

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS UNTUK SISWA SMPN 1 KOTO BARU

Zuhar Ricky, Dian Estu Prasetyo, Angga Saputra

Universitas Dharma Indonesia, gunung medan, kec. Sitiung, kab. Dharmasraya, Indonesia

sitorabonu.savriddinovna93@mail.ru

¹ zuharricky@undhari.ac.id*; ² diansemutireng@gmail.com; ³ as9482118@gmail.com

DOI: 10.56773/athena.v2i2.22

Abstract: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil analisis kebutuhan sebesar 39% dengan kesimpulan bahwa teknik ini dibutuhkan karena hasil analisis kebutuhannya rendah, pada saat melakukan pembelajaran PJOK pada materi pembelajaran bulutangkis masih banyak melakukan kekeliruan, terutama cara grips (memegang raket), stance (sikap berdiri), footwork (gerakan kaki), strokes (pukulan), pembelajaran teknik dasar bulutangkis masih menggunakan cara pembelajaran yang lama, jika hal ini tidak di atasi maka prestasi dan minat belajar dari siswa tersebut tidak akan maksimal. Masalah lain yang dihadapi adalah kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran olahraga khususnya materi bulutangkis.

Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan jenis penelitian Research and deveploment (R&D). Model pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Deveploment, Implementation, dan Evaluation). Kelima tahap tersebut dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa. Kemudian validasi pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru ini, di validator oleh guru dan dosen FKIP UNDHARI, praktikalitas yang dilakukan dengan cara melihat respon siswa dan efektivitas dilihat dari respon guru serta hasil tes siswa.

Hasil pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru dinyatakan sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validator diperoleh dengan rata- rata 92,4% dengan kategori sangat valid, hasil praktikalitas dengan rata-rata 92% dikategorikan sangat praktis, hasil yang diperoleh dari efektivitas diperoleh dengan rata- rata 79,35% dengan kategori sangat valid dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku ajar yang dibuat ini sudah sangat valid, praktis, untuk digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, model, pembelajaran, teknik dasar, bulutangkis.

LATAR BELAKANG MASALAH

Undang-undang nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional merupakan harmoni dari keseluruhan subsistem keolahragaan yang saling terkait secara terencana, terpadu, dan berkelanjutan untuk mencapai tujuan keolahragaan nasional. Subsistem yang dimaksud, antara lain adalah pelaku olahraga, organisasi olahraga, dana olahraga, prasarana dan sarana olahraga, peran serta masyarakat, dan penunjang keolahragaan termasuk ilmu pengetahuan, teknologi, informasi, dan industri olahraga. Interaksi antarsubsistem perlu diatur sedemikian rupa guna mencapai tujuan keolahragaan nasional (Putra & Sugiyanto, 2016). Undang-undang ini juga mengatur secara tegas mengenai hak, kewajiban, kewenangan, dan tanggung jawab semua pihak baik pemerintah pusat, pemerintah daerah, maupun masyarakat dalam rangka pengelolaan, pembinaan, dan pengembangan keolahragaan nasional. Sebagai wujud kepedulian dalam pembinaan dan pengembangan olahraga, masyarakat dapat berperan serta dengan membentuk induk organisasi cabang olahraga pada tingkat pusat dan daerah. Dalam hal ini, UU nomor 3 tahun 2005 merupakan payung hukum dan dasar pijakan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembinaan olahraga di Indonesia.

Olahraga bulutangkis di Indonesia telah menempatkan diri sebagai olahraga yang sangat populer di kalangan masyarakat, oleh karena prestasi yang dicapai dan mampu bersaing dengan negara lain di dunia. Konsekuensi dari prestasi yang telah dicapai tersebut adalah setiap pemain dituntut untuk selalu meraih prestasi optimal. Sehubungan dengan itu baik pemain dan pelatih dituntut untuk melaksanakan pola program latihan yang ilmiah sesuai dengan perkembangan olahraga saat ini. Proses pembinaan dalam olahraga tidak bisa dilakukan secara instan, namun harus melalui proses yang panjang. Untuk mencapai prestasi yang optimal diperlukan ketekunan, pengorbanan, tekad serta dilandasi oleh motivasi yang tinggi untuk berprestasi optimal olahraga merupakan suatu aktivitas yang banyak dilakukan oleh masyarakat, keberadaannya sekarang ini tidak lagi dipandang sebelah mata tetapi sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat, sebab olahraga dewasa ini sudah dikenal oleh masyarakat baik orang tua, remaja, maupun anak-anak. Hal ini terbukti pada hari-hari libur di lapangan-lapangan serta tempat-tempat lainnya yang memungkinkan untuk melakukan kegiatan olahraga. Olahraga berdasarkan sifat dan tujuannya dapat dibagi menjadi olahraga prestasi, olahraga pendidikan dan olahraga rekreasi. Untuk itu dalam upaya meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan manusia, pembangunan nasional di bidang keolahragaan dilaksanakan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan serta berorientasi pada

prestasi dan peningkatan kesejahteraan hidup pelaku olahraga, sehingga pengembangan dan pengelolaan keolahragaan diarahkan untuk tercapainya kualitas kesehatan dan kebugaran masyarakat, pemerataan akses dan pemenuhan infrastruktur keolahragaan, peningkatan prestasi dan perbaikan iklim keolahragaan, serta tata kelola keolahragaan yang sesuai dengan perkembangan masyarakat dan kompetisi keolahragaan dunia (Pendidikan & Kebudayaan, 2022).

Pembelajaran bulutangkis merupakan permainan yang membutuhkan kemampuan fisik yang baik, kemampuan teknik dan mental bertanding yang baik. Permainan ini bertujuan untuk mencetak poin dan mencegah lawan untuk mencetak poin. Mencetak poin dalam permainan bulutangkis tidak dapat dipisahkan dengan kemampuan pemain dalam penguasaan teknik permainan bulutangkis. Kemampuan pemain sangat dipengaruhi oleh penguasaan teknik, fisik, dan mental. Teknik dasar permainan bulutangkis sangat penting dikuasai oleh pemain untuk dapat bermain dengan baik. (Bimantara et al., 2022) mengemukakan bahwa teknik dasar bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian, yaitu; cara *grips* (memegang raket), *stance* (sikap berdiri), *footwork* (gerakan kaki), *strokes* (pukulan).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran teknik dasar bulu tangkis pada siswa SMPN 1 koto baru dimana permainan bulu tangkis merupakan permainan yang membutuhkan kemampuan teknik, kemampuan fisik, taktik dan strategi bertanding yang baik. Kemampuan pemain sangat dipengaruhi oleh penguasaan teknik, fisik dan strategi. Jadi dalam setiap pembelajaran bulutangkis unsur teknik sangat penting untuk setiap hasil pukulan pemain. Hal ini bisa kita lihat dari model pembelajaran yang diberikan oleh guru olahraga kepada siswa dimana kebanyakan guru masih banyak memberikan model pembelajaran yang tidak bervariasi, guru dalam memberikan pembelajaran untuk siswa seiring dengan berkembangnya zaman, tentunya model pembelajaran akan semakin berkembang dari itu guru mencoba untuk mengembangkan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis yang sesuai dengan intensitas pembelajaran berdasarkan tingkatan usia dan model pembelajaran ini akan di susun lebih menarik, agar siswa tidak cepat bosan dalam melakukan pembelajaran sehingga dapat meminimalisir kesalahan dan kebingungan dalam melatih teknik bulutangkis.

Berdasarkan pengamatan dan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti maka didapatkan hasil sebesar 39% bisa ditarik kesimpulan bahwa teknik ini dibutuhkan karena hasil analisis kebutuhannya rendah, pada saat melakukan pembelajaran PJOK pada materi pembelajara bulutangkis masih banyak melakukan kekeliruan, terutama cara *grips* (memegang raket), *stance* (sikap

berdiri), *footwork* (gerakan kaki), *strokes* (pukulan), pembelajaran teknik dasar bulutangkis masih menggunakan cara pembelajaran yang lama, jika hal ini tidak di atasi maka prestasi dan minat belajar dari siswa tersebut tidak akan maksimal. Masalah lain yang dihadapi adalah kurangnya ketertarikan siswa dalam pembelajaran olahraga khususnya materi bulutangkis.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Bulu Tangkis Untuk Siswa SMP 1 Koto Baru”

METODE

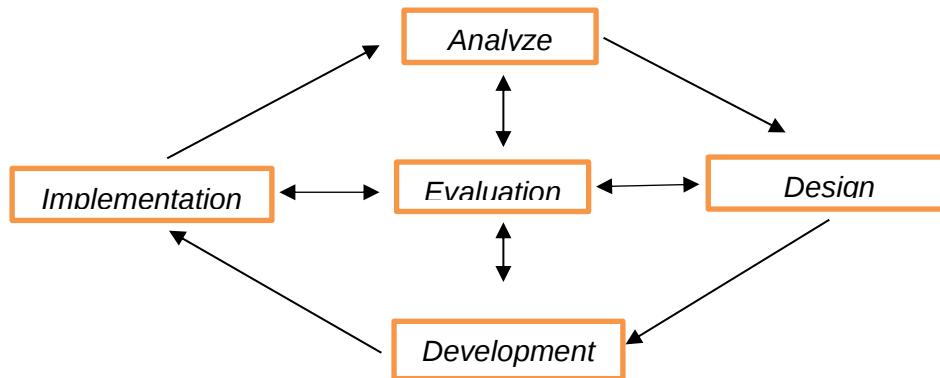
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan nama *Research and development* (Rahmi dkk., 2019). Dengan pemilihan pengembangan yang baik maka menghasilkan produk yang baik juga. Penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menguji keefektifan produk dan memodifikasi produk yang sudah dirancang sebelumnya.

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk, baik produk yang baru maupun yang dimodifikasi dari produk yang sudah ada sebelumnya. (Mustafa & Angga, 2022) Sebelum melakukan penelitian dan pengembangan, perlu disusun strategi pengembangan produk. Strategi yang dimaksud yaitu bagaimana produk tersebut dikembangkan dalam R&D. Strategi ini bertujuan untuk memberikan arah, tujuan, antisipasi masalah ketika terjadi, dan peluang keberlanjutan untuk efektivitas dan efisiensi dalam pengembangan produk. Strategi pengembangan produk terdiri dari pendekatan proaktif dan pendekatan reaktif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE yang terdiri dari 5 tahap : analisis (*Analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Model Pengembangan

Pengembangan pembelajaran teknik dasar bulu tangkis untuk siswa SMP ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan. Metode ini banyak digunakan pada bidang ilmu-ilmu murni khususnya ilmu alam dan teknik (Oktaviani & Ayu, 2021). Hampir semua produk yang bersipat teknologi, seperti alat elektronik, kendaraan, pesawat, senjata dan kedokteran diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan.

Banyaknya macam model pengembangan, salah satu model rancangan produk pembelajaran yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

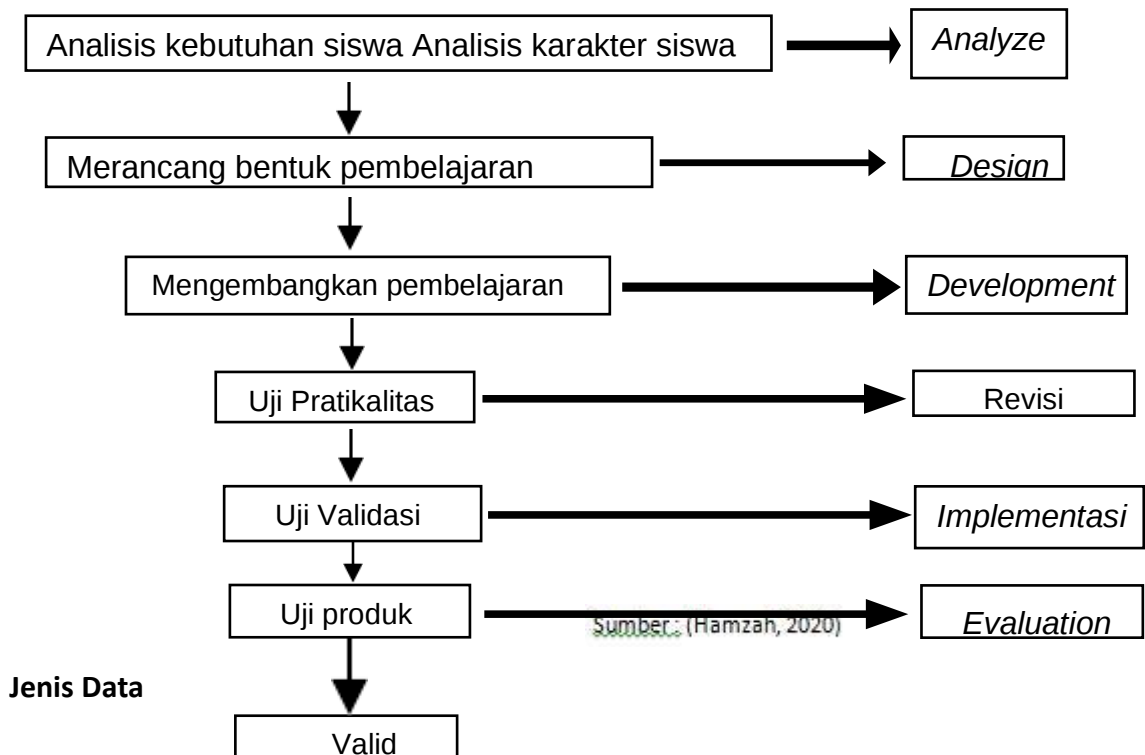


Gambar 3. 1 Model ADDIE

(Puspasari, 2019)

Prosedur Pengembangan

prosedur pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu tahap Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Adapun prosedur pengembangannya dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Jenis data yang diambil pada penelitian ini merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif adalah data yang diambil dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator dan data praktikalitas yang diambil dari hasil respon ahli dan hasil respon pemain terhadap program pembelajaran Teknik Dasar Bulu Tangkis sedangkan data kuantitatif diambil dari nilai hasil latihan praktek yang diberikan

Pengembangan Instrumen

Didalam penelitian pengembangan ini instrumen pengumpulan datanya yaitu berupa lembar validasi, praktikalitas, dan efektifitas.

1. Instrumen Validasi

Dimana data yang diperoleh itu valid atau tidaknya pembelajaran teknik dasar bulu tangkis untuk siswa SMP tersebut. Validitas itu aspek pertama dalam pembuatan produk (Maulana, 2018). Lembaran validasi ini bertujuan untuk melihat valid atau tidaknya produk, lembar validasi tersebut diberikan kepada tenaga ahli (*validator*) bersamaan dengan model latihan yang akan divalidasi untuk memperoleh masukan atau penilaian terhadap model latihan tersebut. Tujuan pada tahap ini yaitu untuk menghasilkan model yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, sehingga menghasilkan produk berupa model latihan Teknik Dasar Bulu Tangkis yang valid. Model latihan yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh tenaga ahli atau validator, sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari model latihan yang dikembangkan tersebut.

Berikut ini langkah-langkah menguji validitas model latihan kepada pelatih atau tenaga ahli:

- a. Meminta kesediaan pelatih sebagai tenaga ahli untuk melihat kelayakan model latihan yang telah dibuat.
- b. Pelatih atau tenaga ahli diminta untuk memberikan penilaian terhadap model latihan yang telah dibuat.
- c. Setelah penilaian dilakukan, dapat diketahui kelemahan dan kelebihan model latihan tersebut dan setelah itu dapat dilakukan revisi atau perbaikan model latihan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh pelatih dan tenaga ahli.

2. Instrumen Praktikalitas

Model yang dikembangkan diuji cobakan di lapangan untuk memperoleh

respon, reaksi dan komentar dari ahli/dosen dan pemain terhadap program yang telah disusun dalam lembar praktikalitas. Sebelum dilakukan uji praktikalitas terhadap model terlebih dahulu dilakukan validasi terhadap instrumen lembar praktikalitas.

3. Instrumen Efektifitas

Instrumen efektifitas latihan teknik dasar bulu tangkis ini akan dilakukan dengan menggunakan praktek dengan melakukan permainan bulu tangkis dengan mengikuti proses program latihan pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti untuk menentukan hasil kemampuan dari siswa SMP.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian dan pengembangan model latihan teknik dasar bulu tangkis untuk siswa SMP.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dengan menggunakan teknik berikut ini :

1. Observasi

Observasi adalah penyajian data dengan cara mengamati secara langsung suatu keadaan atau situasi dari pemain. Selain itu, model observasi juga dapat digunakan untuk subjek penelitian yang tidak perlu besar atau subjek yang lebih spesifik (Hamzah, 2020).

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung kepada siswa. Wawancara dapat dilakukan dengan cara tatap muka langsung atau juga bisa dilakukan lewat media komunikasi seperti lewat WhatsApp, telpon, email dan alat komunikasi lainnya. Namun demikian, untuk mendapatkan informasi yang diinginkan peneliti harus mempunyai pedoman agar saat berbicara tidak jauh dari pembahasan (Hamzah, 2020).

3. Angket (kuesioner)

Angket atau Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada pemain dengan topic

yang diteliti. Teknik kuesioner juga teta digunakan untuk subjek penelitian yang jumlahnya sangat banyak (Hamzah, 2020).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu analisis validitas, praktikalitas, efektifitas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan merupakan kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah-masalah konkret dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menghasilkan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis yang telah dilakukan melalui beberapa tahap. Supaya model ini dapat berfungsi dan digunakan dengan baik penelitian pengembangan model ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi), setelah kelima tahapan model tersebut dilaksanakan peneliti melakukan validasi instrumen kepada dosen pembimbing, melakukan validasi model pembelajaran kepada ahli dalam olahraga bulutangkis untuk mengetahui tingkat kelayakan model dalam pembelajaran, serta melakukan praktikalitas kepada siswa. Setelah model tersebut dikatakan valid dan praktis, peneliti mengujicobakan kepada siswa SMPN 1 Koto Baru.

Tahapan Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik siswa.

Analisis kebutuhan siswa

Pada tahap analisis kebutuhan ini, untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh siswa dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran teknik dasar bulutangkis di SMPN 1 Koto Baru. Berdasarkan analisis angket didapatkan hasil bahwasannya siswa pada saat melakukan pembelajaran PJOK pada materi pembelajara bulutangkis masih banyak melakukan kekeliruan, terutama cara *grips* (memegang raket), *stance* (sikap berdiri), *footwork* (gerakan kaki), *strokes* (pukulan). Pembelajaran teknik dasar bulutangkis masih menggunakan cara pembelajaran yang lama, jika hal ini tidak di atasi maka prestasi dan minat belajar dari siswa tersebut tidak akan maksimal. Masalah lain yang dihadapi adalah kurangnya ketertarikan

siswa dalam pembelajaran olahraga khususnya materi bulutangkis.

Berdasarkan hal diatas, maka yang menjadi kebutuhan siswa adalah perlu adanya sebuah buku ajar teknik dasar bulutangkis yang memiliki isi serta gambar yang mudah dipahami. Dengan adanya buku ajar yang menarik, dapat meningkatkan minat belajar siswa terhususnya pembelajaran bulutangkis. Hal tersebut dapat mengatasi permasalahan siswa yang masih banyak melakukan kesalahan dalam melakukan pembelajaran teknik dasar bulutangkis.

Analisis karakteristik siswa

Pada tahap analisis ini peneliti melihat bahwa karakteristik siswa kelas VIII di SMPN 1 Koto Baru adalah : siswa memilki minat yang besar terhadap pembelajaran teknik dasar bulutangkis, siswa lebih menyukai pembelajaran diluar kelas, siswa membutuhkan sebuah bukuk ajar yang dilengkapi dengan gambar-gambar dan langkah-langkah pembelajatron teknik dasar bulu tangkis. Berdasarkan karakteristik tersebut bahwasanya buku ajar pembelajaran teknik dasar bulutangkis yang dibuat oleh peneliti sudah sesuai dengan karakteristik siswa SMPN 1 Koto Baru.

Tahap Perancangan (Design)

Lembar Validitas

Pada lembar validitas terdapat petunjuk pengisian dan 3 aspek yang dinilai, diantaranya aspek kelayakan materi, aspek kelayakan media dan kelayakan bahasa yang diisi oleh validator, adapun hasil validasi oleh validator materi Kamino, S.Pd dengan hasil 92,8% dikategorikan sangat valid, sebagai validator ahli bahasa Aprimadedi, M.Pd dengan hasil 91,6% dikategorikan sangat valid sebagai ahli Orlanda Surya, S.Pd dengan hasil 92,8% dikategorikan sangat valid. Hasil perancangan lembar validitas dapat dilihat dilampiran.

Lembar Praktikalitas

Pada hasil rancangan lembar praktikalitas, terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang dinilai oleh siswa kelas VIII dengan hasil 92% dikategorikan Sangat Praktis. Dan Rancangan angket praktikalitas dapat dilihat pada lampiran.

Lembar Efektivitas

Lembar Efektifitas model pembelajaran teknik dasar bulutangkis dilakukan oleh guru yaitu Riki Jamardi, S.Pd dengan hasil 80% dikategorikan efektif. Dan

Rancangan angket Efektivitas dapat dilihat pada lampiran.

Tahap Pengembangan (Development)

Setelah tahapan penelitian selesai, maka dilanjutkan dengan tahap pengembangan yaitu melakukan uji validitas model pembelajaran teknik dasar bulutangkis oleh tiga orang validator. Uji validitas model pembelajaran teknik dasar bulutangkis di dalamnya terdapat berbagai aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan isi, media dan komponen bahasa. Data tersebut dijelaskan dalam bentuk data validasi pembelajaran teknik dasar bulutangkis. Hasil analisis validasi dapat dilihat pada Tabel 4.1:

Tabel 4. 1 Hasil Analisis Validasi

No	Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Ket
1.	Kamino, S.Pd	$V = \frac{26}{28} \times 100\%$ $V = 92,8\%$	Sangat Valid	Guru PJOK
2.	Orlanda Surya, S.Pd	$V = \frac{26}{28} \times 100\%$ $V = 92,8\%$	Sangat Valid	Guru
3.	Aprima Dedi, S. S., M. Pd	$V = \frac{22}{24} \times 100\%$ $V = 91,6\%$	Sangat valid	Dosen BAHASA UNDHARI
	Jumlah	277,2%	Sangat valid	
	Rata-rata	92,4%		

Berdasarkan hasil validasi model pembelajaran di atas dapat dilihat dari hasil validitas yang dilakukan oleh validator materi: validator Kamino, S.Pd dengan hasil 92,8% dikategorikan sangat valid, sebagai validator ahli bahasa Aprima Dedi, S. S.,M. Pd dengan hasil 91,6% dikategorikan sangat valid, dan sebagai ahli media Orlanda Surya, S.Pd dengan hasil 92,8% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian pada model pembelaran teknik dasar bulutangkis dirancang oleh peneliti mendapat rata-rata nilai 92,4% memiliki kategori sangat valid dan layak digunakan.

1. Tahap Implementasi (Implmentation)

a. Hasil Analis efektivitas Oleh Guru

Tabel 4. 2 Data Efektivitas Uji Coba Produk Oleh Guru

No	Insial Efektivitas	$\text{Hasil } V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Ket
1	Riki Jamardi, S.Pd	$V = \frac{16}{20} \times 100\%$ $V = 80\%$	Efektif	Guru

Hasil efektivitas model pembelajaran teknik dasar bulutangkis oleh guru, mendapatkan persentase 80% sesuai dengan tabel 3.3 kategori efektivitas model pembelajaran teknik dasar bulutangkis dengan presentase berada pada interval $61 \leq P \leq 81$ termasuk dalam kategori praktis.

b. Hasil Analisis Paraktekalitas Oleh siswa

Analisis praktikalitas ini diperoleh dari pengisian angket oleh 20 siswa hasil dari analisis tersebut dapat dilihat pada table 4.3

Tabel 4. 3 Data Praktikalitas Uji Coba Produk Oleh Siswa

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AM	100%	Sangat Praktis
2	AFD	95%	Sangat Praktis
3	ATA	80%	Praktis
4	AAP	80%	Praktis
5	APP	85%	Sangat Praktis
6	AP	95%	Sangat Praktis
7	AAP	100%	Sangat Praktis
8	AF	100%	Sangat Praktis
9	AA	100%	Sangat Praktis
10	BA	90%	Sangat Praktis
11	CKP	95%	Sangat Praktis
12	DB	100%	Sangat Praktis
13	DA	100%	Sangat Praktis
14	FK	95%	Sangat Praktis
15	FF	80%	Praktis
16	FA	85%	Sangat Praktis
17	FSL	95%	Sangat Praktis
18	IA	80%	Praktis
19	IA	85%	Sangat Praktis
20	JS	100%	Sangat Praktis
Rata-rata		$P = \frac{1849\%}{20}$	Sangat Praktis

	=92%	
--	------	--

2. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Pada bagian ini merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Data efektifitas yang dianalisis pada bagian ini adalah berupa data yang dihasilkan dari tes yang dilakukan disertai dengan penggunaan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis. Hasil dari tes dapat dilihat pada Tabel 4.4:

Tabel 4. 4 Data Hasil Efektifitas Siswa Melakuk Servis Pendek Bulutangkis

No	Nama	Tes Servis Pendek Bulutangkis					Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5		
1	AM	5	5	4	4	5	23	Sangat Efektif
2	AFD	5	4	3	5	5	22	Sangat Efektif
3	ATA	3	4	2	3	5	17	Cukup efektif
4	AAP	2	4	3	5	4	18	Efektif
5	APP	4	5	5	5	4	23	Sangat Efektif
6	AP	3	4	4	5	3	18	Efektif
7	AAP	4	2	2	1	3	12	Tidak Efektif
8	AF	4	5	4	5	5	23	Sangat Efektif
9	AA	3	5	5	4	5	22	Sangat Efektif
10	BA	4	5	4	4	4	21	Sangat Efektif
11	CKP	3	4	4	5	3	20	Efektif
12	DB	5	3	4	3	2	17	Cukup Efektif
13	DA	5	4	4	5	3	21	Sangat Efektif
14	FK	3	5	5	5	5	23	Sangat Efektif
15	FF	5	5	3	5	5	23	Sangat Efektif

16	FA	1	3	2	4	5	15	Cukup Efektif
17	FSL	5	2	3	5	4	19	Efektif
18	IA	5	4	4	4	3	20	Efektif
19	IA	4	3	5	3	4	19	Efektif
20	JS	5	4	5	5	4	23	Sangat Efektif

Dari tabel efektifitas di atas, diketahui bahwa hasil tes praktek servis pendek bulutangkis yang dilakukan oleh 20 orang mahasiswa yang menggunakan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis memperoleh ketuntasan 81,6% mencapai KKM, maka sesuai dengan Tabel 3.4 kategori efektifitas model pembelajaran teknik dasar bulutangkis berada pada interval $80 \leq E < 100$ dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran teknik bulutangkis sangat efektif untuk digunakan oleh siswa pada saat proses pembelajaran bulutangkis.

Tabel 4. 5 Data Hasil Efektifitas Siswa Melakuk Tes Servis Panjang Bulutangkis

No	Nama	Tes Servis Panjang Bulutangkis										Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AM	3	3	5	2	5	3	4	3	4	5	40	Sangat Efektif
2	AFD	3	5	4	5	4	3	4	3	5	4	40	Sangat Efektif
3	ATA	3	4	4	2	3	5	3	3	2	1	30	Tidak efektif
4	AAP	4	4	4	3	5	4	2	4	2	3	35	Cukup Efektif
5	APP	4	3	5	4	5	4	4	4	4	3	40	Sangat Efektif
6	AP	4	3	4	4	5	3	4	4	4	3	38	Cukup efektif
7	AAP	2	4	5	2	3	5	4	4	3	4	36	Efektif
8	AF	3	4	4	4	5	4	4	3	5	3	39	Efektif
9	AA	5	3	5	3	4	1	1	2	2	2	38	Efektif
10	BA	5	4	5	3	4	4	5	3	4	3	40	Sangat Efektif

11	CKP	4	5	4	4	5	3	4	4	4	3	37	Efektif
12	DB	4	5	4	4	3	5	4	3	4	4	39	Efektif
13	DA	4	5	3	3	5	3	3	5	2	3	36	Sangat Efektif
14	FK	5	3	5	5	3	3	4	3	4	4	40	Sangat Efektif
15	FF	3	5	4	4	3	5	3	4	4	4	39	Cukup Efektif
16	FA	4	4	3	4	4	5	4	3	4	3	39	Cukup Efektif
17	FSL	4	5	4	3	5	4	3	4	4	3	39	Sangat Efektif
18	IA	3	5	4	4	4	3	3	4	4	3	37	Sangat Efektif
19	IA	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	39	Sangat Efektif
20	JS	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	40	Sangat Efektif

No	Kriteria	Jumlah	Presentase%
1	Tuntas	20	$E = \frac{20}{20} \times 100\%$ E= 100%
2	Tidak Tuntas	0	$E = \frac{0}{20} \times 100\%$ E= 0%

Berdasarkan dari tabel efektifitas di atas, diketahui bahwa hasil tes praktek Smash dalam bulutangkis yang dilakukan oleh 20 orang siswa yang menggunakan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis memperoleh ketuntasan 100% mencapai KKM, maka sesuai dengan Tabel 3.4 kategori efektifitas model pembelajaran teknik dasar bulutangkis berada pada interval $80 \leq E < 100$ dan termasuk dalam kategori sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran teknik bulutangkis sangat efektif untuk digunakan oleh siswa pada saat proses pembelajaran bulutangkis.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah model pembelajaran teknik dasar bulutangkis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran teknik dasar bulutangkis. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa buku ajar model pembelajaran

teknik dasar bulutangkis dan didalamnya terdapat langkah-langkah dalam proses belajar siswa. Dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Pemilihan model pembelajaran harus tepat untuk siswa yang mengikuti pembelajaran bulutangkis, hal ini juga dikarenakan model pembelajaran ini mampu dipraktikkan dan dikuasai dengan lebih baik oleh siswa. Pemilihan pengembangan berupa model pengembangan teknik dasar bulutangkis dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik serta meningkatkan keaktifan siswa dalam prakteknya. Selain itu, model pembelajaran teknik dasar bulutangkis ini juga dapat membantu siswa dalam mempermudah pemahaman informasi sesuai dengan kemampuan masing-masing individu.

Pada model pembelajaran teknik dasar bulutangkis ada beberapa teknik pukulan yang harus dikuasai. Dinata (Kelebihan et al., 2015) mengemukakan ada beberapa jenis pukulan yang harus dikuasai seperti *service, lob, dropshot, smash, netting, underhand, dan drive*, semua jenis pukulan tersebut harus dilakukan dengan menggunakan *grip* dan *footwork* yang benar. Pembelajaran teknik dasar yang pengembang uraikan di atas merupakan hasil dari pengkajian dengan mempertimbangkan efektif, dan kemudahan siswa dalam memahami pembelajaran teknik dasar pada bulu tangkis terdiri atas; (1) pegangan raket yang terdiri atas *american grip, forehand grip, backhand grip, dan combination grip*, (2) *service* yang terdiri atas *short service forehand, long service forehand, dan short service backhand*, (3) pukulan dari atas (*overhead stroke*) yang terdiri atas *overhead lob forehand dan overhead drop forehand*, (4) pukulan dari bawah (*underhand stroke*) yang terdiri atas *underhand lob forehand, netting forehand, underhand lob backhand, dan netting backhand*. Dalam pembelajaran teknik dasar bulutangkis (Tegeh et al., 2015) seorang siswa harus memiliki kemampuan menguasai pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan permainan bulutangkis itu sendiri salah satu yang berkaitan dengan keterampilan dalam permainan bulutangkis yaitu menguasai keterampilan pembelajaran teknik dasar bulutangkis.

Pembelajaran teknik dasar dalam permainan bulutangkis yaitu keterampilan yang harus dimiliki seorang pemain pemula meliputi memegang raket, gerakan kaki (*footwork*), dan pembelajaran teknik dasar pukulan (Hendra Sutiawan, et al, 2015), dengan tujuan untuk dapat bermain bulutangkis dengan cara yang baik dan benar menurut (Sapta Kunta Purnama, 2010) pembelajaran teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan

bulutangkis yaitu sikap berdiri (*Stance*), pembelajaran teknik memegang raket (*Grip*), pembelajaran teknik langkah kaki (*Footwork*), dan pembelajaran teknik memukul bola (*Strokes*).

Model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menyusun materi pembelajaran dan berguna sebagai pedoman pembelajaran, model pembelajaran didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran model pembelajaran yaitu suatu kerangka konseptual mengenai interaksi belajar mengajar yang disusun secara sistematis dan dirancang serta dikembangkan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang sekaligus diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar untuk siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru. Dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Validitas pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru, yang dinilai oleh tim validator yang berjumlah 3 orang menunjukkan bahwa model pembelajaran teknik dasar bulutangkis yang dikembangkan tersebut memperoleh persentase 92,4% pada kategori sangat valid maka model pembelajaran teknik dasar bulutangkis layak untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.
2. Praktikalitas dari pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru, yang di nilai dari hasil analisis angket respon siswa menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru memperoleh hasil persentase rata-rata 92% pada kategori sangat praktis maka pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru dapat mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran.
3. Efektivitas bahan pengembangan model pembelajaran teknik dasar bulutangkis untuk siswa SMPN 1 Koto Baru yang dinilai dari hasil soal tes

siswa diperoleh persentase nilai rata-rata 79,35% pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan buku ajar dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bimantara, A. W., Permadi, A. G., & Akhmad, N. (2022). Analisis Keterampilan Dasar Bulutangkis Pb Gemilang Mataram Tahun 2021. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Ikip Mataram*, 8(2), 7–19.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & ... (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221.
- Maulana, Hadi Rihal. (2018). Pengembangan website Mata Kuliah Fisika Sekolah Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa. *Bitkom Research*, 63(2), 1–3.
- Mustafa, P. S., & Angga, P. D. (2022). Strategi Pengembangan Produk Dalam Penelitian Dan Pengembangan Pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 6(3), 413–424. https://doi.org/10.28926/Riset_Konseptual.V6i3.522
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa Sma Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437–444.
- Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. A. N. (2022). Naskah Akademik Tentang Penyelenggaraan Olahraga. *Management*, 2001–2001.
- Putra, G. I., & Sugiyanto, F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Bulu Tangkis Berbasis Multimedia Pada Atlet Usia 11 Dan 12 Tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2), 175. <https://doi.org/10.21831/Jk.V4i2.10893>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/Ijee.V3i2.18524>
- Swandewi, N. K. R., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sd Negeri 3 Peguyangan. *Jupenji: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia*, 1(2), 42–50. <https://doi.org/10.55784/Jupenji.Vol1.Iss2.206>