
**Penggunaan Slop Shuttlecock Sebagai Sasaran Pukulan Smash
Untuk Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa dalam
Pembelajaran Bulu Tangkis Di SMA Negeri 4 Sidoarjo**

***The Use of Shuttlecock Slop as a Smash Shot Target to Improve
Student Interest and Learning Outcomes in Badminton Learning at
SMA Negeri 4 Sidoarjo***

**Mochammad Hifni Zakaria¹, Santika Rentika Hadi², Gatot Margisal
Utomo³**

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Jasmani/Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Dukuh
Menanggal XII/4 Surabaya, Jawa Timur, 60234, Indonesia

*email: mhifnizakaria@gmail.com

Abstrak

Rendahnya hasil belajar dan kurangnya antusiasme siswa dalam mempelajari permainan bulu tangkis menjadi pendorong dilakukannya penelitian ini. Banyak siswa yang tidak memenuhi KKTP mengalami penurunan minat dan hasil belajar sebagai akibat dari hal tersebut. Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan shuttlecock slop dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam permainan bulu tangkis di Sma Negeri 4 Sidoarjo menjadi tujuan dari penelitian ini. Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest dengan kelompok tunggal dan metodologi penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen. Subjek penelitian berjumlah empat puluh siswa kelas X-L. Proses pengumpulan data dilakukan dengan pemberian tes dengan menggunakan instrumen penilaian seperti lembar evaluasi hasil belajar dan non-tes seperti angket minat siswa dan lembar kerja. Sesuai dengan judul penelitian yaitu pemanfaatan shuttlecock slop untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bulu tangkis di Sma Negeri 4 Sidoarjo maka teknik analisis statistik dengan rumus yang digunakan adalah uji-t. Desain one group design digunakan untuk pre-test dan post-test, dan SPSS versi 26 digunakan untuk uji t. Hasil uji paired samples test yang dikumpulkan menggunakan program SPSS versi 20 menunjukkan bahwa hasil penelitian thitung sebesar (17,2875). Sedangkan ttabel yang diperoleh adalah (2,02269). Data tersebut menunjukkan bahwa Ho ditolak sedangkan Ha diterima karena thitung lebih besar dari nilai ttabel. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa SMA Negeri 4 Sidoarjo menggunakan shuttlecock yang lebih miring untuk meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bulu tangkis.

Kata kunci: Slop Shuttlecock, minat, hasil belajar.

Abstract

The low learning results and lack of enthusiasm among students in learning the game of badminton served as the driving force for this study. Many students who do not meet the KKTP see a loss in interest and learning outcomes as a result of this. Finding out how to employ slop shuttlecocks to improve student interest and learning results in badminton at Sma Negeri 4 Sidoarjo is the goal of this study. This study employs a pretest-posttest design with a single group and a quantitative research methodology with a pre-experimental research type. There

were forty pupils in class X-L who served as the research subjects. The process of gathering data involves administering a test using assessment instruments such as learning outcome evaluation sheets and non-tests such as student interest surveys and paperwork. According to the research title that is, the employment of slop shuttlecocks to boost student motivation and learning outcomes in learning badminton at Sma Negeri 4 Sidoarjo the statistical analysis technique using the formula utilized is the T-test. One group design was employed for the pre- and post-tests, and SPSS version 26 was utilized for the t test. The paired samples test findings, which were collected using the SPSS version 20 program, indicated that the tcount research results were (17.2875). In the meantime, (2.02269) is the acquired t-table. These data demonstrate that H_0 is rejected while H_a is approved because the t-count is greater than the t-table value. Thus, it can be said that SMA Negeri 4 Sidoarjo is using more sloping shuttlecocks to boost student attention and learning results in badminton instruction.

Keywords: Slop Shuttlecock, interest, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Sebagai komponen penting dari pendidikan umum, pendidikan jasmani menekankan pelatihan untuk hidup sehat dan pengembangan domain fisik, mental, sosial, dan emosional. Pendidikan jasmani menurut Mulyanto (2014:34) adalah proses belajar bergerak dan belajar dengan gerak. Salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam kategori kegiatan yang boleh dilakukan di lapangan khusus baik di dalam maupun di luar ruangan adalah bulutangkis. Menurut Herman Aksana (2012:14), bulutangkis adalah olahraga raket yang dilakukan oleh dua orang pemain baik tunggal maupun berpasangan yang mengambil posisi berlawanan pada suatu lapangan yang terbelah dua oleh jaring.

Peran minat belajar lebih berperan sebagai kekuatan motivasi, khususnya sebagai faktor yang menginspirasi siswa untuk belajar. Siswa yang menunjukkan minat terhadap kelas akan termotivasi untuk terus bekerja keras di kelas. Oleh karena itu, agar pembelajaran menjadi efektif, siswa perlu dimotivasi untuk belajar lebih banyak dengan terlibat di dalam kelas. Syahputra (2020:22) mengidentifikasi tiga kategori minat terkait pembelajaran, diantaranya:

- 1) Segi Kognitif

Pengertian perkembangan masa kanak-kanak dalam kaitannya dengan hal-hal yang menarik perhatiannya menjadi dasar komponen kognitif.

- 2) Dimensi Afektif

Emosi mendalam atau elemen afektif adalah gagasan yang mengungkapkan minat dan fitur kognitif yang diungkapkan dalam sikap terhadap hal-hal yang menarik perhatian mereka.

- 3) Aspek psikomotorik

Sebagai tindak lanjut dari nilai-nilai yang diperoleh melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui bagian emosional, maka aspek psikomotorik terutama terfokus pada proses pelaksanaan atau pelaksanaan, pengorganisasian dan penerapan nilai-nilai tersebut dalam bentuk yang sebenarnya.

Seiring dengan berjalannya waktu dan teknologi yang berkembang pesat, maka minat peserta didik semakin tertarik untuk bermain gadget dan lebih memilih menghabiskan banyak waktu dengan berbaring sambil bermain. Dalam pembelajaran bulu tangkis di SMA Negeri 4 Sidoarjo, Materi pukulan smash dengan inovasi penggunaan metode sasaran jarang digunakan dalam pembelajaran permainan bulu tangkis. Banyak siswa yang gagal dalam KKTP melihat adanya penurunan minat dan hasil belajar akibat hal tersebut. Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dari pembelajaran permainan bulutangkis layak dilakukan dengan teknologi pembelajaran baru. Tujuan dari penggunaan slop shuttlecock adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di SMA Negeri 4 Sidoarjo dengan cara instrumen lebih mudah didapat dan ukuran sasaran lebih menantang.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Negeri 4 Sidoarjo terdapat permasalahan yang utama yaitu ketidaktertarikan siswa dalam mempelajari permainan bulutangkis dan tujuan pembelajarannya. Salah satu pendekatan inovatif yang digunakan peneliti untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Sidoarjo adalah dengan menawarkan inovasi pembelajaran menggunakan slop shuttlecock. Setelah itu peneliti mengukur minat dan hasil belajar siswa pada permainan bulutangkis.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Karena data dan temuannya berupa data numerik, maka digunakan penelitian kuantitatif. Pendekatan pra-eksperimental merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan desain single group pretest dan posttest.

Gambar 1 Desain Penelitian

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

sumber: Suharsimi Arikunto (2019)

Suharsimi Arikunto (2019:173) menyatakan bahwa masyarakatlah yang menjadi fokus keseluruhan kajian. Semua individu yang diteliti yang ciri-cirinya akan diperkirakan membentuk populasi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X-L SMA Negeri 4 Sidoarjo yang berjumlah 40 orang, karena peneliti diberi tugas mengajar di sana.

Suharsimi Arikunto (2019:109) mendefinisikan sampel sebagai sebagian dari populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini, complete sampling digunakan sebagai teknik pengambilan sampel. Total sampling merupakan pendekatan pengambilan sampel yang jumlah sampelnya sama dengan populasi, menurut Sugiyono (2018:58). Dengan demikian, 40 siswa kelas X L SMA Negeri 4 Sidoarjo dijadikan sebagai sampel penelitian ini.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menilai fenomena atau peristiwa alam atau sosial yang diamati dalam suatu penelitian, menurut Sugiyono (2018:148). Karena penelitian ini bersifat pra-eksperimental, maka wajib dilakukan Tes Hasil Belajar dengan pra dan pasca tes. Dilakukan pembelajaran pukulan smash dengan memberikan instruksi sasaran smash dengan cara menunjuk ke area lapangan yang ingin ditargetkan. Kemudian Treatment Proses Tahap treatment dilakukan pembelajaran pukulan smash dengan menggunakan slop shuttlecock sebagai sasaran smash dengan cara memberikan instruksi kepada siswa untuk mengarahkan smash ke slop shuttlecock yang ditunjuk.

Pelaksanaan non tes berupa penyebaran angket yang kemudian dianalisis tentang Unsur minat kognitif, emosional, dan psikomotor

diperoleh setelah pemberian inovasi pembelajaran menggunakan slop shuttlecock. Dalam penelitian ini, reaksi siswa terhadap komentar afirmatif yang diberikan mengenai inovasi pembelajaran dengan slop shuttlecock wajib direpresentasikan dalam angket. Skor pernyataan angket dengan skala likert tersebut di sebarikan ke siswa kemudian hasil angket di excel kan setelah itu di ambil skor presentase tertinggi pada setiap aspek jawaban.

HASIL

Berdasarkan temuan penelitian ini, penulis akan menguraikan informasi dan hasil percakapan tentang “Penggunaan Slop Shuttlecock Sebagai Sasaran Pukulan Smash Untuk Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bulu Tangkis Di SMA Negeri 4 Sidoarjo.” Hasil tes sebelum dan sesudah pembelajaran digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini. Data yang diperoleh berdasarkan hasil tes sebelum pembelajaran / pre-test siswa selanjutnya diadakan proses perlakuan penggunaan slop shuttlecock sebagai sasaran sebanyak 5x percobaan dalam 1x pertemuan pada siswa SMA Negeri 4 Sidoarjo, diakhiri tes setelah pembelajaran / post-test. Tes diberikan untuk mengetahui skor yang diperoleh sesuai dengan instrument penilaian. Hasil yang diperoleh didiskripsikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1 Diskripsi Data

Data hasil I bela jar	N	Mini mu m	Maxi mu m	Mea n	Std. Devi atio n
Seb elum	40	52,0 0	96,0 0	75,6 250	11,5 3298
Ses udah	40	56,0 0	100, 00	80,5 750	11,5 6451

Berdasarkan hasil statistik pada tabel diatas diperoleh skor Minimum = 52, skor Maksimum = 96, skor Mean = 75,625, dan skor Standar Deviasi 11,53298, sedangkan untuk data setelah diberikan pembelajaran diperoleh skor Minimum = 56, skor Maksimum = 100, dan skor Mean Standar Deviasi = 11,56451 maka, terdapat peningkatan pada hasil post-test setelah pemberian treatment menggunakan slop shuttlecock. Setelah didapatkan data hasil belajar.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.		df	Sig.
Sebelum	0,127	40	0,102	0,963	40	0,207
Setelah	0,096	40	.200*	0,969	40	0,335

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa hasil uji tersebut meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-L Asymp. tanda tangan. (2-tailed) menunjukkan bahwa data diperoleh secara teratur, dengan nilai pretest sebesar 0,102 ($0,102 > 0,05$) dan nilai posttest sebesar 0,200 ($0,200 > 0,05$).

Tabel 3 Uji Homogenitas

Variable	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Sebelum dan sesudah hasil belajar	Base don Mean	0,004	17	0,950

Tabel di atas menunjukkan bahwa sig. Prates dan pascates peningkatan hasil belajar siswa kelas X-L yakni 0,950 ($0,950 > 0,05$) sehingga data disimpulkan bahwasannya data bersifat homogen.

Tabel 4 Uji T Tes

Hasil	df	t hitung	t tabel	signifikansi
Sebelum- Sesudah pembelajaran	39	17,2875	2,02269	.000

Nilai thitung sebesar 17,2875 dan ttabel sebesar 2,02269 dengan nilai p signifikan sebesar 0,000 berdasarkan temuan uji t. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan karena t hitung sebesar $17,2875 > t \text{ tabel } 2,02269$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “Melalui pembelajaran permainan bulu tangkis materi smash dengan inovasi penggunaan slop shuttlecock sebagai sasaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 4 Sidoarjo”. Diterima.

Tabel 5 Uji Hipotesis

mean	std. deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2- tailed)
- 4,95000	1,81094	0,28633	- 5,52917	- 4,37083	17,2 88	39	0,000

Nilai Sig ditentukan dengan melihat temuan pretest dan posttest pada tabel sebelumnya. Penggunaan slop shuttlecock sebagai sasaran pukulan smash secara baru telah menghasilkan peningkatan rata-rata hasil belajar bulutangkis siswa kelas X-L menurut analisis 2-tailed sebesar $0,000 > 0,05$.

Tabel 6 Analisis Hasil Aspek kognitif

Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor Total	35	49	25	11
Persen	87,5	122,5	62,5	27,5

Berdasarkan tabel diatas yang berisikan butir soal nomor 1-3 diperoleh data persentase tertinggi pada jawaban S sebesar 122,5% dan SS sebesar 87,5% serta jawaban TS sebesar 62.5% dengan skor terendah dengan jawaban STS sebesar 27,5%.

Tabel 7 Analisis Hasil Afektif

Jawaban	SS	S	TS	STS
Skor Total	56	83	21	0
Persen	140	207,5	52,5	0

Berdasarkan tabel diatas yang berisikan butir soal nomor 4-7 diperoleh data persentase tertinggi pada jawaban S sebesar 207,5% dan SS sebesar 140% serta jawaban TS sebesar 52.5% dengan skor terendah dengan jawaban STS sebesar 0%.

PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan slop shuttlecock berpengaruh signifikan terhadap minat dan prestasi akademik siswa di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Nilai thitung sebesar 17,2875 dan ttabel sebesar 2,02269 dengan nilai p signifikansi sebesar 0,000, sesuai dengan temuan uji hipotesis. Nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$ dan thitung sebesar $17,2875 > ttabel$ 2,02269 menunjukkan adanya perbedaan yang cukup besar pada pemanfaatan shuttlecock slop. Selain itu, nilai Sig Paired-Samples T Test (2-tailed) sebesar 000 $> 0,05$ menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai rata-rata hasil belajar pretest dan posttest siswa kelas X-L di SMA Negeri 4 Sidoarjo mengenai penggunaan shuttlecock slop untuk bulutangkis.

Pada peningkatan presentase hasil pembelajaran menunjukkan hasil sebelum diberikan perlakuan sebanyak 75,625 sedangkan hasil

sesudah diberikan perlakuan menjadi 80,575 maka mengalami kenaikan hasil belajar sebesar 6,55%. Terlihat dari data pretest dan posttest bahwa penggunaan slop shuttlecock dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam penguasaan kurikulum smash bulutangkis.

Dengan diperkuat data hasil angket questioner minat dapat dilihat pada skor setiap aspek, pada aspek kognitif presentase skor tertinggi diperoleh dari jawaban S sebesar 122,5% dan SS sebesar 87,5% serta jawaban TS sebesar 62,5% dengan skor terendah dengan jawaban STS sebesar 27,5%. pada aspek afektif diperoleh data persentase tertinggi pada jawaban S sebesar 207,5% dan SS sebesar 140% serta jawaban TS sebesar 52,5% dengan skor terendah dengan jawaban STS sebesar 0%, pada aspek psikomotor diperoleh data persentase tertinggi pada jawaban SS sebesar 192,5% dan S sebesar 100% serta jawaban TS sebesar 7,5% dengan skor terendah dengan jawaban STS sebesar 0%.

Sesuai dengan pernyataan diatas perolehan skor tertinggi pada setiap aspek minat pilihan jawaban responden lebih dominan menjawab SS (Sangat Setuju) dan S (Setuju). Dan perolehan hasil data pretest dan posttest dengan kenaikan hasil belajar sebesar 6,55% maka hal ini menunjukkan bahwa penggunaan slop shuttlecock kemampuan meningkatkan hasil belajar bulutangkis dan minat siswa.

Temuan penelitian ini menguatkan penelitian Anggraeni Tripuspa Laia dan Afri Tantri tahun 2022 yang menemukan bahwa penggunaan media yang disesuaikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media sasaran dapat menumbuhkan semangat belajar siswa sehingga meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran bulu tangkis. Dengan menggunakan media sasaran seperti slop shuttlecock dalam pembelajaran bulu tangkis materi smash maka siswa akan lebih tertarik dan tidak cepat bosan sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dan menyenangkan.

KESIMPULAN

Kesimpulannya dapat diambil kesimpulan bahwa di SMA Negeri 4 Sidoarjo terdapat pengaruh penggunaan shuttlecock slop terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan. Nilai thitung dan ttabel masing-masing sebesar 17,2875 dan 0,02269 dengan nilai signifikansi p sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan karena thitung sebesar $17,2875 > ttabel 2,02269$ dan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, uji Paired-Samples T-Test menunjukkan adanya perbedaan antara rata-rata hasil siswa pada pretest dan posttest. didukung oleh informasi yang dikumpulkan dari temuan kuesioner minat, yang diberikan setelah posttest.

Adanya peningkatan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bulu tangkis materi smash dengan penggunaan slop shuttlecock sebagai sasaran dapat dilihat dari data hasil angket kuesioner minat diperoleh data dengan skor tertinggi pada setiap aspek responden lebih dominan menjawab SS (Sangat Setuju) dan S (Setuju). Adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bulu tangkis materi smash dengan penggunaan slop shuttlecock sebagai sasaran dapat dilihat pada Perbedaan hasil belajar hasil uji pretest dan hasil uji posttest hanya mengalami kenaikan belajar 6,55%.

Penggunaan slop shuttlecock sebagai sasaran smash dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam permainan bulutangkis di SMA Negeri 4 Sidoarjo, sesuai uraian di atas.

Rekomendasi berikut dibuat untuk peneliti lain berdasarkan temuan penelitian:

1. Karena membahas penggunaan slop shuttlecock, yang dapat meningkatkan perhatian siswa dan hasil belajar, instruktur mungkin menganggap penelitian ini bermanfaat sebagai sumber pengajaran.
2. Kontrol yang lebih ketat harus digunakan ketika melakukan serangkaian eksperimen oleh peneliti yang berencana melakukan penelitian ini atau mereplikasinya.

3. Peneliti dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi untuk membuat dan menyempurnakan eksperimen untuk penelitian mereka sendiri, apabila mereka memilih untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

REFERENSI

- Mulyanto, Respaty. 2014. Belajar dan Pembelajaran Penjas.Bandung: UPI.
<https://scholar.google.com/citations?user=ol8Lj8oAAAAJ&hl=en>
- Edy, Syahputra. 2020. Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar. Sukabumi: Haura Publishing. https://library.fkip-umt.ac.id/index.php?p=show_detail&id=146&keywords=
- Aksan Herman. (2021): Mahir Bulu Tangkis. Penerbit Nuansa Cendekia. <https://www.myedisi.com/nuansacendekia/101163/mahir-bulu-tangkis>
- Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta. <http://eprints.unram.ac.id/9655/>
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22862>
- Hamalik, O. (2017). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22085>
- Rahayu, Ega Trisna. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta. <https://cvalfabeta.com/product/strategi-pembelajaran-pendidikan-jasmani/>