. Tahap Perencanaan

- a. Menetapkan materi pokok atau pembahasan yang akan dijadikan penelitian.
- b. Menyusun instrument penelitian dan lembar observasi.
- c. Menyusun lembar evaluasi
- d. Menyusun lembar refleksi
- e. Menyusun scenario pelaksanaan tindakan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pada siklus II tindakan kelas akan disesuaikan dengan hasil refleksi sebagai prediksi langkah-langkah tindakan adalah memberi petunjuk atau penjelasan dan memberi kesempatan kepada siswa memperhatikan dan melakukan gerakan.

Adapun pelaksanaan *long service* bulutangkis adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan informasi dengan bahasa yang mudah dimengerti kepada siswa tentang pentingnya kerja sama serta keseriusan dalam melaksanakan suatu pembelajaran. Olahraga.
- b. Memancing siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan *long service* bulutangkis.
- c. Agar siswa lebih memahami materi yang sedang diterangkan, guru memerintahkan salah satu atau dua orang siswa sebagai peraga.
- d. Guru menginstruksikan tahap persiapan untuk melakukan *long service* bulutangkis kepada peraga.

- e. Guru menginstruksikan tahap gerakan untuk melakukan *long service* bulutangkis kepada peraga.
- f. Guru menginstruksikan akhir gerakan *long service* bulutangkis kepada peraga.
- g. Membagi siswa menjadi 4 kelompok. Kemudian memerintahkan 2 kelompok berbaris di sisi kanan lapangan bulutangkis dan 2 kelompok lainnya berbaris di sisi kiri lapangan bulutangkis. Selanjutnya masing-masing satu siswa perwakilan kelompok berbaris di depan net dan saling berhadapan untuk persiapan pelaksanaan *long service*.
- h. Memerintahkan siswa untuk mempraktikkan *long service* bulutangkis sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru kepada peraga.
- i. Siswa yang lain memperhatikan apa yang diperagakan dengan seksama.

### 3. Pengamatan

- a. Mengamati pengembangan proses pembelajaran *long service* bulutangkis.
- b. Mencatat hal-hal yang dinilai menarik selama observasi.
- c. Mengamati pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.
- d. Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

- e. Mengenal, merekam dan mendokumentasikan setiap indikator dari semua proses pembelajaran *long service* bulutangkis.

#### 4. Refleksi

Hasil observasi dari pelaksanaan tindakan digunakan untuk perubahan, perbaikan, dengan meningkatkan hasil pembelajaran *long service* bulutangkis.

- a. Siswa tertarik melakukan kegiatan pembelajaran.
- b. Siswa bergairah melakukan *long service* bulutangkis.
- c. Siswa berkeinginan memperbaiki hasil pembelajaran.
- d. Siswa berkeinginan meningkatkan hasil pembelajaran.

### **3.2 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.A berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 20 perempuan semester ganjil pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo.

### **3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### **3.4.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Palopo.

#### **3.4.2 Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juli-Agustus 2020.

### **3.5 Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu :

1. Siswa

Untuk mendapatkan data tentang hasil pembelajaran dasar *long serve* dalam permainan bulutangkis.

2. Guru

Sebagai kolaborator, untuk melihat tingkat keberhasilan hasil pembelajaran dasar *long serve* dalam permainan bulutangkis.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara :

1. Teknik Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data/informasi dengan cara mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

2. Teknik Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII.A SMP Negeri 10 Palopo. Dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data melalui foto kegiatan guru dan siswa.

3. Teknik Tes

Tes merupakan instrumen utama penelitian yang digunakan di dalam mengumpulkan data guna untuk mengukur hasil kemampuan siswa dalam pembelajaran *long serve* bulutangkis dengan menggunakan metode *inquiri* siswa kelas VIII. Tes yang diberikan berupa praktek dan tertulis. Pada metode ini siswa

diharapkan mampu lebih berperan aktif didalamnya. Sehingga siswa dapat menemukan sendiri jawaban dari masalah yang terjadi.

### 3.7 Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2019:85) Instrumen PTK merupakan semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran. Jadi bukan hanya proses tindakan saja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), dan instrumen digunakan untuk mengumpulkan data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes kemampuan pembelajaran permainan bulutangkis yakni *long serve*, kemudian lembar observasi siswa.

**Tabel 3.1** Instrumen Penilaian *long service* pada permainan bulutangkis.

No.	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Nilai Rata-rata	Ket
		Pegangan raket	Pukulan <i>long serve</i>	Ketepatan Jatuh <i>shuttlecock</i>		
1.						
2.						

Kriteria Penilaian :

Nilai Maksimal = 12

- 1) Pegangan Raket : 1 - 4
- 2) Pukulan *long service* : 1 - 4
- 3) Ketepatan Jatuh *Shuttlecock* : 1 - 4

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

### 3.8 Teknik Analisis Data

Data berupa angka akan dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan antara kondisi awal dengan perubahan yang terjadi pada setiap tindakan. Peningkatan yang terjadi akan ditampilkan dalam bentuk tabel sederhana untuk mendukung deskripsi verbal. Data kualitatif hasil pengamatan akan dianalisis dengan analisis deskriptif kritis dengan cara menampilkan data, menghubungkan dan menganalisis secara sebab akibat.

Data kuantitatif berupa hasil belajar, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan ketuntasan belajar dan mean (rata-rata) kelas. Dengan demikian nilai ketuntasan belajar siswa diperoleh melalui rumus sebagai berikut :

1. Tes untuk kerja (Psikomotor) :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

2. Pengamatan sikap (Afektif) :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. Tes Siklus/*embedded test* (kognitif) :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

4. Nilai akhir yang diperoleh siswa :

<p>Nilai tes psikomor + Nilai tes afektif + Nilai tes kognitif</p>
--

**Sumber :** Kusmawati (2015:128-130)



### **3.9 Indikator Keberhasilan**

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan pembelajaran *long serve* pada bulutangkis menggunakan metode *inquiry* pada siswa kelas VIII.A SMP Negeri 10 Palopo. Menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah, standar ketuntasan minimal untuk tiap individu yaitu nilai 75, dan mencapai tuntas 80% dari jumlah siswa kelas VIII.A SMP Negeri 10 Palopo.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Deskripsi Data

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.A yang berjumlah 30 siswa di SMP Negeri 10 Palopo. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, untuk mengetahui bagaimana kondisi siswa dan kelas, ditemukanlah permasalahan yaitu seperti kurangnya pembelajaran dasar *long service* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII. Setelah mengetahui permasalahan tersebut, maka peneliti mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Metode pembelajaran yang digunakan adalah melalui metode *inquiry*. Pada metode ini siswa akan lebih aktif pada saat pelaksanaan proses pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK pada mata pelajaran Pendidikan jasmani akan dilaksanakan ke dalam dua siklus. Jadwal pelaksanaan PTK sebagai berikut :

**Tabel 4.1.** Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

No.	Siklus	Hari/Tanggal	Waktu
1	Siklus I	Senin, 8 Juli / 15 Juli 2020	07:30-09:00
2	Siklus II	Senin, 22 Juli / 29 Juli 2020	07:30-09:00

#### 4.1.2 Deskripsi Pra Tindakan

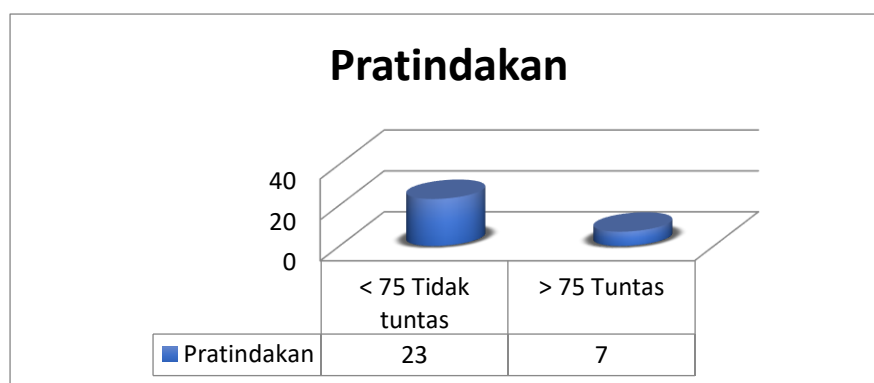
Kegiatan pratindakan tes pembelajaran dasar *long service* ini dilakukan oleh 30 siswa. Persentase perolehan nilai hasil tes *long service* siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo, pada kegiatan pratindakan tersaji pada tabel di bawah ini.

**Tabel 4.2.** Kondisi Awal Pembelajaran Dasar *Long Service* Bulutangkis

No.	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0
2	84-92	Baik	0	0
3	75-83	Cukup	7	23,3 %
4	< 75	Kurang	23	76,7 %
Jawaban			30	100%

Dari hasil kondisi awal diatas, siswa yang mencapai KKM adalah 7 siswa (23,3%) sedangkan siswa yang belum mampu mencapai KKM adalah sebanyak 23 siswa (76,7%). Dari hasil tes tersebut, ada beberapa siswa yang belum mampu melakukan teknik dasar *long service* pada bulutangkis. Dari data yang telah diperoleh di atas, peneliti berkeinginan memperbaiki kemampuan siswa dalam teknik dasar *long service* pada bulutangkisnya dengan menggunakan metode *inquiry*.

Dari uraian diatas, apabila dilihat pada grafik akan tampak seperti dibawah ini :



**Gambar 4.1.** Grafik Hasil Pra Tindakan SMP Negeri 10 Palopo

### 4.1.3 Siklus I

#### a. Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada tahapan ini, mempersiapkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *inquiry*. Adapun Persiapan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013.
2. Menyiapkan pedoman observasi serta lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas siswa.
3. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran.
4. Membuat 2 kelompok yang terdiri dari 15 org siswa per kelompoknya.
5. Menyiapkan soal untuk menunjang pembelajaran dengan metode *inquiry*.
6. Menyiapkan Masker serta handsanitizer untuk siswa
7. Menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran.

#### b. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus I yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar *long service* dalam permainan bulutangkis. Tahap ini merupakan penerapan dari RPP yang telah dibuat dalam tahap

perencanaan. Pada siklus I ini siswa yang hadir adalah 30 siswa, penerapan dari RPP sebagai berikut :

### **1. Kegiatan Pendahuluan**

- a. Pembagian Masker dan Handsanitizer kepada siswa
- b. Guru mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- c. Guru mengecek kehadiran siswa pada siklus I, peserta didik yang hadir adalah 30 siswa.
- d. Melakukan Pemanasan
- e. Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menggunakan metode *inquiry*
- f. Menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran.

### **2. Kegiatan Inti**

Membagi siswa menjadi 2 kelompok yang masing-masing dalam satu kelompok terdiri dari 15 siswa laki-laki dan perempuan. Guru mengarahkan siswa untuk berkumpul dengan kelompoknya masing-masing dan berbaris di depan net.

#### **1) Mengamati**

Siswa di minta untuk melakukan *long service* sebanyak 5 kali. Tujuannya adalah agar siswa mampu mengetahui letak ketidakmampuan mereka pada saat melakukan *long service*. Pada saat siswa melakukan servis, peneliti mengamati siswa yang sudah mampu melakukan *long service*, kemudian menunjuk siswa tersebut untuk

mengajari teman-teman kelompoknya bagaimana cara melakukan teknik dasar *long service* dengan benar, serta siswa yang lainnya mengamati apa yang dijelaskan oleh temannya tersebut. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Menanya

Peneliti menanyakan bagaimana Langkah-langkah pada saat melakukan *long service*. Tujuan dilakukannya hal ini adalah untuk memastikan apakah siswa benar-benar sudah memahami apa yang sudah di jelaskan oleh temannya tadi.

3) Menalar

Siswa mampu menalar apa yang memang harus dilakukannya saat ia berada di lapangan. Siswa akan berfikir bagaimana cara agar dia dapat melakukan *long service* didalam permainan bulutangkis dengan benar.

4) Mencoba

Setiap kelompok berbaris di depan net. Kemudian barisan paling depan memulai melakukan *long service*. Salah satu siswa yang sudah paham tentang teknik dasar *long service* pada permainan bulutangkis ditunjuk oleh peneliti untuk membantu menjelaskan ke teman-temannya bagaimana cara melakukan teknik dasar *long service* dengan baik dan benar.

### 5) Mengkomunikasikan

Setelah proses pembelajaran selesai, siswa melakukan *long service* menyilang serta harus mengenai sasaran *long service* yang ada tepat pada bagian belakang lapangan bulutangkis. Servis dilakukan sebanyak satu kali, tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan sejauh mana siswa mampu melakukan *long service* dalam bulutangkis melalui metode *inquiry*.

### 3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir ini, peneliti memberikan kegiatan pendinginan serta menghibur siswa supaya tidak jenuh dalam pelajaran selanjutnya. Serta di akhiri dengan berdoa bersama dengan tetap mematuhi protocol Kesehatan yaitu jaga jarak, memakai masker, dan mencuci tangan atau menggunakan handsanitizer. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama.

### c. Tindakan Pengamatan (*Observasi*)

#### 1. Pertemuan Pertama

Hasil dari observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran berjalan dengan cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat dari Langkah-langkah yang sesuai dengan porsedur pada saat pembelajaran, dan proses pembelajaran berjalan dengan rencana yang telah diterapkan. Hasil observasi pada pertemuan pertama ini menunjukkan guru dalam memberikan pemanasan sesuai dengan materi ajar. Pemanasannya meliputi gerakan statis dan

dinamis yang dilakukan secara berurutan. Metode yang dilakukan guru adalah demonstrasi, ceramah, komando.

## **2. Pertemuan Kedua**

Hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan kedua, jalannya proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya dan peningkatan tersebut terjadi pada guru dan siswa. Jika dilihat dari segi guru pelaksanaan proses pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Dalam menyampaikan perintah secara tegas dan sangat jelas serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Guru memberikan motivasi kepada siswa, khususnya pada saat siswa mulai kurang semangat dalam melakukan pembelajaran. Guru juga memberikan pujian-pujian saat siswa melakukan gerakan dengan benar.

Guru memberikan evaluasi kepada siswa baik secara individual maupun kelompok. Pada saat siswa ada yang melakukan sebuah kesalahan maka sejenak guru menghentikan proses pembelajaran dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan oleh siswa serta memberikan contoh dan solusi yang seharusnya dilakukan. Evaluasi pembelajaran diakhir pembelajaran ditentukan dengan memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan.

Selain hasil observasi berupa aktivitas kegiatan siswa dan guru, peneliti akan memaparkan hasil pembelajaran siswa berupa hasil tes pengetahuan dan keterampilan *long service* pada permainan bulutangkis. Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I, berdasarkan nilai yang



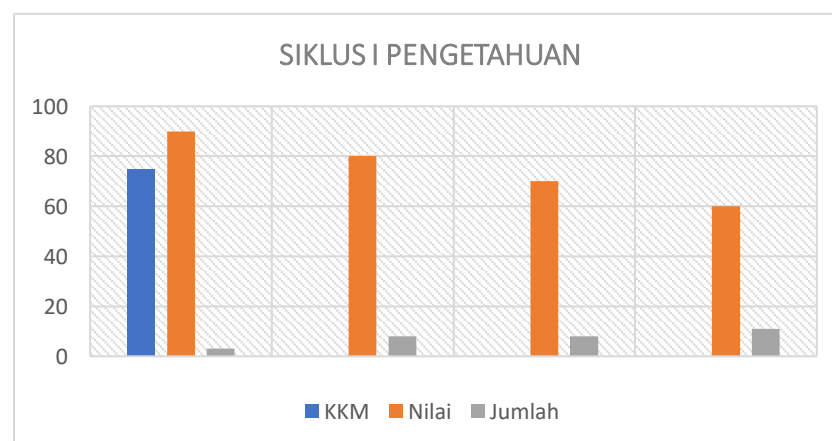
diperoleh pada tes akhir siklus I, dari 30 siswa rata-rata nilai siswa 79% dalam aspek pengetahuan dan nilai rata-rata siswa 41,6% dalam aspek keterampilan. Hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut :

### 1. Pengetahuan

**Tabel 4.3.** Hasil Tes Pengetahuan Siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	60
3	Rata-rata Nilai	79
4	Tuntas	11
5	Tidak Tuntas	19
6	KKM	75

Dari uraian diatas, apabila dilihat dari grafik akan nampak seperti dibawah:

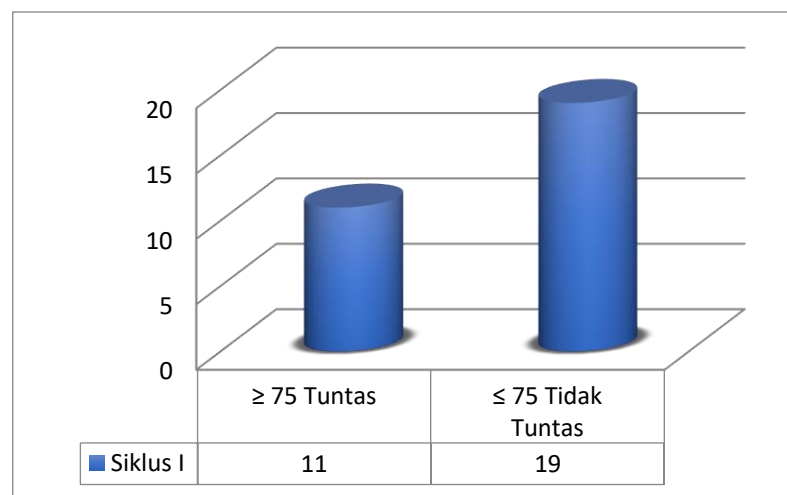


**Gambar 4.2.** Grafik Hasil Tes Pengetahuan Siklus I

**Tabel 4.4.** Rentang Nilai Pengetahuan Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	3	10%
3	75-83	Cukup	8	26,7%
4	< 75	Kurang	19	63,3%
Jawaban			30	100 %

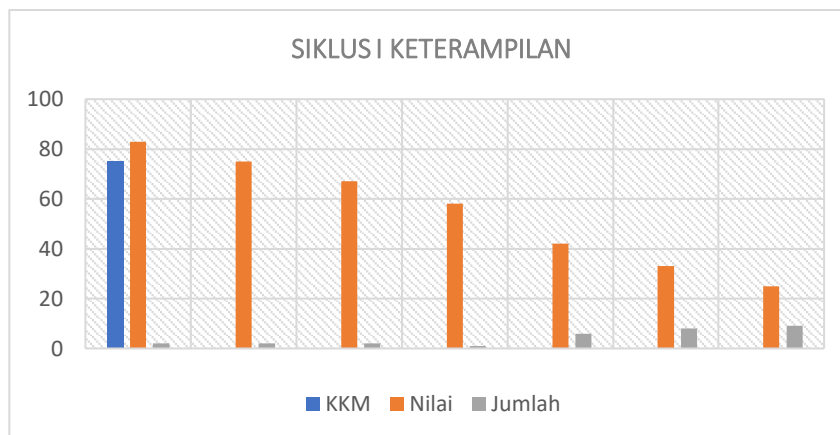
Dari uraian diatas, apabila dilihat dari grafik akan nampak seperti dibawah:

**Gambar 4.3.** Grafik Rentang Nilai Pengetahuan Siklus I

## 2. Keterampilan

**Tabel 4.5.** Hasil Tes Keterampilan Siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	83
2	Nilai Terendah	25
3	Rata-rata Nilai	41,6
4	Tuntas	4
5	Tidak Tuntas	26
6	KKM	75

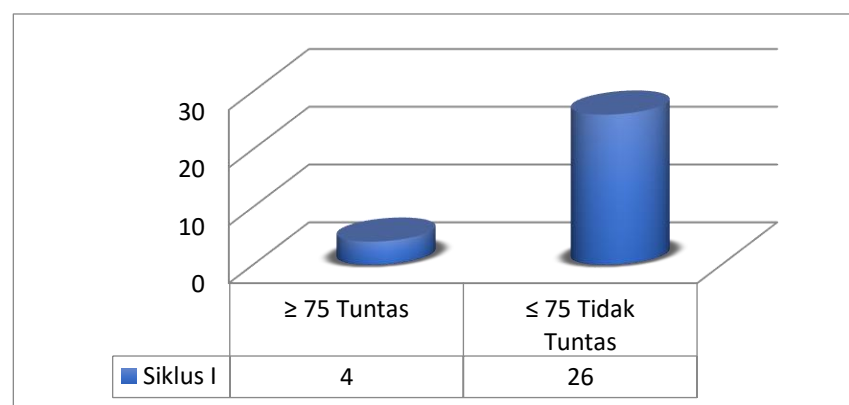


**Gambar 4.4.** Grafik Hasil Tes Keterampilan Siklus I

**Tabel 4.6.** Rentang Nilai Keterampilan Siklus I

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	0	0%
3	75-83	Cukup	4	13,3%
4	< 75	Kurang	26	86,7%
Jawaban			30	100 %

Dari uraian diatas, apabila dilihat dari grafik akan nampak seperti dibawah:



**Gambar 4.5.** Grafik Rentang Nilai Keterampilan Siklus I

**Tabel 4.7** Deskripsi Ketuntasan *Long service* melalui metode *inquiry* siklus I

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	26	86,7%
75 – 100	Tuntas	4	13,3%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan keterangan data diatas, setelah melakukan siklus I di SMP Negeri 10 Palopo bahwa pembelajaran dasar *long service* pada permainan bulutangkis melalui metode *inquiry* pada siswa kelas VIII.A SMP Negeri 10 Palopo tahun ajaran 2020/2021 belum mampu melampaui kriteria ketuntasan minimal yaitu 75.

Pada pelaksanaan siklus I ini, belum bisa menunjukkan adanya pembelajaran dasar *long service* pada permainan bulutangkis yang diharapkan dari penerapan metode *inquiry*. Siswa belum mampu menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Suasana kelas belum cukup kondusif sehingga guru harus sering mengkondisikan situasi saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil pengamatan yang telah didapatkan oleh peneliti dalam siklus ke I ini adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa belum terbiasa belajar menggunakan metode *inquiry*
- 2) Siswa masih ragu mengeluarkan pendapat mereka masing-masing sehingga potensi yang sebenarnya mereka punya tidak bisa berkembang dengan baik.
- 3) Suasana kelas yang belum cukup kondusif

#### d. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan daripada perencanaan siklus selanjutnya. Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti. Tujuan dari refleksi ini yaitu untuk membahas hal-hal yang menjadi hambatan pada siklus I. Hal ini dikarenakan pada siklus I masih belum bisa mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal. Tetapi pada siklus I baru diperoleh 4 siswa yang tuntas sehingga harus dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Adapun hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.8. Refleksi Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II**

<b>Refleksi Siklus I</b>	<b>Rencana Perbaikan Siklus II</b>
Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung	Menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan memberikan permainan atau pemanasan yang menarik
Masih banyak siswa yang kurang memahami teknik dasar <i>long service</i>	Perlu adanya penjelasan yang lebih mendalam dengan mengarahkan ke gerakan yang benar menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh siswa dilengkapi dengan contoh <u>praketknya</u> .
Siswa masih malu saat ingin mengembangkan potensi yang mereka miliki	Membiarkan siswa mengembangkan potensi mereka dengan cara memperbanyak interaksi terhadap siswa lainnya yang sudah memahami.

Berdasarkan refleksi, tabel dan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator penilaian rata-rata nilai pada materi teknik dasar *long service* belum terpenuhi dan juga indikator ketuntasan belajar masih belum terpenuhi. Dengan demikian perlu perbaikan pada siklus ke II.

#### 4.1.4 Siklus II

##### a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, maka untuk siklus ke II ini bersifat sebagai perbaikan dari rencana awal yang telah di susun pada siklus I. Adapun langkah-langkah perencanaan pada siklus ke II adalah sebagai berikut :

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *inquiry* pada materi bulutangkis
2. Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik
3. Membuat 4 kelompok yang di dalam 2 kelompok terdiri dari 7 siswa dan 2 kelompok lainnya terdiri dari 8 siswa.
4. Menyiapkan soal untuk menunjang pembelajaran dasar *long service* pada permainan bulutangkis melalui metode *inquiry*
5. Menyiapkan Masker serta handsanitizer untuk siswa
6. Menyiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran.

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus II yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar *long service* pada permainan bulutangkis melalui metode *inquiry*. Tahap pelaksanaan tindakan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap

perencanaan. Pada pelaksanaan siklus II, siswa yang hadir dalam proses pembelajaran berjumlah 31 siswa. Adapun penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdoa sebelum pelajaran dimulai
- b. Guru membagikan masker dan handsanitizer
- c. Guru mengecek kehadiran siswa, pada siklus II yang hadir ada 30 siswa
- d. Guru menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menggunakan metode *inquiry*
- e. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran

2) Kegiatan Inti

Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok. Guru mengarahkan siswa untuk berkumpul sesuai dengan teman kelompoknya. Dalam satu kelompok terdapat 7 sampai 8 siswa.

a. Mengamati

Siswa di minta untuk melakukan *long service* sebanyak 5 kali. Tujuannya adalah agar siswa mampu mengetahui letak ketidakmampuan mereka pada saat melakukan *long service*. Pada saat siswa melakukan servis, peneliti mengamati siswa yang sudah mampu melakukan *long service*, kemudian menunjuk siswa tersebut untuk mengajari teman-teman kelompoknya bagaimana cara melakukan teknik dasar *long service* dengan benar, serta siswa yang lainnya mengamati apa yang dijelaskan

oleh temannya tersebut. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Menanya

Peneliti menanyakan bagaimana Langkah-langkah pada saat melakukan *long service*. Tujuan dilakukannya hal ini adalah untuk memastikan apakah siswa benar-benar sudah memahami apa yang sudah di jelaskan oleh temannya tadi.

c. Menalar

Siswa mampu menalar apa yang memang harus dilakukannya saat ia berada di lapangan. Siswa akan berfikir bagaimana cara agar dia dapat melakukan *long service* didalam permainan bulutangkis dengan benar.

d. Mencoba

Setiap kelompok berbaris di depan net. Kemudian barisan paling depan memulai melakukan *long service*. Salah satu siswa yang sudah paham tentang teknik dasar *long service* pada permainan bulutangkis ditunjuk oleh peneliti untuk membantu menjelaskan ke teman-temannya bagaimana cara melakukan teknik dasar *long service* dengan baik dan benar.

e. Mengkomunikasikan

Setelah proses pembelajaran selesai, siswa melakukan *long service* menyilang serta harus mengenai sasaran *long service* yang ada tepat pada bagian belakang lapangan bulutangkis. Servis dilakukan sebanyak satu kali, tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami



dan sejauh mana siswa mampu melakukan *long service* dalam bulutangkis melalui metode *inquiry*.

### 3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir ini, peneliti memberikan kegiatan pendinginan serta menghibur siswa supaya tidak jenuh dalam pelajaran selanjutnya. Serta di akhiri dengan berdoa bersama dengan tetap mematuhi protocol Kesehatan yaitu jaga jarak, memakai masker, dan mencuci tangan atau menggunakan handsanitizer. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan menutup pembelajaran dengan salam dan doa bersama.

## c. Pengamatan

### 1. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama pada siklus II merupakan lanjutan dari proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siklus yang pertama. Siswa dalam melakukan teknik dasar *long service* sudah sangat bersungguh-sungguh, sehingga pada pertemuan ini menjadi cukup baik. Hal ini karena siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan 4 kelompok tersebut masing-masing berbaris di depan net saling berhadapan antar satu kelompok dan kelompok lainnya. Artinya bahwa kelompok 1 berhadapan di depan net dengan kelompok 3 dan kelompok 2 berhadapan dengan kelompok 4. Selebihnya pada pertemuan siklus ke 2 disetiap aspek dikatakan pelaksanaan sudah berjalan cukup baik.

## 2. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua pada siklus kedua merupakan lanjutan proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada pertemuan sebelumnya. Hasil observasi pembelajaran penjas pada pertemuan kedua di siklus ke 2 mengalami peningkatan, dilihat dari segi pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari aspek-aspek yang diamati melalui lembar pengamatan, siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan pembelajaran. Untuk keseluruhan pembelajaran pada pertemuan kedua ini sebagian aspek yang diamati sudah memperoleh kriteria yang baik.

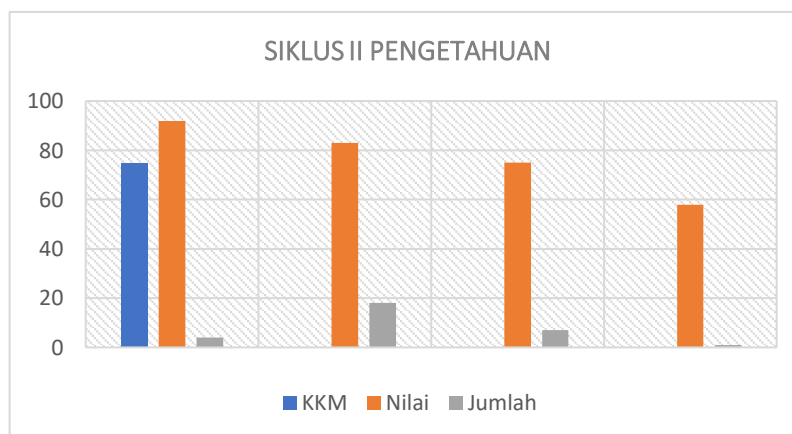
Hasil Observasi yang dilakukan dari segi siswa pelaksanaan pembelajaran berjalan baik, dengan menunjukkan beberapa kemajuan. Di awal proses pembelajaran siswa datang tepat waktu dan terlihat jelas bahwa siswa sangat bersemangat dalam melakukan perintah guru dan saat melakukan pembelajaran. Siswa dapat melakukan pembelajaran dengan baik dan sudah melakukan pendinginan dengan besungguh-sungguh.

Selain hasil observasi yang berupa aktivitas kegiatan siswa, peneliti akan memaparkan hasil berupa hasil tes pengetahuan dan keterampilan *long service* pada permainan bulutangkis. Hasil belajar siswa pada siklus I, berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus II, dari 30 siswa rata-rata nilai siswa 80,9% dalam aspek pengetahuan dan nilai rata-rata siswa 82,5% dalam aspek keterampilan. Hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut :

## 1. Pengetahuan

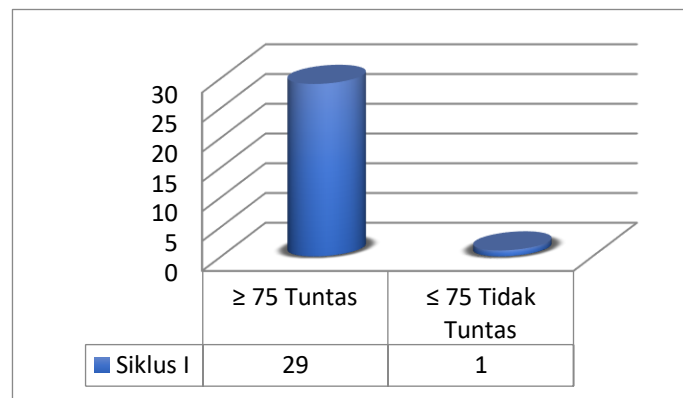
**Tabel 4.9.** Hasil Tes Pengetahuan Siklus II

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	92
2	Nilai Terendah	58
3	Rata-rata Nilai	80,9
4	Tuntas	29
5	Tidak Tuntas	1
6	KKM	75

**Gambar 4.6.** Grafik Hasil Tes Pengetahuan Siklus II**Tabel 4.10.** Rentang Nilai Pengetahuan Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	4	13,3%
3	75-83	Cukup	25	83,4%
4	< 75	Kurang	1	3,3%
Jawaban			30	100 %

Dari uraian diatas, apabila dilihat dari grafik akan nampak seperti dibawah:

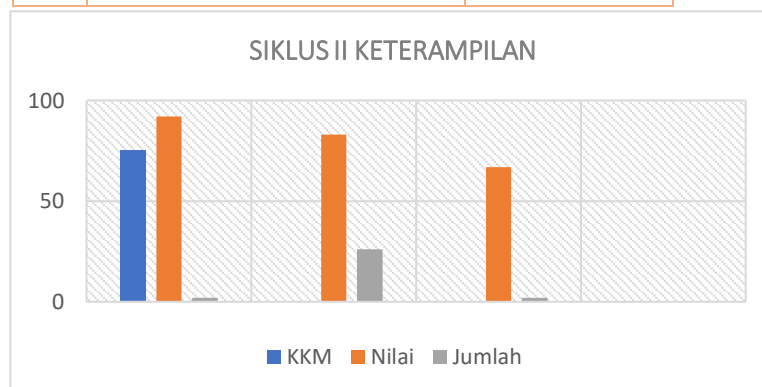


**Gambar 4.7.** Grafik Rentang Nilai Pengetahuan Siklus II

### 3. Keterampilan

**Tabel 4.11.** Hasil Tes Keterampilan Siklus II

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	92
2	Nilai Terendah	50
3	Rata-rata Nilai	82,5
4	Tuntas	28
5	Tidak Tuntas	2
6	KKM	75

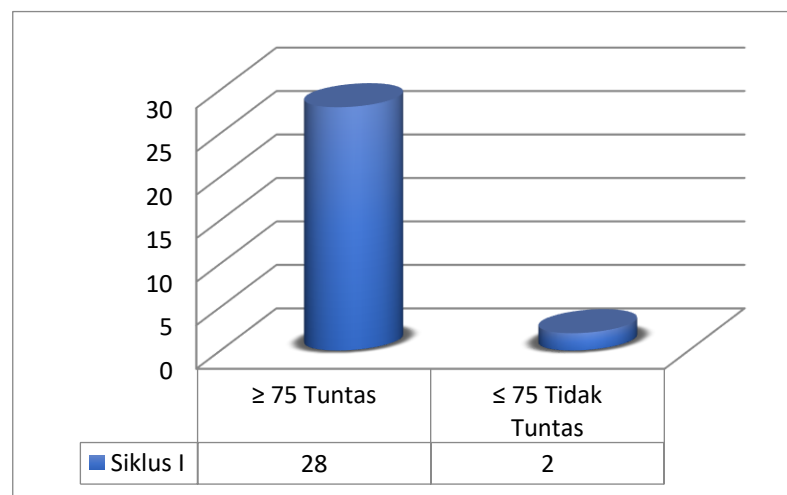


**Gambar 4.8.** Grafik Hasil Tes Keterampilan Siklus II

**Tabel 4.12.** Rentang Nilai Keterampilan Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	2	6,7%
3	75-83	Cukup	26	86,6%
4	< 75	Kurang	2	6,7%
Jawaban			30	100 %

Dari uraian diatas, apabila dilihat dari grafik akan nampak seperti dibawah:

**Gambar 4.9.** Grafik Rentang Nilai Keterampilan Siklus II**Tabel 4.13** Deskripsi Ketuntasan *long service* melalui metode *inquiry* siklus II

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	2	6,7%
75 – 100	Tuntas	28	93,3%
Jumlah		30	100%

Pada pelaksanaan siklus ke II sudah bisa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari penerapan metode *inquiry* pada teknik dasar *long service* pada permainan bulutangkis. Siswa sudah mampu mengikuti dan menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan.

Hasil pengamatan pada siklus ke II adalah sebagai berikut :

1. Siswa sudah mulai terbiasa belajar dan menemukan sendiri permasalahan yang ada serta mencari sendiri jawaban dari permasalahan yang ada.
2. Siswa sudah bisa memberanikan diri mengajari teman-temannya yang belum memahami teknik dasar *long service* pada permainan bulutangkis.
3. Sebagian besar siswa sudah sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Mereka sudah bisa saling mengajari satu sama lain.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan data-data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa siklus ke II sudah cukup baik daripada siklus sebelumnya. Meningkatnya pembelajaran dasar *long service* pada permainan bulutangkis siswa kelas VIII. A SMP Negeri 10 Palopo dalam pengembangan piskomotornya ditandai dengan meningkatnya hasil praktek siswa dan peneliti memutuskan untuk tidak diadakannya siklus ke III.

Pembelajaran pada siklus ke II sudah sangat menunjukkan peningkatan dan perubahan yang positif, dimana suasana belajar terlihat cukup kondusif. Siswa juga dapat menyesuaikan diri terhadap metode yang diberikan dan mulai

mengasah kemampuan serta keaktifannya didalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel dan grafik di atas, telah menunjukkan bahwa pada siklus ke II pembelajaran dasar *long service* pada permainan bulutangkis melalui metode *inquiry* pada siswa kelas VIII.A SMP Negeri 10 Palopo sudah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti. Dengan demikian tidak perlu dilakukan siklus ke III.

#### **4.2 Pembahasan**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini meliputi 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahapan, yaitu tahap perencanaan (*Planning*), tahap tindakan, tahap pengamatan (*Observasi*), dan refleksi. Pada siklus II tahap yang dilakukan merupakan perbaikan dari siklus yang sebelumnya. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari data tes yang berupa tingkat pembelajaran dasar *long service* dalam permainan bulutangkis melalui metode *inquiry*. Hasil dari kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran Pendidikan jasmani dan Kesehatan materi teknik dasar *long service* dalam permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo.

Data yang diperoleh sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan hasil pembelajaran siswa. Hasil tes siklus I diperoleh sebanyak 4 siswa (13,3%) tuntas dan 26 siswa (86,7%) tidak tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus ke II menunjukkan 29 siswa (96,7%) tuntas dan 1 siswa (3,3%) tidak tuntas. Berdasarkan hasil rata-

rata yang diperoleh tersebut, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan pada siklus II dari siklus I.

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa dengan pengemasan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat kesulitan teknik dasar yang diajarkan mampu memberikan perubahan yang signifikan pada peningkatan pembelajaran dasar *long service* siswa. Hal ini mengingat pada sebagian besar guru masih menerapkan pola pembelajaran konvensional yang kurang disukai siswa dan mudah bosan. Dimana guru hanya menjelaskan lalu mempraktekkan. Dengan keadaan ini membuat pembelajaran dasar *long service* pada permainan bulutangkis siswa tidak memiliki kemampuan teknik dasar yang baik.

Pembelajaran yang dikemas dengan sedemikian rupa yang mamou memberikan kesempatan bagi siswa mengenali dirinya seberapa jauh penguasaan teknik dasarnya dan memberikan kesempatan siswa untuk mengasah kemampuan mereka dengan cara diberikan metode *inquiry*. Dengan memberikan metode tersebut siswa berkembang dengan tahap-tahap yang sesuai dengan kemampuannya akan memberikan kontribusi yang positif. Hal ini dikarenakan pembelajaran dasar *long service* dalam bulutangkis memiliki ketentuan tertentu agar dapat melakukan pembelajaran dengan baik. Secara khusus pembelajaran dasar *long service* yang baik akan menyulitkan lawannya jika ingin menerima servis.

Kegiatan belajar mengajar harus diciptkan suasana yang baik agar mudah diterima oleh siswa. Selain agar mudah diterima oleh siswa seorang guru juga harus



kreatif memberikan sebuah metode pembelajaran sehingga siswa tidak cepat bosan pada saat melakukan pembelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena setiap siswa memiliki karakter dan tingkat pembelajaran yang berbeda-beda sehingga harus memberikan pembelajaran yang bisa membuat mereka lebih aktif agar tidak cepat jenuh saat pembelajaran.

Tingkat kesulitan materi yang diajarkan juga dapat mempengaruhi cepat lambatnya siswa dalam menguasai teknik dasar tersebut. Sehingga guru harus mampu menjembatani keterbatasan tersebut. Disamping itu, lingkungan sekolah juga bisa mempengaruhi tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini seperti kualitas sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah. Dengan memiliki sarana yang lengkap, maka guru akan mudah memberikan materi pembelajaran. Secara khusus pemberian metode *inquiry* dalam materi teknik dasar *long service* dalam permainan bulutangkis akan mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mampu berpikir kritis, menemukan masalah serta mencari sendiri jawaban dari masalah tersebut.

Proses pembelajaran menggunakan metode *inquiry* bertujuan agar siswa dapat mengembangkan pemikiran mereka serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Teknik dasar *long service* diawali dengan pegangan raket, pukulan serta ketepatan jatuh *shuttlecock*. Hal ini menunjukkan bahwa teknik dasar *long service* baik sangat mempengaruhi permainan. Jika tekniknya benar maka permainannya pun akan berjalan dengan baik.

Pada tahap perencanaan proses pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional atau metode pembelajaran tradisional disebut juga dengan metode ceramah, namun ternyata hasil pembelajaran siswa tidak sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga peneliti memikirkan metode apa yang cocok untuk diterapkan.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode *inquiry* pada siklus I sudah mulai menunjukkan kemajuan atau peningkatan pembelajaran pada materi *long service* pada permainan bulutangkis, meskipun belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena baik guru maupun siswa belum terbiasa dengan metode *inquiry*. Sebagian besar siswa masih terbiasa dengan metode konvensional.

Pada pelaksanaan siklus ke II, siswa dan guru sudah mulai terbiasa dengan metode *inquiry*, sebagian besar siswa mulai menunjukkan keaktifannya dan keterlibatannya di dalam proses pembelajaran berlangsung. Setelah tiga tahap mulai dari perencanaan, siklus ke I, dan siklus ke II selesai dilaksanakan, maka diperoleh data sebagai berikut :

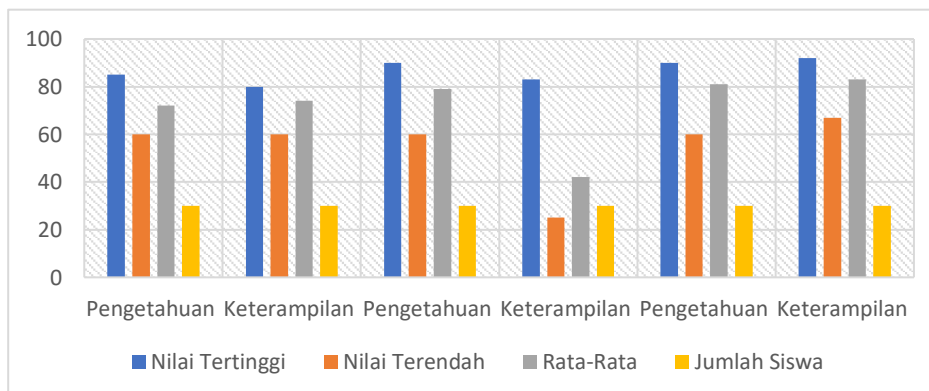
#### **a. Perolehan Nilai Siswa**

Pada tahap siklus I, nilai terendah siswa dalam aspek pengetahuan adalah 60 dan nilai tertinggi dalam aspek pengetahuan adalah 90. Nilai terendah dalam aspek keterampilan adalah 25 dan nilai tertinggi dalam aspek keterampilan adalah 83 dengan rata-rata nilai pengetahuan 79 serta rata-rata nilai keterampilan adalah 41,6. Pada tahap siklus II, nilai terendah siswa dalam aspek pengetahuan dan keterampilan adalah 67 dan nilai tertinggi dalam aspek pengetahuan dan

keterampilan adalah 92 dengan rata-rata nilai pengetahuan 81,8 serta rata-rata nilai keterampilan adalah 82,5. Perbandingan perolehan nilai tahap dapat dilihat pada tabel grafik sebagai berikut :

**Tabel 4.14.** Perbandingan Perolehan Nilai dari Perencanaan, Siklus I dan II.

No	Kriteria	Perencanaan		Siklus I		Siklus II	
		Pengetahuan	Keterampilan	Pengetahuan	Keterampilan	Pengetahuan	Keterampilan
1	Nilai Tertinggi	85	80	90	83	90	92
2	Nilai Terendah	60	60	60	25	60	67
3	Rata-Rata	71,6	74,39	79	41,6	80,6	82,5
4	Jumlah	30		30		30	



**Gambar 4.10.** Grafik Perbandingan Perolehan Nilai dari Perencanaan, Siklus I dan II.

Berdasarkan data diatas, menunjukkan bahwa perolehan hasil pembelajaran siswa pada siklus I belum bisa mengalami perubahan yang signifikan dikarenakan belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang terdapat pada RPP, pada siklus II sudah mengalami perubahan yang signifikan dari siklus sebelumnya.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dari siklus I dan siklus II, maka dapat peneliti simpulkan bahwa, Pembelajaran Dasar *Long Service* dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo mengalami peningkatan, yaitu dari hasil tes siklus ke I diperoleh sebanyak 4 siswa (13,3%) tuntas dan 26 siswa (86,7%) tidak tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus ke II menunjukkan 29 siswa (96,7%) tuntas dan 1 siswa (3,3%) tidak tuntas. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh tersebut, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan pada siklus II dari siklus I.

#### 5.2 Impilkasi Hasil Penelitian

Dengan diketahuinya peningkatan pembelajaran dasar *long service* pada permainan bulutangkis melalui metode *inquiry* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo, hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis untuk pihak yang terkait utamanya kepada pelaku pendidikan jasmani yaitu :

1. Hasil penelitian ini menjadi sarana mengevaluasi keberhasilan dalam pembelajaran yang mampu memperhatikan keaktifan dan hasil pembelajaran siswa.
2. Peningkatan ketuntasan pembelajaran siswa melalui metode *inquiry* akan memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai pembelajaran yang diajarkan.

### 5.3 Saran

Berdasarkan Kesimpulan hasil penelitian mengenai meningkatkan pembelajaran dasar *long service* dalam permainan bulutangkis melalui metode *inquiry* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo, maka peneliti dapat mengemukakan saran yang sekiranya dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau bahan pertimbangan :

1. Guru, dalam proses pembelajaran sebaiknya harus mengemas pembelajaran yang mudah dimengerti, dipahami, tidak membuat bosan siswa, dan mudah untuk dipraktekkan oleh siswa agar meningkatnya pembelajaran siswa dapat dimaksimalkan dengan baik
2. Perlu dilakukan penelitian dengan metode *inquiry* agar siswa bisa mengasah kemampuan berfikir mereka sendiri serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut bisa membuat siswa menjadi lebih ceria dan tidak mudah bosan ketidak belajar.

### 5.4 Keterbatasan Penelitian

Peneliti berusaha memenuhi segala ketentuan-ketentuan yang disyaratkan, namun bukan berarti penelitian ini tanpa adanya kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan tersebut dapat dikemukakan sebagai berikut :

1. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor yang dapat mempengaruhi hasil tes, misalnya adalah waktu untuk istirahat, kondisi fisik/tubuh, dan sebagainya.
2. Peneliti sudah berusaha keras mengontrol kesungguh-sungguhan siswa dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revisi. Cetakan Ketiga. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Djide, T. 2013. *Hidup dan Karyanya dalam Bulutangkis*. Edisi Pertama. Deputi Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga. Bandung.
- Gustaman, G.P. 2019. Hubungan *Footwork*, Kekuatan Otot Tungkai, dan Tinggi Lompatan Terhadap Kemampuan *Smash* Bulutangkis. *Jurnal Olahraga 4* (1):1-8.
- Hidayat, A.K. dan H.A. Rachman. 2015. Pengembangan Target Net Sebagai Alat Pembelajaran Pukulan Bulutangkis di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Keolahraaan 3*(1):1-15.
- Kemendikbud, Dirjen PAUD PM dan Dikmas. 2017. *Shuttlecock Menari Indah di Udara*. Desember. Direktur Jenderal. Jakarta.
- Kusmawati, Mia. 2015. *Penelitian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Cetakan Pertama. Alfabeta. Bandung.
- Nurzaman, M. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Konvensional Terhadap Pembentukan Self-Esteem. *Jurnal Olahraga 2* (2): 151-161.
- Pengurus Pusat Special Olympics Indonesia. 2009. *Panduan Cabang Olahraga Bulutangkis Special Olumpics*. Maret. Olumpics Indonesia. Jakarta.
- Prasojo, W.A, D. Mudian, Iyan, N.H. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas XI dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMK Negeri 2 Subang. *Jurna Ilmiah 4* (2): 81-88.
- Pratomo, A.U.D, Sugiharto, dan H.S. Subiyono. 2013. Perbedaan Hasil Latihan Umpan Balik Lob Langsung dan Lob Tak Langsung Terhadap Ketepatan Lob dalam Olahraga Bulutangkis di PB Tugu Muda Kota Semarang. *Journal Of Sport Sciences and Fitness 2* (1): 1-5.
- Putra, G.I, dan F.X. Sugiyanto. 2016. Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Berbasis Mutimedia pada Atlet Usia 11 dan 12 Tahun. *Jurnal Keolahraaan 4* (2): 175-185.
- Sarjiyanto, D, dan Sujarwadi. 2010. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga dan Kesehatan*. Edisi Kedua. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional. Jakarta.

- Sholeh, M. 2017. Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan dengan Kemampuan *Long Servis* dalam Permainan Bulutangkis pada Pemain Pembinaan Prestasi Bulutangkis UTP Surakarta. *Jurnal Ilmiah Penjas* 4(1) 68-78.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cetakan 20. Alfabeta. Bandung.
- Suratman dan E. Fransiska 2014. Pengembangan Instrumen dan Skala Penilaian Servis Panjang Pemain Putra 13-15 Tahun. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia* 4 (2): 90-105.
- Suryaman, I.H. 2019. Implementasi Model Inkuiri dalam Pembelajaran *Soccer Like Games* untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa. *Journal Of Teaching Physical Education In Elementary School* 3 (1): 28-34.
- Xiamoing, L, dan L. Liu. 2017. The Application of The Inquiry Teaching. Method in Badminton Teaching in Collages. *Advances in Social Sciences Education and Humanities Research* 96: 783-742.
- Yane, S. 2016. Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan olahraga* 5 (2): 165-174.

