

EFEKTIVITAS PERMAINAN MINTON MINI TERHADAP HASIL BELAJAR BULUTANGKIS PADA SISWA KELAS VII B MTSN JAMBI LUAR KOTA

¹ Boy Indrayana

² Rio Aprilia

Correspondence: Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

E-mail: boy_indrayana@unja.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian adalah karena rendahnya kemampuan siswa dalam bermain bulutangkis serta kurangnya sarana dan prasarana yang tersedia, sehingga belum bisa menunjukkan hasil belajar yang maksimal. rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah efektivitas permainan minton mini terhadap peningkatan hasil belajar bulutangkis siswa kelas VII B MTSN Jambi Luar Kota. Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas VII B melalui permainan minton mini di MTSN Jambi Luar Kota. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan langkah langkah sebagai berikut: (1) menentukan subjek penelitian, yaitu siswa kelas VII B yang berjumlah 29 siswa, (2) menentukan objek penelitian, (3) menentukan waktu penelitian baik siklus I maupun siklus II, (4) menentukan lokasi penelitian, (5) teknik pengumpulan data, (6) rencana tindakan pembelajaran. Instrumen penelitian menggunakan dokumentasi, kuisioner atau angket, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan minton mini hasil belajar bulutangkis siswa meningkat. Hasil belajar kognitif siklus I diperoleh nilai rata-rata 7,2 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 70%, pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 8,4 dengan ketuntasan belajar yang dicapai 93%. Hasil belajar afektif siklus I dengan ketuntasan belajar yang dicapai 71%, pada siklus II dengan ketuntasan belajar yang dicapai 80%. Hasil belajar psikomotorik siklus I dengan ketuntasan belajar yang dicapai 71%, pada siklus II dengan ketuntasan belajar 82%. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, maka saran yang diberikan adalah guru penjas dapat melakukan penerapan permainan minton mini pada siswa kelas VII B untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bulutangkis.

Kata Kunci: *Permainan Minton Mini, Hasil Belajar*

Abstract

The problem in research is because of the low ability of students to play badminton and the lack of facilities and infrastructure available, so that they cannot show maximum learning outcomes. the formulation of the problem proposed in this study is how is the effectiveness of the mini minton game on improving the learning outcomes of badminton students of class VII B MTSN Jambi Luar Kota. The purpose of the study was to determine the improvement in learning outcomes of badminton games in class VII B students through the mini minton game at MTSN Jambi Luar Kota. This research is a classroom action research consisting of two cycles, each cycle consisting of four stages, namely, planning, action, observation, and reflection, with the following steps: (1) determine the subject of the study, namely students of class VII B, amounting to 29 students, (2) determine the object of research, (3) determine the time of research both cycle I and cycle II, (4) determine the location of the study, (5) techniques of data collection, (6) plan of learning action. Research instruments use documentation, questionnaires or questionnaires, and observation. The results showed that through the mini minton game students' badminton learning outcomes increased. Cycle I cognitive learning outcomes obtained an average value of 7.2 with learning

completeness achieved 70%, in the second cycle obtained an average value of 8.4 with learning completeness achieved 93%. Cycle I affective learning outcomes with learning completeness achieved 71%, in cycle II with learning completeness achieved 80%. Psychomotor learning outcomes in cycle I with learning completeness achieved 71%, in cycle II with learning completeness 82%. Based on the results of the study that showed an increase in learning outcomes, the advice given was that physical education teachers could apply the mini minton game to students of class VII B to improve student learning outcomes in badminton game material.

Keywords: *Minton Mini Game, Learning Outcomes*

Pendahuluan

Olahraga merupakan tindakan fisik untuk meningkatkan kesehatan atau memperbaiki deformitas fisik, olahraga merupakan aktifitas fisik yang direncanakan, terstruktur, dan dikerjakan secara berulang dan bertujuan memperbaiki atau menjaga kebugaran jasmani. Bangun (2016) Olahraga adalah kegiatan pelatihan jasmani, yaitu kegiatan jasmani untuk memperkaya dan meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar maupun gerak ketrampilan (kecabangan olahraga). Olahraga sebagai salah satu aspek yang penting dalam peningkatan kualitas manusia membutuhkan upaya pembinaan dan pengembangan guna melaksanakan terciptanya sumber daya manusia yang utuh secara mental, fisik, sportifitas, kepribadian serta pencapaian prestasi dalam cabang-cabang olahraga. Melalui aktivitas olahraga dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan pribadi untuk mengatasi kekurangan yang di alami serta memahami nilai-nilai kehidupan yang sangat berharga, sesuai dengan perkembangannya olahraga berkembang menjadi olahraga prestasi.

Undang-Undang Republik Indonesia No 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan pasal 21 ayat 3 menjelaskan bahwa “pembinaan dan pengembangan keolahragaan dilaksanakan melalui tahap pengenalan olahraga, pemantauan, pemanduan, serta pengembangan bakat dan peningkatan prestasi.” Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh, Suherman dkk (2000). Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillful*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan

tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.

4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat, Suherman dkk (2000).

Pendidikan jasmani harus diutamakan mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam proses pembelajaran. Namun demikian pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah terasa masih belum cukup memuaskan karena dalam proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah kurang efektif, sehingga tujuan dari pendidikan jasmani serta hasil belajar yang dicapai menjadi kurang. Sabaruddin (2016) pendidikan jasmani dan olahraga adalah suatu proses yang dilaksanakan pada setiap jenjang mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah yang menggunakan aktivitas atau anggota fisik untuk mencapai kesehatan dan kebugaran fisik, keterampilan gerak yang berakibat pada berkembangnya kemampuan sikap dan intelektual pada kehidupan sehari-hari.

Strategi pembelajaran yang tepat yaitu guru perlu mempertimbangkan karakteristik siswa dan bahan atau materi yang dipelajari sehingga menciptakan pembelajaran yang membuat siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta dapat mencapai hasil belajar yang optimal. Bila dalam proses pembelajaran siswa penuh perhatian terhadap bahan yang dipelajari, maka hasil belajar akan meningkat. Sebab dengan minat dan perhatian, akan ada konsentrasi, sehingga hasil belajar akan lebih optimal dan tidak lekas lupa.

Hasil observasi teradap proses pembelajaran penjas yang penulis lakukan dengan Bapak Ardani guru pendidikan jasmani di MTSN Jambi Luar Kota pada hari senin, tanggal 17 juli 2017, diperoleh keterangan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran bulutangkis masih rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan permainan bulutangkis. Sebagian besar siswa baru mengetahui permainan bulutangkis tetapi belum menguasai cara melakukan pegangan, pukulan dan belum mampu melakukannya secara keseluruhan. Di samping itu, karena minimnya sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran, sebagian siswa melakukan kegiatan pembelajaran dengan bergiliran dan memerlukan waktu yang cukup lama. Adapun sarana yang digunakan adalah 1 net, 2 tiang, dan prasarana yang digunakan adalah 1 lapangan serbaguna yang sewaktu-waktu bisa dijadikan lapangan lain sesuai kondisi yang diperlukan. Selain itu proses pembelajaran yang belum melibatkan siswa secara aktif, guru masih menjadi pusat pembelajaran, kurangnya model pembelajaran, gaya mengajar serta pemodifikasian dan media pembelajaran yang masih kurang untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurangnya keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang mengakibatkan hasil belajar menjadi kurang, perlu dilakukan suatu tindakan yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai.

Alat bantu pembelajaran bertujuan agar seorang guru juga harus mempertimbangkan tingkat keekonomisan media yang akan digunakan. Biaya yang digunakan harus seimbang dengan biaya pengeluaran seminimal mungkin tetapi memiliki banyak manfaat dan keunggulan dalam proses pembelajaran,

materi yang diberikan juga harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan sebaiknya menarik perhatian siswa. Minton mini (Badminton mini) adalah permainan bulutangkis yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan aktivitas gerak siswa dalam bermain bulutangkis pada pembelajaran penjasorkes di sekolah, sehingga siswa diharapkan lebih aktif bergerak, anak merasa nyaman, gembira, dan tertarik untuk melakukan permainan bulutangkis. Sistem penghitungan angka yang diterapkan dalam model permainan minton mini menggunakan sistem batasan poin yang sudah dimodifikasi, serta ukuran lapangan yang sudah diperkecil guna memenuhi kebutuhan permainan minton mini.

Tujuan permainan minton mini ini adalah agar siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Dengan perasaan senang terhadap pembelajaran tersebut, maka akan membuat siswa menjadi aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta lebih mudah menguasai materi yang diajarkan. Guru dalam mengajarkan permainan bulutangkis harus membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk siswa, serta peralatan, susunan kelompok, dan gerakan teknik dasar yang variatif sehingga membuat situasi pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran bulutangkis. Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Efektivitas Permainan Minton Mini Terhadap Hasil Belajar Bulutangkis Pada Siswa Kelas VII B MTSN Jambi Luar Kota”. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah efektivitas permainan Minton Mini terhadap peningkatan hasil belajar Bulutangkis siswa kelas VII B MTSN Jambi Luar Kota?”. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara umum bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas VII B melalui permainan minton mini di MTSN Jambi Luar Kota.

Journal Physical Education, Health and Recreation
Published by
Study Program Physical Education, Health and Recreation

Metode

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*action research*). Penelitian Tindakan merupakan jenis penelitian yang paling tepat digunakan untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang ada pada penelitian ini. Dimana penelitian ini akan dilakukan melalui beberapa siklus dengan harapan akan terjadi peningkatan yang signifikan terhadap hasil yang dicapai. Data dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pada pembelajaran permainan bulutangkis.

Pelaksanaan penelitian tindakan ini mencakup dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Namun, pelaksanaan siklus II hanya akan dilaksanakan jika dalam pelaksanaan siklus I penguasaan teknik dasar permainan bulu tangkis tidak mencapai 72%. Pelaksanaan siklus I terdiri atas tahapan yang meliputi: tahapan perencanaan, tahapan tindakan atau pelaksanaan, tahapan pengamatan (*observing*), dan tahapan refleksi.

Peneliti mengumpulkan data terlebih dulu dengan mengadakan pengamatan awal teknik dasar permainan bulu tangkis. Setelah mengetahui hasilnya, maka metode permainan minton mini dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan berpatokan pada penguasaan keterampilan teknik dasar permainan bulutangkis siswa, maka dilaksanakan penelitian tindakan, dimana siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan, dan siklus II direncanakan 2 kali pertemuan jika 72% KKM tidak tercapai pada siklus I.

Penelitian ini akan dilakukan di MTSN Jambi Luar Kota yang bertempat di Jl. Jambi-Muara Bulian Kelurahan Pijoan Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi. Penelitian dimulai pada 19 September 2017. Menurut Arikunto (2014) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII MTsN Jambi Luar Kota. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, Arikunto (2017). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 29 siswa kelas VII B MTsN Jambi Luar Kota.

Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian afektif, lembar penilaian psikomotorik, dan lembar penilaian kognitif. Penilaian afektif digunakan untuk mengukur perilaku siswa ketika pembelajaran berlangsung, untuk penilaian psikomotor dimaksudkan untuk menggambarkan penguasaan prosedur gerak dan koordinasi, dan penilaian kognitif untuk mengukur intelektual siswa. Lembar penilaian kognitif berisi soalsoal tes dengan materi pelajaran pendidikan jasmani MTs pokok bahasan bulutangkis. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda. Adapun instrumen masing-masing aspek yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Kognitif	Afektif	Psikomotorik
Memahami teknik dasar permainan bulutangkis	a. Disiplin dalam bermain	Dapat mempraktekan teknik dasar
	b. Mau melakukan kerja sama tim	bulutangkis
	c. Semangat	
	d. Menghormati lawan	

Indikator Keberhasilan Belajar

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus berikutnya. Aqib (2011).

Tabel 2. Rambu-Rambu Hasil Analisis

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	kualifikasi	Tingkat keberhasilan pembelajaran
85-100%	Sangat Baik	Berhasil

65-84%	Baik	Berhasil
55-64%	Cukup	Tidak Berhasil
0-54%	Kurang	Tidak Berhasil

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Minimal Belajar Penjasorkes

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
≤ 70	Tidak Tuntas

Berdasarkan hasil analisis ataupun refleksi pada siklus I dan II terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa, maka peneliti akan menyimpulkan apakah hipotesis tindakan tercapai atau tidak. Jika aktivitas belajar dan hasil belajar siswa sesuai atau melampaui indikator keberhasilan, maka penerapan modifikasi permainan minton mini dalam pembelajaran dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa MTSN Jambi Luar Kota.

Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum}{\sum} \times 100$$

Untuk menentukan nilai rata-rata kelas, yaitu:

$$\text{Rata-rata nilai siswa} = \frac{\sum}{\sum}$$

Untuk menentukan tingkat tuntas belajar klasikal, yaitu:

$$\text{Ketuntasan klasikal} = \frac{\sum}{\sum} \times 100\%$$

Untuk menentukan nilai hasil observasi yang meliputi penilaian afektif dan penilaian psikomotorik, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum}{\sum} \times 100\% \text{ , Arikunto (2014)}$$

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat, Supardi, (2014), Ada tiga pengertian yang dapat diterangkan:

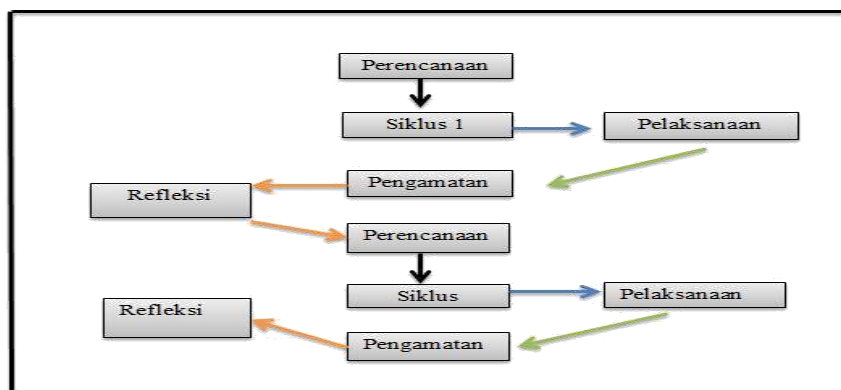
1. Penelitian: menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2. Tindakan: menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas: dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dalam istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) harus berkolaborasi dengan pihak lain. Pihak yang berkolaborasi adalah pihak-pihak yang secara riil menjadi komponen inti sesuai masalah dalam praktek pembelajaran atau kepelatihan olahraga yang diteliti. Kualitas PTK bahkan juga sangat bergantung dari kualitas kolaborator. Hal ini dapat dimaklumi karena siklus-siklus dalam PTK itu sangat mengandalkan kesepakatan antara peneliti dan kolaborator, Supardi (2014).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif dengan guru bidang studi pendidikan jasmani dan guru kelas yang bersangkutan adalah sebagai pengamat atau observer dalam penelitian. Sedangkan peneliti bertugas sebagai tenaga pengajar sekaligus bertanggung jawab penuh atas tindakan penelitian tersebut, dimana peneliti secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi, Supardi (2014). PTK terdiri atas empat tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan), *reflection* (refleksi)

1. Tahap Perencanaan (*Planning*), substansi perencanaan pada garis besarnya meliputi beberapa hal yang terkait dengan : (1) pembuatan skenario pembelajaran; (2) persiapan sarana pembelajaran; (3) persiapan instrumen penelitian untuk pembelajaran; (4) simulasi pelaksanaan tindakan.
2. Tahap Pelaksanaan (*Action*), tahap pelaksanaan tindakan adalah tahap untuk melaksanakan hal-hal yang telah direncanakan dalam tahap perencanaan.
3. Tahap Observasi (*Observation*), tahap observasi adalah tahap mengamati kejadian yang ada pada saat pelaksanaan tindakan. Kejadian tersebut diamati atau diobservasi oleh peneliti utama dan kolaborator. Peneliti utama dan kolaborator tidak mencatat semua kejadian, tetapi hanya mencatat hal-hal penting yang perlu diamati dengan memanfaatkan lembar observasi.
4. Tahap Refleksi (*Reflecting*), refleksi pada dasarnya merupakan suatu bentuk perenungan yang sangat mendalam dan lengkap atas apa yang telah terjadi. Refleksi pada akhir siklus merupakan *sharing of idea* yang dilakukan antara peneliti utama dan kolaborator atas hal yang telah dirancang, dilaksanakan, dan diobservasi pada siklus tersebut.



Gambar 1. Bagan Tahapan PTK, Suharsimi Arikunto dkk (2006)

Pembahasan

Deskripsi Data Hasil Penelitian Siklus I

1. Tes

Siklus I hasil belajar kognitif yang berkaitan dengan pemahaman permainan minton mini yang telah diberikan kepada siswa melalui lembar tes memperoleh nilai rata-rata 7,0. Pada siklus I yang memperoleh nilai kognitif sangat baik adalah 5 siswa, kategori baik dengan jumlah 16 siswa, dan kategori cukup dengan jumlah 8 siswa. Secara rinci digambarkan sebagai berikut: rata-rata soal nomor satu sebanyak 72%, soal nomor dua sebanyak 89%, soal nomor tiga sebanyak 89%, soal nomor empat sebanyak 62%, soal nomor lima sebanyak 48%, soal nomor enam sebanyak 79%, soal nomor tujuh sebanyak 79%, dan soal nomor delapan sebanyak 65%, soal nomor sembilan sebanyak 65%, dan soal nomor 10 sebanyak 65%, sehingga jumlah rata-rata pemahaman siswa terhadap pembelajaran bulutangkis melalui kuesioner yang diberikan adalah 71% (baik).

Tabel 4. Data hasil belajar kognitif siswa pada siklus I

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentasi
1	Sangat baik	5	17%
2	Baik	16	55%
3	Cukup	8	28%
4	Kurang		

2. Lembar Observasi

Hasil belajar afektif dengan menggunakan permainan minton mini dalam pembelajaran bulutangkis pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Data hasil belajar afektif siswa pada siklus I

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentasi
1	Sangat baik		
2	Baik	24	83%
3	Cukup	5	17%
4	Kurang		

Nilai rata-rata untuk ranah afektif dengan beberapa penilaian yang telah diamati selama pembelajaran pada siklus I berlangsung, menunjukkan penilaian disiplin dalam bermain memperoleh rata-rata persentase sebanyak 72% bekerjasama memperoleh rata-rata persentase sebanyak 68%, semangat memperoleh rata-rata sebanyak 76%, dan menghormati lawan memperoleh rata-rata sebanyak 74% sehingga rata-rata kelas mencapai 71% (baik). Untuk hasil belajar psikomotorik siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Data hasil belajar psikomotor siklus I

No	Keterangan	Jumlah siswa	Presentasi
1	Sangat baik		
2	Baik	25	86%
3	Cukup	4	14%
4	Kurang		

Nilai rata-rata untuk ranah psikomotor dengan penilaian yang berkaitan dengan praktik permainan minton mini yang telah diberikan pada siklus I menunjukkan penilaian memegang raket dengan benar sebanyak 72%, penilaian saat servis kaki tidak menginjak garis sebanyak 70%, penilaian mudah untuk mendapatkan poin 70%, penilaian gerakan mampu melakukan teknik dasar sebanyak 72%, sehingga jumlah rata-rata praktik permainan minton mini adalah 71% (baik). Rekap nilai akhir hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 7. Rekap nilai akhir hasil belajar siklus I

Nilai	SIKLUS I	
	Rata-rata	Keterangan
Kognitif	70	Baik
Afektif	71	Baik
Psikomotorik	71	Baik
Σ Nilai akhir	71%	Baik

Tabel 8. Jumlah ketuntasan hasil belajar siklus I

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Tuntas	20	69%
2	Tidak tuntas	9	31%

Nilai akhir hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 7,2 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 69%. Jumlah siswa yang tuntas adalah 20 siswa (69%) dan yang tidak tuntas adalah 9 siswa (31%).

Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

1. Tes

Nilai hasil belajar kognitif siswa digunakan lembar tes yang sama pada siklus I. Hasil belajar kognitif siswa pada siklus II ini memperoleh nilai rata-rata yaitu 8,3. Pada siklus II yang memperoleh nilai kognitif sangat baik adalah 12 siswa (41%), kategori baik dengan jumlah 15 siswa (52%), kategori cukup dengan

jumlah 2 siswa (7%), dan kategori kurang tidak ada. Secara rinci dijabarkan sebagai berikut: rata-rata soal nomor satu sebanyak 93%, soal nomor dua sebanyak 96%, soal nomor tiga sebanyak 100%, soal nomor empat sebanyak 86%, soal nomor lima sebanyak 67%, soal nomor enam sebanyak 67%, soal nomor tujuh sebanyak 93%, dan soal nomor delapan sebanyak 67%, soal nomor sembilan sebanyak 79%, dan soal nomor 10 sebanyak 86%, sehingga jumlah rata-rata pemahaman siswa terhadap pembelajaran bulutangkis melalui kuesioner yang diberikan adalah 83% (Baik).

Tabel 9. Data hasil belajar kognitif siswa pada siklus II

No	Keterangan	Jumlah siswa	Presentasi
1	Sangat baik	12	41%
2	Baik	15	52%
3	Cukup	2	7%
4	Kurang		

2. Lembar observasi

Hasil belajar afektif dan psikomotorik siswa pada siklus II digunakan lembar observasi yang sama seperti pada siklus I. Hasil belajar afektif siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Data hasil belajar afektif siswa pada akhir siklus II

No	Keterangan	Jumlah siswa	Presentasi
1	Sangat baik	8	28%
2	Baik	17	59%
3	Cukup	4	13%
4	Kurang		

Nilai rata-rata untuk ranah afeksi dengan beberapa penilaian yang telah diamati selama pembelajaran pada siklus II berlangsung, menunjukkan penilaian disiplin dalam bermain memperoleh rata-rata persentase sebanyak 80%, bekerjasama memperoleh rata-rata persentase sebanyak 81%, semangat memperoleh rata-rata sebanyak 80%, menghormati lawan memperoleh rata-rata sebanyak 79%, sehingga rata-rata kelas mencapai 80% (baik). Untuk hasil belajar psikomotorik siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Data hasil belajar psikomotorik siswa pada akhir siklus II

No	Keterangan	Jumlah siswa	Presentasi
1	Sangat baik	15	52%
2	Baik	10	34%
3	Cukup	4	14%
4	Kurang		

Nilai rata-rata untuk ranah psikomotor dengan penilaian yang berkaitan dengan praktik permainan minton mini yang telah diberikan pada siklus II menunjukkan penilaian memegang raket dengan benar sebanyak 84%, penilaian saat servis kaki tidak menginjak garis sebanyak 87%, penilaian mudah untuk mendapatkan poin 77%, penilaian gerakan mampu melakukan teknik dasar sebanyak 80%, sehingga jumlah rata-rata praktik permainan minton mini adalah

82% (baik). Rekap nilai akhir hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 12. Rekap nilai akhir hasil belajar siklus II

Nilai	SIKLUS II	
	Rata-rata	Keterangan
Kognitif	83	Baik
Afektif	80	Baik
Psikomotorik	82	Baik
∑ Nilai akhir	82%	Baik

Tabel 13. Jumlah ketuntasan hasil belajar siklus II

No	keterangan	jumlah	Persentase
1	Tuntas	25	86%
2	Tidak tuntas	4	14%

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai akhir hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 8,2 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 86%. Jumlah siswa yang tuntas adalah 25 siswa (86%) dan yang tidak tuntas adalah 4 siswa (14%).

Pelaksanaan siklus I menunjukkan sedikit adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pembelajaran yang sebelumnya, hal ini dikarenakan siswa merasa senang dan tertarik terhadap permainan minton mini. Ketertarikan siswa terhadap permainan minton mini dikarenakan permainan ini merupakan hal baru yang tidak pernah mereka ketahui sebelumnya. Dengan adanya modifikasi permainan, membuat siswa merasa bersemangat untuk terus memukul kok, karena kok hasil pukulan yang melayang di udara dengan mudah mampu melewati net yang direndahkan. Hal ini juga menjadi faktor keberhasilan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Siklus I masih perlu adanya perbaikan guna untuk peningkatan hasil belajar pada siklus berikutnya. Alasan dilakukannya perbaikan karena dalam pembelajaran terlihat ada beberapa siswa yang masih merasa kesulitan untuk memahami teknik latihan dari permainan minton mini.

Hasil belajar siklus I diatas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan yang ditetapkan belum tercapai. Hal ini disebabkan karena siswa dalam proses pembelajaran masih ada beberapa siswa yang sibuk sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran. Di lapangan juga masih terdapat siswa yang terlihat pasif yaitu siswa masih merasa takut untuk bertanya dan mengungkapkan pendapatnya terhadap materi yang disampaikan. Di samping itu masih ada siswa yang terlihat tidak memanfaatkan waktu dengan baik sehingga waktu pembelajaran habis terbuang.

Berdasarkan uraian di atas, perlu diadakan perbaikan proses pembelajaran pada siklus berikutnya. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan antara lain

memperbaiki rencana pembelajaran dengan memberikan variasi permainan sehingga siswa lebih aktif bergerak, guru harus memotivasi siswa untuk aktif bekerjasama dengan temannya pada saat proses kegiatan pembelajaran.

Hasil refleksi pada siklus I belum mencapai target sehingga pada siklus II ini diadakan perbaikan guna meningkatkan hasil belajar pada siswa. Dari hal ini dapat dilihat bahwa siswa merasa lebih tertantang lagi dan merasa senang untuk melakukan pembelajaran bulutangkis melalui permainan minton mini yang lebih mudah dan menarik untuk dilakukan oleh siswa, sehingga dengan adanya perubahan peraturan lebih meningkatkan kerjasama tim, siswa merasa antusias dan lebih mudah untuk mempelajari permainan bulutangkis, sehingga akan ada peningkatan hasil belajar baik dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Ketuntasan hasil belajar baik kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siklus II dikarenakan semakin meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran baik pada saat pembelajaran maupun permainan, siswa telah dapat bekerjasama dengan temannya dalam pembelajaran maupun dalam pertandingan permainan tim, oleh karena itu tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik.

Tabel 14. Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus

siklus	Hasil penelitian				Ketuntasan
	Nilai Kognitif	Nilai Afektif	Nilai psikomotorik	Nilai akhir	
Pertama	70%	71%	71%	71%	20(69%)
Kedua	83%	80%	82%	82%	25(86%)
peningkatan	13%	9%	11%	11%	(17%)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa dari kedua siklus yang telah dilakukan ternyata penerapan pembelajaran dengan memodifikasi permainan bulutangkis dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Simpulan

Hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti selama 2 siklus diperoleh hasil bahwa melalui permainan minton mini pada pembelajaran bulutangkis dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII B MTSN Jambi Luar Kota tahun pelajaran 2017. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar klasikal (kognitif, afektif, psikomotorik) dari siklus I ke siklus II.

Hasil belajar kognitif mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata tes tertulis 7,0 dan pada siklus II nilai rata-rata tes tertulis 8,3, jadi hasil belajar kognitif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 13%. Hasil belajar afektif juga mengalami peningkatan. Nilai rata-rata afektif pada siklus I adalah 7,1, dan nilai rata-rata afektif pada siklus II adalah 8, Jadi hasil belajar afektif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9%. Hasil belajar psikomotorik juga mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata psikomotorik adalah 7,1 dan pada siklus II adalah 8,2. Jadi hasil belajar psikomotorik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 11%.

Ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 69% dengan nilai rata-rata 7,1 dan ketuntasan klasikal pada siklus II adalah 86% dengan nilai rata-rata 8,2. Sehingga hasil belajar secara keseluruhan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 17%.

Rujukan

- Aqib, Zainal, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabaruddin Yunis Bangun, 2016. "Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia". *Publikan Journals UNM Publikasi Pendidikan*, Volume: 6, Edisi: 3: 156-167.
- Sabaruddin Yunis Bangun, 2016. "Pengembangan Pengetahuan Anak *Difabel* Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan *Outbound*". *Journals Physical Education, Health and Recreation*, Volume: 1, Edisi: 1: 70-77.
- Suherman, Adang, 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.
- Supardi, 2014. *Kinerja Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Undang-Undang No 3 tahun 2005, *Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: Biro Humas dan Hukum, Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga RI.