

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *BACKHAND* PADA MATERI BULUTANGKIS MENGGUNAKAN *TRIANGLE GAMES*

Ni Putu Uliya Efriyanti¹, I Ketut Semarayasa², I Wayan Muliarta³, I Made
Satyawan⁴

Universitas Pendidikan Ganesha^{1,2,3,4}
uliyaeefriyanti@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar backhand pada materi bulutangkis menggunakan *triangle games* untuk siswa kelas XI. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan di SMA, adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA yang berjumlah 42 orang. Untuk instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian berdasarkan tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus sampai siklus II yaitu, siklus pra siklus (24%), siklus I (64%), siklus II (100%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah menggunakan *triangle games* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar backhand pada permainan bulutangkis siswa kelas XI SMA.

Kata Kunci: Backhand, Bulutangkis, Hasil Belajar, *Triangle Games*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine how to improve backhand learning outcomes in badminton material using triangle games for students of class XI. The research method used in this study is to use the Classroom Action Research (CAR) method. This research was conducted at SMA, while the subjects of this research were students of class XI SMA which amounted to 42 people. For research instruments used in this study is an assessment based on three aspects, namely cognitive, affective and psychomotor. Based on the results of the study it is known that student learning outcomes have increased from pre-cycle to cycle II, namely, pre-cycle (24%), cycle I (64%), cycle II (100%). The conclusion of this study is that using triangle games can have a positive effect on the learning outcomes of backhand in badminton games for students of class XI SMA.

Keywords: Backhand, Badminton, Learning Outcome, *Triangle Games*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah diketahui oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti apa yang diharapkan oleh semua orang. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru tetapi pada siswa. Tahapan harus disesuaikan sehingga dengan perkembangan yang dimiliki oleh peserta didik yang menerimanya, isi dan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik minat dan menyenangkan hati para peserta didik,

sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi juga perkembangan pribadi anak seutuhnya.

Dalam 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 oleh guru/dosen olahraga yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat kompetensi serta didukung prasarana dan sarana olahraga yang memadai”.

Berdasarkan Undang-Undang di atas olahraga pendidikan jasmani dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga dalam lingkungan dunia pendidikan bermaksud untuk memperkenalkan olahraga kepada para siswa didik. Selain itu olahraga juga harus dibina dan dikembangkan yang sama pentingnya dengan mata pelajaran lainnya. Yaitu dengan memasukkan olahraga dalam salah satu mata pelajaran disekolah. Namun karena waktu jam pelajaran disekolah sangat terbatas maka pengembangan lebih lanjut dilakukan pada kegiatan ekstrakurikuler maupun kurikuler yang mana dilakukan diluar jam belajar sekolah.

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang diajarkan di sekolah-sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar, hingga sekolah menengah atas sederajat. Materi bulutangkis termasuk ke dalam materi permainan bola kecil seperti tenis meja atau kasti dan rounders pada kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Sedangkan pada pendekatan *teaching games for understanding* (TGFU), materi permainan bulutangkis termasuk ke dalam permainan yang dibatasi atau dipisahkan oleh net seperti bolavoli, tenis meja, tenis lapangan. Walaupun terdapat sedikit perbedaan pada penggolongan jenis materi permainan bulutangkis, tetapi teknik dasar permainan bulutangkis tidak berubah dan tetap memiliki kesamaan teknik dasar.

Salah satu faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran teknik dasar permainan bulutangkis diantaranya kurangnya penguasaan teknik dasar. Sama seperti olahraga lain pada umumnya, pada olahraga bulutangkis terdapat teknik dasar pukulan yaitu servis, *smash*, *dropshot*, *netting*, *lob*. Dari beberapa jenis pukulan dalam bulutangkis tersebut, masing-masing jenis pukulan memiliki dua acara dalam melakukannya yaitu memukul dengan tangan menghadap depan yang dikenal dengan *forehand* dan memukul dengan tangan menghadap belakang yang dikenal dengan *backhand*. Secara umum sebagian besar siswa cenderung lebih mudah melakukan pukulan *forehand* dalam permainan bulutangkis, tetapi sebaliknya dalam melakukan pukulan *backhand* tidak sedikit siswa yang merasa kesulitan baik dari segi akurasi pukulan maupun kekuatan pukulannya.

Lemahnya siswa dalam melakukan pukulan *backhand* juga merupakan permasalahan yang sering muncul pada tingkat siswa SMA dalam bermain bulutangkis. Seringkali permainan bulutangkis dapat terhenti ketika pukulan diarahkan ke sisi pukulan *backhand* siswa. Hal ini memang wajar terjadi dalam pembelajaran permainan bulutangkis, tetapi tentunya menjadi permasalahan tersendiri bagi guru PJOK dalam menguatkan dan meningkatkan kemampuan pukulan *backhand* siswa ketika pembelajaran permainan bulutangkis.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siswa kelas XI di SMA menunjukkan bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam permainan bulutangkis mengalami beberapa kendala. Kendala tersebut diantaranya: fasilitas lapangan untuk latihan bulutangkis belum memadai. Peralatan bulutangkis yang

tersedia di sekolah juga masih terbatas. Misalnya Jumlah peralatan saat pelaksanaan latihan bulutangkis masih terbatas, sehingga saat pembelajaran untuk siswa yang belum mendapat lapangan hanya duduk menunggu giliran dan tidak bisa latihan sendiri sebelum temannya selesai. Kendala lainnya dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas XI di SMA yaitu sebagian besar siswa belum memiliki keterampilan pukulan *backhand* yang baik. Hal ini terlihat dari 42 siswa yang belum mencapai standar KKM sebanyak 70%. Kondisi tersebut disebabkan adanya kesalahan teknik yang seringkali ditunjukkan siswa saat melakukan pukulan *backhand* seperti teknik memegang raket, teknik siap sedia (*stance*), teknik gerakan kaki (*foot work*), ayunan tangan atau lengan saat melakukan pukulan *backhand* itu sendiri. Guru olahraga juga merangkap menjadi guru kelas. Selain itu, kurangnya dukungan masyarakat pada anak dalam bermain bulutangkis juga menjadi kendala dalam pembelajaran bulutangkis.

Fenomena yang terjadi sebagaimana yang telah diuraikan di atas perlu menjadi perhatian utama guru untuk menemukan solusi terbaik dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran khususnya bulutangkis, sehingga siswa memiliki keterampilan dasar pukulan *backhand* yang lebih baik. Guru seharusnya mampu memfasilitasi proses belajar, bahan ajar yang baik, suasana yang menyenangkan, menarik, dan memberikan kesan bermakna sangat dibutuhkan untuk mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas. Hal ini dikarenakan dengan kualitas pembelajaran yang baik sangat mendukung tercapainya tujuan yang diharapkan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji peningkatan keterampilan bulutangkis melalui metode drill dan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU), namun sebagian besar masih berfokus pada keterampilan umum permainan dan belum secara spesifik mengembangkan kemampuan pukulan *backhand* siswa. Selain itu, penggunaan pendekatan permainan berbasis modifikasi seperti *Triangle Games* dalam pembelajaran bulutangkis masih jarang diterapkan. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Triangle Games* untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand* siswa, yang diharapkan dapat memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

KAJIAN TEORI

Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik melalui aktivitas gerak. Menurut Lutan (2001), pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada keterampilan olahraga, tetapi juga membentuk kepribadian secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yang menekankan pentingnya pembelajaran olahraga yang terarah dan didukung tenaga pendidik yang kompeten. Dalam perspektif modern, pembelajaran pendidikan jasmani harus berpusat pada siswa (*student-centered*), sehingga siswa menjadi aktif dalam proses belajar dan guru berperan sebagai fasilitator.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan lingkungannya yang menghasilkan perubahan perilaku. Menurut Sanjaya (2008), pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang

menyebabkan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pendidikan jasmani, pembelajaran harus dirancang sesuai karakteristik siswa dan menggunakan pendekatan yang tepat seperti *Teaching Games for Understanding* (TGFU), yang menekankan pemahaman permainan sebelum penguasaan teknik.

Hakikat Permainan Bulutangkis

Bulutangkis merupakan olahraga permainan yang menggunakan raket dan shuttlecock serta dimainkan secara individu maupun ganda. Menurut Badminton World Federation, bulutangkis menuntut kecepatan, kelincahan, serta ketepatan dalam mengembalikan *shuttlecock* ke area lawan. Dalam kurikulum pendidikan, bulutangkis termasuk permainan bola kecil dan permainan net yang bertujuan meningkatkan keterampilan serta nilai sportivitas siswa.

Teknik Dasar Bulutangkis

Teknik dasar merupakan keterampilan utama dalam permainan bulutangkis seperti *servis, lob, smash, dropshot, netting, forehand, dan backhand*. Menurut Poole (2009), penguasaan teknik dasar merupakan kunci utama agar seseorang dapat bermain bulutangkis dengan baik dan efektif. Salah satu teknik yang sulit dikuasai adalah pukulan *backhand* karena membutuhkan koordinasi gerak, kekuatan, dan ketepatan. Kesulitan siswa dalam melakukan *backhand* biasanya disebabkan oleh kesalahan teknik seperti pegangan raket (*grip*), sikap siap (*stance*), gerakan kaki (*footwork*), dan ayunan lengan.

Hasil Belajar dalam Pendidikan Jasmani

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2010), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Dalam pembelajaran bulutangkis, hasil belajar dapat dilihat dari peningkatan keterampilan teknik dasar, khususnya pukulan *backhand*, serta sikap dan pemahaman siswa terhadap permainan.

Model Pembelajaran *Triangle Games*

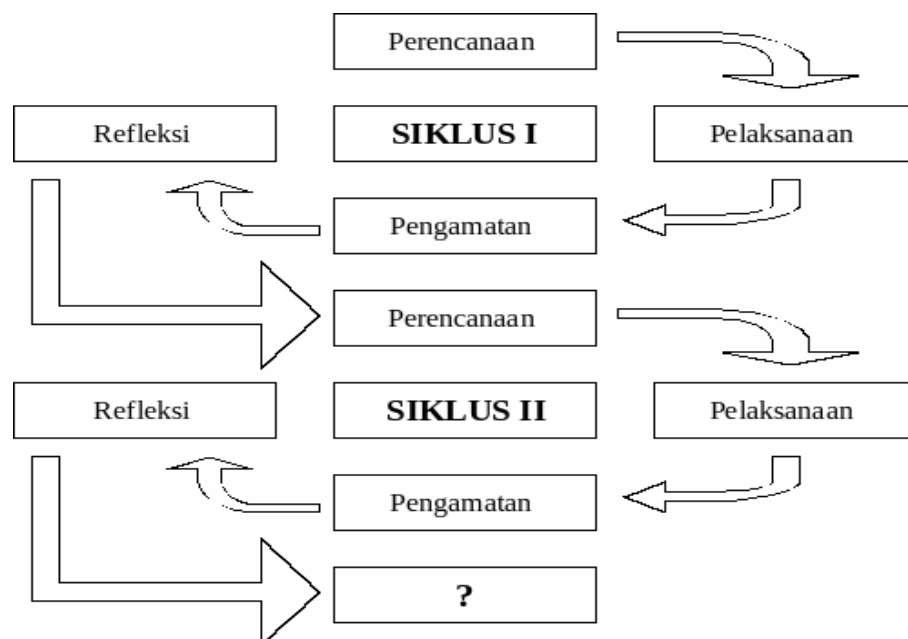
Triangle Games merupakan model pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan formasi segitiga untuk meningkatkan keaktifan siswa. Model ini memberikan kesempatan latihan lebih banyak dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Penerapan *Triangle Games* dalam pembelajaran bulutangkis dapat membantu meningkatkan kemampuan pukulan *backhand* karena siswa lebih aktif, sering berlatih, dan terlibat langsung dalam situasi permainan.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Reserch*). Penelitian tindakan yang dilakukan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan subjek penelitian adalah Siswa kelas XI SMA sebanyak 42 Siswa, yang terdiri dari 21 siswa dan 21 siswi.

Penelitian tindakan kelas akan membantu peneliti untuk memecahkan masalah siswa di kelas. Ini berarti penelitian tindakkelas adalah penelitian yang melakukan peningkatan, perbaikan, dan mengatasi masalah di kelas, dan juga meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Dalam penelitian ini, peneliti akan meningkatkan upaya hasil belajar *backhand* bulutangkis menggunakan *Triangle games*.

Berdasarkan konsep penelitian tindakan kelas oleh (Arikunto, 2016), prosedur penelitian tindak kelas terbagi menjadi empat yaitu: perencanaan, tindakan, refleksi, dan pengamatan. Sementara itu (Nanda et al., 2021) mengklasifikasikan tiap-tiap kategori dari prosedur penelitian tindak kelas yaitu: 1) Perencanaan merupakan identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah yangmana terdiri dari merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM, menentukan pokok bahasan, mengembangkan skenario pembelajaran, menyiapkan sumber belajar, mengembangkan format evaluasi, mengembangkan format observasi pembelajaran; 2) Tindakan yang mana menerapkan tindakan mengacu kepada skenario pembelajaran; 3) Pengamatan yang mana terdiri dari melakukan observasi dengan memakai format observasi, menilai hasil tindakan dengan menggunakan format; 4) Refleksi yang mana terdiri dari melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan yang meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap macam tindakan, melakukan pertemuan untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan lain-lain, memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya, evaluasi tindakan. Adapun prosedur atau langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada (Arikunto, 2016) dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Berikut merupakan indikator penilaian kognitif dan afektif yang digunakan.

1) Penilaian Aspek Kognitif

Aspek kognitif dinilai dengan menggunakan instrumen berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang didalamnya terdapat 3 butir pertanyaan essay. Indikator penilaian kognitif dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Indikator Penilaian Kognitif

No.	Butir Soal Essay	Skor			
		1	2	3	4

1.	Apa yang dimaksud dengan permainan bulutangkis?
2.	Sebutkan apa saja teknik dasar permainan bulutangkis?
3.	Apa yang dimaksud dengan pukulan <i>backhand</i> ?
4.	Bagaimana langkah – langkah melakukan pukulan <i>backhand</i> ?
Skor maksimal 16	

Kunci jawaban:

- a) Permainan yang dapat dilakukan oleh 2 hingga 4 orang dengan menggunakan raket untuk memukul kok melewati atas net hingga jatuh ke daerah lapangan lawan
- b) Pukulan *servis, lob, drive, smash, dropshot* dan *netting*
- c) Merupakan pukulan yang dilakukan saat kok datang pada sisi berlawanan dari posisi pegangan raket, pukulan harus dilakukan dengan punggung tangan
- d) Saat melihat kok diarahkan ke posisi berlawanan dari pegangan raket, posisikan kaki untuk segera membelakangi net menuju arah datangnya kok, kemudian posisikan tangan untuk memukul pada posisi membelakangi kok, lakukan pukulan seakurat mungkin
- e) Nilai 4, jika 4 komponen jawaban dapat dijelaskan
- f) Nilai 3, jika 3 komponen jawaban dapat dijelaskan
- g) Nilai 2, jika 2 komponen jawaban dapat dijelaskan
- h) Nilai 1, jika 1 komponen jawaban dapat dijelaskan

Penghitungan Skor Kognitif : $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

2) Penilaian Aspek Afektif

Aspek afektif dinilai dengan menggunakan instrument berupa penilaian sikap yang tertera dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Indikator penilaian afektif dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2.
Indikator Penilaian Afektif

No.	Aspek Pengamatan	Cek (√)
1.	Ketepatan waktu saat mulai dan selesai	
2.	Keaktifan dalam mengikuti pembelajaran	
3.	Bertanggung jawab saat melakukan kesalahan	
4.	Sportif dalam melakukan giliran	
5.	Toleransi terhadap teman yang belum bisa	
Skor maksimal 5		

Keterangan:

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta ujian menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku yang di cek (√) mendapat nilai 1.

Penghitungan Skor Afektif : $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

3) Penilaian Aspek Psikomotor

Indikator penilaian psikomotor skala 1-4 untuk menilai posisi persiapan, pelaksanaan dan akhir. Indikator penilaian psikomotor dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3.
Indikator Penilaian Psikomotor

No.	Penilaian	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1.	Awalan	- Posisi Kaki - Posisi Badan - Posisi Tangan - Pandangan				
2.	Pelaksanaan	- Gerakan ayunan pukulan <i>backhand</i> - Arah pukulan <i>shuttlecock</i> - Kekuatan pukulan <i>backhand</i>				
3.	Sikap Akhir	- Kembali ke posisi awal - Pandangan mata - Posisi kaki - Posisi badan				
4.	Follow Through (Gerak lanjutan)	- Sikap tangan - Sikap kaki - Posisi badan				
Skor maksimal 16						

Pedoman penskoran:

- a) Siswa mendapatkan skor 1 apabila melakukan teknik gerakan yang salah.
- b) Siswa mendapatkan skor 2 apabila melakukan gerakan tapi masih ada kesalahan yang berarti.
- c) Siswa mendapatkan skor 3 apabila sudah melakukan gerakan dan hampir mendekati sempurna.
- d) Skor 4 diperoleh apabila siswa melakukan gerakan teknik dasar yang baik dan benar.
- e) Rubrik. Adapun rubrik penilaian aspek psikomotorik dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4.
Rubrik Penilaian Aspek Psikomotorik

No	Rangkaian Gerak	Skor
1	Sikap awalan dilakukan dengan baik, gerakan ayunan, kekuatan pukulan dan kekuatan pukulan tepat, gerak lanjutan dilakukan sesuai pelaksanaan gerak, kemudian kembali ke posisi awal dengan segera	4
2	Sikap awalan dilakukan dengan baik, gerakan ayunan, kekuatan pukulan dan kekuatan pukulan tepat, gerak lanjutan dilakukan sesuai pelaksanaan gerak, tidak kemudian kembali ke posisi awal	3
3	Sikap awalan dilakukan dengan baik, gerakan ayunan, kekuatan pukulan dan kekuatan pukulan tepat, gerak lanjutan tidak dilakukan, tidak kemudian kembali ke posisi awal	2
4	Sikap awalan dilakukan dengan baik, gerakan ayunan, kekuatan pukulan dan kekuatan pukulan tidak tepat, gerak lanjutan tidak dilakukan, tidak kemudian kembali ke posisi awal	1

Penghitungan Skor Psikomotor: $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$

Untuk analisis data penulis menggunakan analisis data dari lembar pengamatan. Langkah-langkah analisis data dalam penelitian ini yakni:

1. Identifikasi hasil dari lembar pengamatan,
2. Melihat pola-pola dari data pengamatan
3. Membuat interpretasi dari hasil tabel di atas

Penelitian ini dianggap berhasil jika telah memenuhi indikator kinerja ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan sebagai berikut.

1. Sekurang-kurangnya 75% peserta didik menunjukkan kemampuan psikomotorik dalam keterampilan pukulan *backhand* permainan bulutangkis.
2. Sekurang-kurangnya 75% peserta didik menunjukkan pengetahuan dan pemahaman mengenai keterampilan pukulan *backhand* permainan bulutangkis.
3. Sekurang-kurangnya 75% peserta didik dapat menunjukkan nilai afektif dalam proses pembelajaran pukulan *backhand* permainan bulutangkis yang ditandai dengan kemampuan secara: religi, toleransi, kerja keras, percaya diri, dan disiplin.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengamati proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Analisis data hasil observasi kegiatan mengajar guru pada pelaksanaan siklus I sebanyak dua pertemuan yang dilakukan oleh menggunakan *triangle games*. Standar kompetensi yang dicapai yaitu siswa mapu mempraktikkan prosedur permainan bulutangkis materi pukulan *backhand* secara terkoordinasi. Adapun hasil pembelajaran selama dua kali permainan bulutangkis materi *backhand* dengan *triangle games* di SMA dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5.
Tingkat Ketuntasan Belajar Siklus I Hasil Belajar Pukulan *Backhand* Bulutangkis Siswa Kelas XI SMA

Rentang Nilai	Kategori	Kriteria	Frekuensi	Prosentase
> 85	Baik Sekali	Tuntas	7	17%
75 – 84	Baik	Tuntas	20	48%
65 – 74	Cukup	BelumTuntas	15	36%
55 – 64	Kurang	BelumTuntas	0	0%
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0%
TOTAL			42	100%
Nilai Maksimal			91,9	
Nilai Minimal			67,4	
Rata-rata			77,1	
KKM			75	
Tingkat Ketuntasan			64%	

Dari tabel 5 dapat dilihat hasil akhir pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis menggunakan *triangle games* pada siklus I terdapat siswa yang belum tuntas dalam belajar dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75 yang telah ditetapkan. Dari 42 siswa yang belum tuntas sebanyak 15 orang siswa (36%), dan siswa yang tuntas sebanyak 27 orang siswa (64%). Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 91.9 dan nilai yang terendah adalah 67.4. Nilai rata-rata kelas yaitu 77.1. Dari tabel 4.2 di atas dapat diperlihatkan pada grafik dibawah ini persentase tingkat ketuntasan belajar siswa siklus I.

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengamati proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Analisis data hasil observasi kegiatan mengajar guru pada pelaksanaan siklus II sebanyak dua pertemuan yang dilakukan oleh observer yaitu guru PJOK lain, pukulan *backhand* bulutangkis menggunakan *triangle games*, Standar Kompetensi 4.1. Mempraktikkan prosedur pukulan *backhand* bulutangkis

secara terkoordinasi Adapun hasil pembelajaran selama dua kali pertemuan pukulan *backhand* bulutangkis dengan menggunakan *triangle games* di SMA dapat dilihat pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6.
Tingkat Ketuntasan Belajar Siklus II Hasil Belajar Pukulan *Backhand* Bulutangkis Siswa Kelas XI SMA

Rentang Nilai	Kategori	Kriteria	Frekuensi	Prosentase
> 85	Baik Sekali	Tuntas	30	71%
75 – 84	Baik	Tuntas	12	29%
65 – 74	Cukup	Belum Tuntas	0	0%
55 – 64	Kurang	Belum Tuntas	0	0%
< 55	Sangat Kurang	Belum Tuntas	0	0%
TOTAL			42	100%
Nilai Maksimal			97,5	
Nilai Minimal			77,4	
Rata-rata			86,5	
KKM			75	
Tingkat Ketuntasan			100%	

Dari Tabel 6 dapat dilihat hasil akhir pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis pada siklus II terdapat siswa yang belum tuntas dan belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) 75 yang telah ditetapkan. Dari 42 siswa yang tuntas sebanyak 42 orang siswa atau keseluruhan siswanya (100%). Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 97.5 dan nilai yang terendah adalah 77.4. Nilai rata-rata kelas yaitu 86.5.

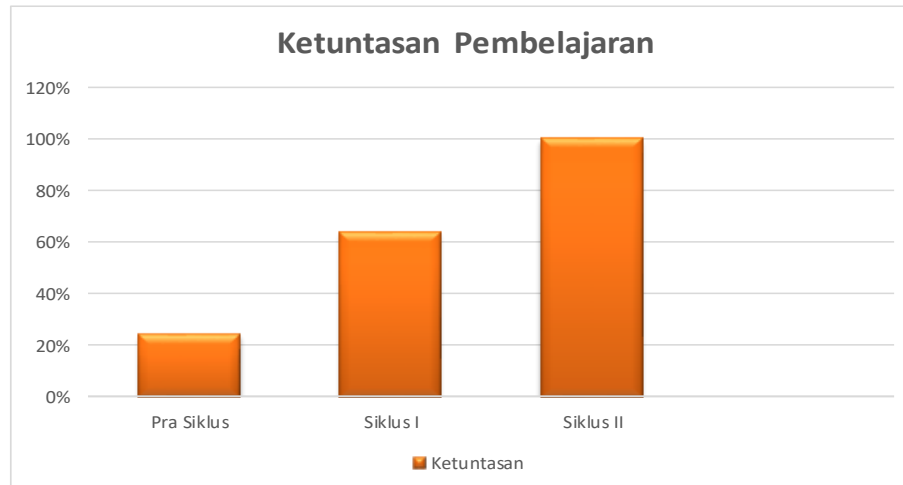
PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan proses pembelajaran dari hasil pengamatan kolaborator, mulai dari membuka sampai menutup pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis dengan menggunakan *triangle games*. Terbukti dengan peningkatan proses pembelajaran guru yang signifikan selama adanya perlakuan dalam kegiatan proses pembelajaran dalam dua siklus. Terlihat guru mampu memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis. Guru mampu mengelola kelas dengan baik, sehingga kegiatan pembelajaran dapat terkontrol dan guru mampu menciptakan suasana kegiatan pembelajaran bagi siswa yang menyenangkan, sehingga siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis.

Selain itu hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ada peningkatan partisipasi siswa di kegiatan pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis dengan menggunakan *triangle games* dalam dua siklus, dari hasil pengamatan oleh kolaborator. Terbukti dengan siswa sudah baik dalam berpartisipasi secara aktif. Hampir seluruh siswa bergerak dan berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis dengan menggunakan *triangle games* sudah mampu mendorong kreatifitas siswa untuk beraktivitas selama pembelajaran. Hampir seluruh siswa dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan cukup baik. Disamping itu, suasana pembelajaran sudah menyenangkan, hal ini dibuktikan dengan seluruh siswa bersemangat dalam proses pembelajaran gerak dasar pukulan *backhand* bulutangkis, bersungguh-sungguh dalam mengikuti

proses pembelajaran dan seluruh siswa bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas dari guru.

Dari hasil analisis didapatkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus sampai siklus II yaitu, siklus pra siklus (24%), siklus I (64%), siklus II (100%). Kesimpulan dari penelitian ini adalah menggunakan *triangle games* dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar *backhand* pada permainan bulutangkis siswa kelas XI SMA, metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran pendidikan jasmani untuk materi permainan bulutangkis. Adapun hasil secara ringkas dapat dilihat pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Peningkatan Keterampilan Pukulan *Backhand* Bulutangkis Siswa Kelas XI SMA

Berdasarkan Gambar 2 di atas, menggunakan *triangle games* dalam pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis di SMA dapat merangsang siswa untuk memahami dan menemukan pemecahan masalah yang ditemuinya selama proses pembelajaran pukulan *backhand* bulutangkis, serta menumbuhkan sifat kritis yang dinyatakan dalam wujud kemauan bertanya dan mengemukakan pendapat serta melatih keterampilan siswa dalam mengkomunikasikan hasil suatu kegiatan baik secara lisan, tertulis maupun praktek.

SIMPULAN

Triangle games dapat meningkatkan hasil belajar *backhand* bulutangkis pada siswa kelas XI SMA, hasil tersebut tercermin pada hasil pembelajaran bulutangkis yang dapat dituntaskan oleh semua siswa pada kelas XI. Dengan demikian dapat diartikan bahwa *triangle games* memberikan peningkatan yang baik untuk hasil belajar *backhand* bulutangkis.

DAFTAR PUSTAKA

- Lutan, R. (2001). *Pendidikan jasmani dan olahraga*. Depdiknas.
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Mulasi, S., Warlizasusi, J., Hurit, R. U., Arianto, D., Wahab, A., Aini, A. N., Gede, D., Rai, A., Editor, B., & Prasetyo, A. H. (2021). *Penelitian tindakan kelas untuk guru inspiratif* (A. H. Prasetyo, Ed.). Penerbit Adab.
- Poole, J. (2009). *Belajar bulutangkis*. Pionir Jaya.

- Sanjaya, W. (2008). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional.