

PENGEMBANGAN *SHUTTLECOCK* BERWARNA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BULUTANGKIS

Devi Fitri Yanti¹, Nurhayati Simatupang², Agung Sunarno³

¹Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia

Email: Devifitriyanti91@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan utama penelitian ini adalah pengembangan *shuttlecock* berwarna sebagai media pembelajaran bulutangkis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), dengan sampel ahli pembelajaran/guru PJOK uji coba kelompok kecil sebanyak 6 guru, dan uji coba kelompok besar sebanyak 8 guru, mencapai angka 82,43 % dengan kriteria valid dapat digunakan. Ahli media produk *shuttlecock* (Pelatih Bulutangkis) sebesar 97,65 % dengan kriteria valid dapat digunakan. Sampel uji coba kelompok kecil sebanyak 10 siswa SMP Swasta Sinar Husni Medan mencapai angka 70,3 % dengan tingkat efektif, dan sampel uji coba kelompok besar sebanyak 20 siswa SMP Swasta Sinar Husni Medan mencapai angka 70,4 % dengan tingkat efektif. Kemudian dari uji kelayakan mencapai angka rata-rata 84,39% dengan kriteria valid untuk digunakan. Atas dasar data yang diperoleh maka pengembangan produk *Shuttlecock* berwarna dinyatakan layak dikembangkan sebagai salah satu media pembelajaran pada materi permainan bulutangkis pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama.

Keywords: *Shuttlecock* Berwarna, Media Pembelajaran, Bulutangkis .

PENDAHULUAN

Sumber belajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Sumber belajar terdiri atas pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang kesemua dapat diberdayakan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan dan pemanfaatan sumber belajar yang beragam, baik dari kategori yang dirancang maupun yang dimanfaatkan, pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal, efektif dan efisien (Mesnan, Amir Supriadi, Irwansyah Siregar, 2019).

Oleh karena itu, seorang guru atau pendidik diharapkan mengetahui berbagai jenis sumber belajar sehingga dapat mempergunakannya untuk kepentingan belajar dan pembelajaran. Salah satu jenis sumber belajar yang banyak digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pendidikan. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran (Aditya, R., Helmi, B., & Usman, K., 2019), (Mufida Aulia, Dewi Endriani, 2019)

Oleh karena itu fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari seluruh rangkaian proses belajar mengajar terlebih pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pokok bahasan permainan bulutangkis. Herman Subardjah (2001:13) permainan

bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan. Permainan bulutangkis dapat berkembang dengan sangat pesat hal ini disebabkan karena bulutangkis mempunyai beberapa keunggulan dalam pelaksanaannya (Harahap, A. S., 2020).

METODE PENELITIAN

Pengembangan *Research and Development*(R & D) dari *Brog* dan *Gall* yang terdiri dari sepuluh langkah antara lain:

- (1) Studi pendahuluan yaitu dengan melakukan dan mengumpulkan studi lapangan (observasi, wawancara, dan dokumentasi).
- (2) Melakukan perencanaan dengan pengembangan produk (proses persiapan pemilihan bulu unggas untuk dijadikan media, dan proses pembuatan *shuttlecock* berwarna).
- (3) Mengembangkan produk awal atau validasi produk (memanfaatkan limbah bulu unggas yang berwarna dan dilakukan oleh para ahli).
- (4) Melakukan uji coba lapangan permulaan/lapangan kecil dengan keefektifan dan kenyamanan (menggunakan subyek sebanyak 10 orang yaitu siswa SMP Swasta Sinar Husni dengan memenuhi persyaratan).
- (5) Revisi produk tahap pertama dilakukan oleh peneliti (kuesioner, wawancara, dan dokumentasi).
- (6) Melakukan uji coba lapangan besar yaitu mengetahui dari kualitas *shuttlecock* (menggunakan subyek sebanyak 20 orang yaitu siswa SMP Swasta Sinar Husni).
- (7) Melakukan revisi produk tahap kedua (wawancara, kuesioner, dan dokumentasi).
- (8) Uji coba lapangan atau uji kelayakan bulutangkis untuk mengetahui keefektifan, kenyamanan, kecepatan, daya tahan, dan penglihatan.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah penelitian *R & D*, dimana hanya melalui upaya pengembangan yang baik sajalah sebuah produk bisa digunakan sebagaimana yang diharapkan. Oleh karenanya, proses atau tahap pengembangan harus benar-benar dilakukan dengan sebaik mungkin dengan memperhatikan setiap detail pada tahap masing-masing.

Tahap-tahap penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg and Gall* di atas terdiri dari 10 (sepuluh) langkah. Desain penelitian merupakan gambaran tahapan yang akan dilakukan peneliti untuk mempermudah dalam melakukan penelitian ini.

Sasaran Klien (*Target Clientele*)

Sasaran pengguna atau yang sering disebut *user* dalam penelitian pengembangan *shuttlecock* ini adalah siswa SMP Swasta Sinar Husni dengan hanya melibatkan 1 kelas. Hal ini dilakukan untuk lebih efektif dan efisiennya proses percobaan produk yang dihasilkan sehingga diketahui dengan baik apakah produk *shuttlecock* yang dikembangkan layak atau tidak digunakan sebagai media pembelajaran.

Instrument Pengumpulan data

Instrument yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah triangulasi yang terdiri dari angket koesioner, wawancara, dan dokumentasi pada saat uji coba lapangan. Selain itu juga menggunakan angket analisis kebutuhan, kuesioner untuk evaluasi ahli media pembelajaran, ahli pengguna (guru) pembelajaran PJOK, kuesioner pengguna (siswa). Instrument analisis kebutuhan dalam penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mendapatkan data uji kelayakan, keefektifan, daya tahan, penglihatan dan kenyamanan dari hasil pengembangan *shuttlecock* berwarna sebagai media pembelajaran bulutangkis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan produk *shuttlecock* berwarna ini diuraikan berdasarkan setiap tahapan dalam penelitian pengembangan yang dapat dijelaskan di bawah ini. Keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran PJOK salah satunya disebabkan karena adanya media pembelajaran yang tepat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Permainan bulu tangkis menjadi bagian yang diajarkan kepada siswa pada tiap tingkatannya. Diketahui bahwa dalam memperkenalkan permainan bulutangkis tersebut kepada siswa, maka tidak bisa dipisahkan dari adanya media yang digunakan dan salah satu media yang penting adalah *shuttlecock*.

Penggunaan *shuttlecock* sebagai media pembelajaran mutlak dibutuhkan oleh siswa sehingga siswa akan lebih mudah melakukan permainan oleh raga bulu tangkis di lapangan. Secara umum, *shuttlecock* yang digunakan dalam permainan bulu tangkis adalah *shuttlecock* dengan jenis warna putih sedangkan *shuttlecock* berwarna belum biasa digunakan dalam permainan bulu tangkis. Mengingat *shuttlecock* merupakan salah satu media pembelajaran maka untuk meningkatkan motivasi siswa dalam melakukan permainan bulutangkis kiranya perlu dilakukan sebuah inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran, dan hal tersebut adalah *shuttlecock* berwarna yang dapat digunakan sebagai medianya.

Dengan demikian, maka pengembangan media pembelajaran *shuttlecock* berwarna memang dibutuhkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi pelajaran permainan bulutangkis. Selain itu, dapat dipahami bahwa keberhasilan belajar siswa di sekolah sangat berhubungan dengan adanya media pembelajaran yang mendukung sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran berupa *shuttlecock* berwarna hitam menjadi sangat urgen digunakan pada saat proses belajar mengajar dalam memperkenalkan permainan bulutangkis kepada siswa. Hal tersebut didasarkan pada pemanfaatan media belajar yang berbeda dari biasanya dan sudah menjadi karakter siswa akan senang dengan sesuatu yang baru dan berbeda dari biasanya (Juli Candra, Ahmad Muchlisin Natas Pasaribu, Ahcmad Fauzan, 2019), (Adinda Rarasti, Zulfan Heri, 2019), (Alfroki Martha, Arisman Arisman, 2019), dan *shuttlecock* berwarna inilah yang sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi permainan bulutangkis.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan uji lapangan serta pembahasan hasil penelitian, maka dapat diambil kesimpulan ialah : 1.) Menghasilkan penggunaan *shuttlecock* berwarna sebagai media pembelajaran bulutangkis sangat bermanfaat dan berkualitas pada mata pelajaran PJOK yang layak untuk digunakan. 2.) Penggunaan produk *shuttlecock* berwarna memiliki ketahanan yang baik sebagai media atau alat dalam permainan bulutangkis. 3.) Memiliki produk lebih efektif dan efisien untuk digunakan sebagai media pembelajaran PJOK terkhusus anak SMP.

Pada proses pembuatan *shuttlecock* berwarna dengan menggunakan limbah bulu unggas yang sudah dijadikan sampah, dilakukan dengan teknik yang baik dan memanfaatkan rekayasa mesin manual (tempo dulu) sehingga hasil yang diproduksi dapat diterima dipasaran dan pengguna produk. Kemudian, dengan adanya penggunaan *shuttlecock* berwarna sebagai media pembelajaran bulutangkis, hasil dari penelitian berdampak positif pada permainan bulutangkis dengan menggunakan *shuttlecock* berwarna terutama dalam permainan bulutangkis pada siswa tingkat SMP, Guru akan lebih mudah dalam memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran PJOK khususnya permainan bulutangkis dengan menggunakan alat *shuttlecock* berwarna.

Menghasilkan penggunaan *shuttlecock* berwarna sebagai media pembelajaran bulutangkis yang bermanfaat dan berkualitas pada mata pelajaran PJOK yang layak untuk digunakan untuk meningkatkan motivasi, meningkatkan daya tarik, dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK pada pokok bahasan permainan bulutangkis melalui media *shuttlecock* berwarna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Rarasti, Zulfan Heri. (2019). Pengembangan alat bantu latihan samsak berbasis traffic light terhadap kecepatan reaksi tendangan pada atlet taekwondo. *Jurnal Prestasi*. 3(2), 100-104. DOI : 10.24114/jp.v3i6.15902
- Aditya, R., Helmi, B., & Usman, K. (2019). Pengembangan Peralatan Modifikasi Atletik Pada Pembelajaran Pjok Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 1(1), 17-23. Retrieved from <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JSBG/article/view/63>
- Alfroki Martha, Arisman Arisman. (2019). Modifikasi Pembelajaran Penjaskes di Sekolah Dasar Islam Terpadu Auladi Palembang. *Jurnal Speed (Sport, Physical, Empowerment)*, 2(2), 1-8. 10.35706/speed.v2i2.3371
- Harahap, A. S. (2020). Overview Of Athlete Badminton Game Patterns. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 2(1), 37-42. Retrieved from <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JSBG/article/view/92>
- Herman Subardjah. (2001). *Bulutangkis*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Juli Candra, Ahmad Muchlisin Natas Pasaribu, Ahmad Fauzan. (2019). Pembuatan Mesin Pelontar Bola (Penbal) Alat Bantu Pembelajaran Dan Latihan Olahraga Bolavoli. *Jurnal Prestasi*. 3(2), 73-79. DOI : 10.24114/jp.v3i6.15899
- Mesnan, Amir Supriadi, Irwansyah Siregar. (2019). Pengembangan Log Book Pembelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Taktis *Jurnal Prestasi*. 3(2), 68-72. DOI : 10.24114/jp.v3i6.15895
- Mufida Aulia, Dewi Endriani. (2019). Pengembangan Alat Kecepatan Reaksi Pada Permainan Bolavoli. *Doi : 10.24114/jp.v3i6.15894*