**PENERAPAN MODIFIKSI ALAT BANTU PEMBELAJARAN BOKORTASKO TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BULUTANGKIS SISWA**

 **KELAS VIII.4 DI MTS NEGERI PAREPARE**

 **TAHUN PELAJARAN 2021/2022”**

*Application of Modifications to the Bokortasko Learning Aid Tool on Learning Outcomes of Class VIII.4 Student Badminton Games at Parepare State MTs*

 *2021/2022 Academic Year*

Oleh :

**Karyadin**

#  MTS Negeri Parepare

# ABSTRAK

Latar belakang 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 dalam skripsi ini adalah bagaimanakah penggunaan modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat meningkatkan hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII.4 di MTs Negeri Parepare tahun Pelajaran 2021/2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII.4 di MTs Negeri Parepare Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dengan materi yang berbeda, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dengan langkah langkah sebagai berikut: (1) menentukan subjek penelitian, yaitu siswa kelas VIII. 4 yang berjumlah 25 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 belajar kognitif mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata tes tertulis 7,73 dan pada siklus II nilai rata-rata tes tertulis 9,0, 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 79, dan nilai rata-rata afektif pada siklus II adalah 82. Jadi hasil belajar afektif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 3%. Hasil belajar psikomotorik juga mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata psikomotorik adalah 77 dan pada siklus II adalah 85. Jadi hasil belajar psikomotorik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 5%. Ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 68% dengan nilai rata-rata 7,78 dan ketuntasan klasikal pada siklus II adalah 88% dengan nilai rata-rata 8,43. Sehingga hasil belajar secara keseluruhan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 20%..

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar, maka saran yang diberikan adalah guru penjas dapat melakukan penerapan modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko pada siswa kelas VIII untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bulutangkis.

# Kata Kunci : Modifikasi, Hasil belajar.

# *ABSTRACT*

# *The background in this research is due to the low ability of students to play badminton and the lack of available facilities and infrastructure, so that they cannot show maximum learning outcomes. The formulation of the problem in this thesis is how the use of modified bokortasko learning aids in learning Physical Education Sport and Health can improve learning outcomes in badminton games for class VIII.4 students at MTs Negeri Parepare in the 2021/2022 academic year. The purpose of this study was to find out the increase in learning outcomes in playing badminton in class VIII.4 students at MTs Negeri Parepare for the 2021/2022 academic year.*

# *This research is a classroom action research consisting of two cycles with different material, each cycle consisting of 4 stages namely, planning, action, observation, and reflection, with the following steps: (1) determine the research subject, namely class VIII students . 4, totaling 25 students, (2) determining the object of research, (3) determining the time of research for both cycle I and cycle II, (4) determining the research location, (5) data collection techniques, (6) learning action plans. The research instrument used documentation, questionnaires or questionnaires, and observation.*

# *Cognitive learning outcomes have increased. In cycle I the average value of the written test was 7.73 and in cycle II the average value of the written test was 9.0, so the cognitive learning outcomes from cycle I to cycle II increased by 13%. Affective learning outcomes have also increased. The average affective score in cycle I was 79, and the average affective value in cycle II was 82. So the affective learning outcomes from cycle I to cycle II increased by 3%. Psychomotor learning outcomes also increased, in cycle I the average psychomotor score was 77 and in cycle II was 85. So psychomotor learning outcomes from cycle I to cycle II increased by 5%.*

# *Classical completeness in cycle I was 68% with an average value of 7.78 and classical completeness in cycle II was 88% with an average value of 8.43. So that the overall learning outcomes from cycle I to cycle II have increased by 20%.*

# *Based on the results of the research showing an increase in learning outcomes, the suggestion given is that physical education teachers can apply modifications to the bokortasko learning aids for class VIII students to improve student learning outcomes in badminton game material.*

# *Keywords: Modification, learning outcomes.*

# PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh (Adang Suherman dan Yoyo Bahagia, 2000:1). Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

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 *(phsycal 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 mengintepretasikan 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 (Adang Suherman dan Yoyo Bahagia, 2000:23)

Oleh karena itu 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.

Dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat, 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.

Berdasarkan hasil observasi teradap proses pembelajaran penjas yang penulis lakukan dengan Bapak Arfian, S.Or salah satu guru pendidikan jasmani di MTs Negeri Parepare pada hari kamis, tanggal 12 April 2022, diperoleh keterangan bahwa tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran bulutangkis masih rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam melakukan permainan bulutangkis. Sebagian besar siswa baru menguasai cara melakukan pukulan tetapi belum mampu melakukannya secara keseluruhan. Di samping itu, karena minimnya sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran, sebagian siswa melakukan kegiatan pembelajaran sedangkan yang lain menunggu giliran. Adapun sarana yang digunakan adalah 2 buah raket bulutangkis, 4 buah *shuttlecock*, 1 net dan 2 tiang, dan prasarana yang digunakan adalah 1 lapangan bulutangkis. Karena sekolah hanya mempunyai 2 buah raket, maka siswa dibebani untuk membawa sendiri, tetapi saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak membawa raket.

Persentase ketuntasan belajar pada materi permainan bulutangkis tahun Pelajaran Pelajaran 2021/2022 dari 26 siswa sebesar 53,85% dengan 14 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 78. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 12 siswa dengan persentase 46,15%. Rata-rata nilai hanya mencapai 74.

Besar jumlah rata-rata dan nilai siswa yang mendapat nilai dibawah 78 menjadi bukti kongkrit bahwa hasil belajar siswa-siswi kelas VIII.4 belum mencapai hasil ketuntasan belajar siswa yang telah ditentukan, yaitu dengan nilai 78 menunjukkan 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.

Dalam memilih sebuah alat bantu pembelajaran, seorang guru juga harus mempertimbangkan tingkat keekonomisan media yang akan digunakan. Biaya yang digunakan harus seimbang dengan biaya pengeluaran seminimal mungkin tetapi memiliki banyak manfaaat dan keunggulan dalam proses pembelajaran, materi yang diberikan juga harus sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan sebaiknya menarik perhatian siswa.

Bokortasko adalah singkatan dari bola berekor dan kertas koran. Modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dirancang peneliti dengan menggunakan bola berekor yang dapat dibuat dengan memanfaatkan bola kertas koran yang diikat menggunakan tali rafia berwarna sehingga membentuk ekor. Pembuatan alat bantu ini sangat mudah dan tidak memerlukan banyak biaya.

Melalui modifikasi bokortasko ini, sebagai upaya untuk membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis dengan peraturan yang telah dimodifikasi. Dengan memanfaatkan media yang ada di sekitar sekolah serta biaya yang tidak terlalu mahal, maka guru pendidikan jasmani dapat membuat alat bantu pembelajaran bokortasko dalam jumlah yang disesuaikan dengan banyaknya jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran.

Tujuan modifikasi pembelajaran permainan bulutangkis 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, 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 “Penerapan Modifiksi Alat Bantu Pembelajaran Bokortasko Terhadap Hasil Belajar Permainan Bulutangkis Siswa Kelas VIII.4 di MTs Negeri Parepare Tahun Pelajaran 2021/2022”.

**PEMBAHASAN**

Slameto dalam Kurnia (2007: 2), mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Gagne dan Berliner dalam Achmad Rifa’i RC, dkk (2009:82), belajar merupakan proses di mana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Lebih lanjut Gagne menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi kecakapan manusia yang berlangsung dalam periode waktu tertentu dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan. Slavin dalam Rifa’i (2009: 82) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Dari pengertian-pengertian belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya, dan perubahan perilaku tersebut tidak berasal dari proses pertumbuhan. Dengan kata lain, belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, sebagai hasil hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan belajar, siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu, atau yang tidak terampil menjadi terampil.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Chatarina Tri Anni, dkk, 2007:5). Hasil belajar merupakan faktor yang sangat penting, karena hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Bentuk dari hasil belajar biasanya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan guru.

Seperti yang diungkapkan oleh Rifa’i (2009: 85), bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut bergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep.

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti yang diukur menggunakan teknik penilaian tertentu setelah mengalami kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan patokan, ukuran, atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan.

Bloom dalam Rifa’i (2009: 86), menyatakan bahwa hasil belajar meliputi tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar. Diantaranya yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah sikap (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*).

**Pengertian Alat Bantu Pembelajaran**

Alat bantu merupakan alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Alat bantu ini lebih sering disebut alat peraga karena berfungsi untuk membantu dan mempraktekkan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran.

Jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh. Dengan perkataan lain, alat peraga ini dimaksudkan untuk mengerahkan indera sebanyak mungkin suatu objek, sehingga mempermudah persepsi.

# Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual, dan sosial (H Abdulkadir Ateng, 1992:4).

Sharman (1936) dalam Nadisah (1992) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku pada individu yang bersangkutan. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh (Adang Suherman, 2000:1).

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Agar dalam pelaksanaan pendidikan jasmani dapat berjalan dengan baik, maka seorang guru harus bisa menjadi seorang pendidik dan pengajar yang baik dalam mencapai sasaran yang diinginkan. Dalam PP nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 6 ayat (1): “kelompok mata pelajaran jasmani pada SMP/MTs/SMPLB dimaksudkan untuk meningkatkan potensi serta membudayakan sportivitas dan kesadaran hidup sehat.” Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut.

**Modifikasi**

Modifikasi itu ialah pengurangan atau penggantian unsur-unsur tertentu (Supandi, 1992:107). Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP *(Developmentally Apropriate Practice).* Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya *“body scaling”* atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas.

Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi tingkat yang lebih tinggi (Adang Suherman dan Yoyo Bahagia, 2000:1)

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan kondisi lingkungan pembelajarannya. Modifikasi lingkungan pembelajaran ini dapat diklarifikasikan ke dalam beberapa klasifikasi seperti yang diuraikan ; Peralatan, Penataan ruang gerak, Jumlah siswa yang terlibat, Organisasi atau formasi berlatih

Formasi belajar juga dapat dimodifikasi agar lebih berorientasi pada curahan waktu aktif belajar. Usahakan agar informasi formasi tidak banyak menyita waktu namun masih tetap memperhatikan produktifitas belajar dan tingkat perkembangan belajar siswanya. Formasi formal, kalau belum dikenal siswa, biasanya cukup banyak menyita waktu sehingga waktu aktif belajarnya berkurang. Formasi berlatih ini sangat banyak ragamnya tergantung kreativitas guru (Adang Suherman dan Yoyo Bahagia, 2000:7-8).

# Hakekat Permainan Bokortasko

Bokortasko adalah singkatan dari bola berekor dan kertas koran. Modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dirancang peneliti dengan menggunakan bola berekor yang dibuat dengan memanfaatkan bola kertas koran yang diikat menggunakan tali rafia berwarna sehingga membentuk bola berekor. Pembuatan alat bantu ini sangat mudah dan tidak memerlukan banyak biaya.

**Hasil penelitian**

Pada saat pelaksanaan siklus I, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pembelajaran yang sebelumnya, hal ini dikarenakan siswa merasa senang dan tertarik terhadap permainan bokortasko. Ketertarikan siswa terhadap permainan bokortasko dikarenakan permainan ini merupakan hal baru yang tidak pernah mereka ketahui sebelumnya. Dengan adanya penggunaan bola berekor, membuat siswa merasa bersemangat untuk terus memukul bola, karena bola hasil pukulan yang melayang di udara akan terlihat indah seperti komet yang terbang. Hal ini juga menjadi faktor keberhasilan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Namun demikian, pada 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 memasukkan bola ke dalam target sasaran, karena sasaran yang digunakan untuk tempat masuknya bola hanya diam di daerah lapangan lawan bagian belakang.

# Hasil Refleksi Siklus I

Dengan melihat 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 menggunakan alat modifikasi untuk main-main, siswa tidak memanfaatkan waktu dengan baik sehingga waktu pembelajaran habis terbuang.

Berdasarkan uraian di atas, maka masih 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.

Sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I, maka pada siklus II ini diadakan perbaikan guna meningkatkan hasil belajar pada siswa. Perbaikan yang dilakukan adalah mengubah peraturan permainan dengan mengubah formasi serta menambah jumlah pemain, menambah jumlah bola berekor, dan mengubah bentuk lapangan.

Dari hal ini dapat dilihat bahwa siswa merasa lebih tertantang lagi dan merasa senang untuk melakukan pembelajaran bulutangkis melalui perbaikan modifikasi alat bantu pembelajaran bokortasko 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.

Tercapainya 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 4.11 Perbandingan Persentase Hasil Belajar Siswa Tiap Siklus



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.

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam proses pembelajaran bulutangkis melalui alat bantu bokortasko pada siswa kelas VIII 4 MTs Negeri Parepare tahun Pelajaran 2021/2022 mempunyai kelemahan dalam penelitian ini, yaitu: Penggunaan *paddle* sebagai alat pemukul mempunyai berat dan panjang yang tidak sama persis dengan raket bulutangkis, serta berat bola berekor yang tidak sama sebagai pengganti *shuttlecock,* hal ini dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran sekolah tidak mempunyai raket bulutangkis dan *shuttlecock* sehingga menggunakan peralatan yang ada dan murah.

**PENUTUP**

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti selama 2 siklus diperoleh hasil bahwa melalui modifikasi alat bantu pembelajaran bulutangkis dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.4 MTs Negeri Parepare tahun pelajaran 2021/2022. 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 7,73 dan pada siklus II nilai rata-rata tes tertulis 9,0, 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 79, dan nilai rata-rata afektif pada siklus II adalah 82. Jadi hasil belajar afektif dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 3%. Hasil belajar psikomotorik juga mengalami peningkatan, pada siklus I nilai rata-rata psikomotorik adalah 77 dan pada siklus II adalah 85. Jadi hasil belajar psikomotorik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 5%.

Ketuntasan klasikal pada siklus I adalah 68% dengan nilai rata-rata 7,78 dan ketuntasan klasikal pada siklus II adalah 88% dengan nilai rata-rata 8,43. Sehingga hasil belajar secara keseluruhan dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 20%.

# DAFTAR PUSTAKA

Adang Suherman dan Yoyo Bahagia. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas

 . 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga.* Depdikbud

Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas.* Surakarta: UNS press Catharina Tri Anni dan Achmad Rifai RC. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press

 . 2009. *Psikologi pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press

Grice, Tony. 1999. *Bulutangkis Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Herman Subarjah. 2004. *Pendekatan Ketrampilan Taktis dalam Pembelajaran Bulu Tangkis.* Jakarta: Depdiknas

H. Abdulkadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani.* Jakarta :

Depdikbud <http://id.wikipedia.org/wiki/Bulutangkis>(*accesed* 07.46/26/03/2013)

Husdarta. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta Icuk Sugiyarto. 2004. *Total Badminton*. Solo: Cv Setyaki Eka Anugerah.

Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurukulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.*Bandung : Depdikbud

Permendiknas No 23. 2006. Standar Kompetensi Kelulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Depdiknas

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta : PT Rineka Cipta

 . 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*, Jakarta: Depdiknas.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*, Jakarta: Depdiknas.

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud

Syaiful Bahri Djamarah. 2010. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Zainal Aqib. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya