

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN SISWA KELAS VII A SMPN1 SEKADAU HILIR DALAM TEKNIK DASAR PERMAINAN BULU TANGKIS MELALUI METODE *DRILL***

**Abdurrazak**

SMP Negeri 1 Sekadau Hilir. Jalan Merdeka Timur No. 51-52, Desa Sungai Ringin  
Kec. Sekadau Hilir, Kab. Sekadau Prov. Kalimantan Barat. Kode Pos: 79582  
E\_mail: ariostwn.app@gmail.com

**Abstrak:** Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sekadau Hilir pada tahun pelajaran 2022/2023. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIIA berjumlah 35 orang. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan siswa dalam teknik dasar permainan bulu tangkis melalui metode *drill*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *drill* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam teknik dasar permainan bulu tangkis. Teknik memegang raket pada Pra Siklus berjumlah 25,7%; pada Siklus I dan II mencapai 100%. Teknik servis (*serve*) pada Pra Siklus berjumlah 22,9%; pada Siklus I berjumlah 31 siswa atau 88,6%; pada Siklus II berjumlah 33 siswa atau 94,3%. Teknik *drop shot* pada Pra Siklus berjumlah 20%; pada Siklus I dan II berjumlah 60%. Teknik *clear* atau *lob* pada Pra Siklus berjumlah 20%; pada Siklus I berjumlah 68,62%; pada Siklus II berjumlah 80%. Sedangkan hasil evaluasi belajar pada Pra Siklus memperoleh skor 2.060 dengan rata-rata kelas sebesar 58,85; Siklus I memperoleh skor 2.445 dengan rata-rata kelas sebesar 69,86; dan pada Siklus II memperoleh skor 2.790 dengan rata-rata kelas sebesar 79,71. Siswa yang tuntas belajarnya pada Pra Siklus berjumlah 12 siswa atau 34,28%; pada Siklus I berjumlah 23 siswa atau 65,72% dan pada Siklus II berjumlah 32 siswa atau 91,42%.

**Kata Kunci:** Kemampuan siswa; teknik dasar bulu tangkis; metode *drill*.

**Abstract:** This classroom action research was carried out at SMP Negeri 1 Sekadau Hilir in the 2022/2023 academic year. The research subjects were 35 class VIIIA students. The aim of the research was to describe the increase in students' skills in the basic technique of playing badminton through the drill method. The results showed that the drill method can improve students' skills in the basic techniques of playing badminton. The technique of holding the racket in the Pre Cycle amounted to 25.7%; in Cycles I and II reached 100%. Service techniques (*serve*) in the Pre Cycle amounted to 22.9%; in Cycle I there were 31 students or 88.6%; in Cycle II there were 33 students or 94.3%. The drop shot technique in the Pre Cycle amounts to 20%; in Cycles I and II amounted to 60%. The clear or lob technique in the Pre Cycle is 20%; in Cycle I amounted to 68.62%; in Cycle II amounted to 80%. While the results of the learning evaluation in the Pre Cycle obtained a score of 2,060 with a class average of 58.85; Cycle I obtained a score of 2,445 with a class average of 69.86; and in Cycle II obtained a score of 2,790 with a class average of 79.71. Students who have completed their studies in the Pre-Cycle are 12 students or 34.28%; in Cycle I there were 23 students or 65.72% and in Cycle II there were 32 students or 91.42%.

**Keywords:** Student ability; basic technique of badminton; drilling method.

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dalam olah raga di sekolah menengah pertama atau SMP salah satunya adalah permainan bulu tangkis, yang mana permainan ini sebenarnya banyak digemari oleh siswa namun tidak banyak siswa yang mau menekuninya hingga mencapai prestasi. Hal ini kemungkinan dikarenakan selain dari keterbatasan sarana dan pra sarana latihan tetapi juga dari faktor kurangnya pembinaan sejak dari dini.

Bulu tangkis merupakan sebuah permainan yang menuntut pemainnya selain dari memiliki kemampuan fisik tetapi juga harus memiliki kemampuan berpikir dan menganalisa tekanan waktu memukul bola serta menganalisa posisi atau kesiapan lawan. Dengan demikian pada permainan bulu tangkis selain dari ada tuntutan keterampilan tetapi juga ada tuntutan kecerdasan intelegensia meskipun dalam sistem pendidikan kita di Indonesia yang dianut adalah pelajaran olah raga tergolong pelajaran non akademik sehingga bagi siswa yang berprestasi di bidang permainan ini dikategorikan sebagai kemampuan dalam non akademik.

Sungguhpun demikian, dalam pelajaran olah raga seorang guru tidak boleh abai atau tetap dituntut untuk

memperhatikan kemampuan siswa dalam mengikuti pelajarannya sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa tercapai sesuai dengan kriteria ketuntasan minimalnya.

Penulis sebagai guru olah raga yang sekali gus sebagai peneliti pada SMP Negeri 1 Sekadau Hilir mencobakan metode *drill* guna untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VIII A pada teknik dasar permainan bulu tangkis. Rumusan masalahnya, adalah sejauhmana upaya peningkatan kemampuan siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Sekadau Hilir dalam teknik dasar permainan bulu tangkis melalui metode *drill* ?

## Kemampuan Siswa

Kemampuan yang timbul pada diri seorang siswa, baik itu kemampuan dalam bidang akademik maupun bidang non akademik, biasanya diawali dari tingkat pemahamannya terhadap sesuatu yang ditimbulkan itu. Seorang siswa tidak akan bisa menunjukkan kemampuannya jika belum faham terhadap apa yang hendak dilakukan dan ditekuninya, baik itu pengetahuan maupun keterampilan yang berhubungan dengan kemampuan akademik maupun non akademik. Sebagaimana Nurhasanah dan Tumianta (2007) menjelaskan, bahwa mampu itu

berarti bisa atau sanggup melakukan sesuatu dan kemampuan artinya kesanggupan atau kecakapan. Sedangkan menurut Purwadarminta (2003), pemahaman itu merupakan proses berpikir dan belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju ke arah pemahaman perlu diikuti dengan belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan sebuah proses, perbuatan, dan cara memahami itu sendiri.

Dengan demikian kemampuan siswa dapat diartikan sebagai kesanggupan dan kecakapannya dalam melakukan sesuatu yang didasari oleh tingkat pemahamannya terhadap apa yang dilakukan yang diperoleh dari proses berpikir dan belajar. Kemampuan siswa dalam melakukan sesuatu merupakan salah satu dari bentuk kecerdasan psikomotornya, yaitu kecerdasan yang berkenaan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuannya dalam bertindak setelah memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan aktivitas fisik, seperti berlari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Wingkel (2004) menjelaskan, bahwa kecerdasan psikomotor ini terbagi ke dalam beberapa aspek, diantaranya adalah kecerdasan menirukan, kecerdasan merekayasa atau manipulasi,

dan ketepatan. Kecerdasan peniruan adalah ketika siswa mengamati suatu gerakan kemudian memberi *respons* yang serupa dengan yang diamati. Merekayasa atau memanipulasi yaitu siswa menekankan pada perkembangan kemampuannya dalam mengikuti pengarahannya dan menampilkan gerakan-gerakan pilihan yang ditetapkan sebagai penampilan melalui latihan, siswa sudah mampu tidak hanya meniru saja tetapi mampu menginovasi. Ketetapan merupakan kecerdasannya dalam kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilannya, responnya lebih terkoreksi sehingga kesalahan-kesalahannya dibatasi sampai pada tingkat minimum.

## **Teknik Dasar Permainan Bulu**

### **Tangkis**

Bulu tangkis atau badminton merupakan salah satu permainan bola kecil dengan menggunakan raket dan *shuttle cock* di dunia olah raga yang berasal dari India dan seringkali dipertandingkan secara nasional dan internasional (Lubis, 2022) sehingga olahraga ini banyak digemari orang di dunia, termasuk di Indonesia. Namun untuk memainkan jenis olah raga ini diperlukan teknik dasar yang harus

dikuasai pemainnya, yaitu sejak dari cara memegang raket sampai dengan cara memukul bola.

Perlu kesabaran dari seorang pelatih atau guru oleh raga untuk menciptakan pemain yang baik dan terampil menguasai permainan bulu tangkis, apalagi untuk menanamkan teknik permainan pada anak sekolah di sekolah dasar menengah umum mengingat seorang guru harus melayani semua siswa yang ada tidak melihat apakah anak itu berbakat atau tidak pada olah raga bulu tangkis. Selanjutnya Lubis (2022) menjelaskan bahwa ada 10 teknis dasar dalam permainan bulu tangkis yang harus dikuasai oleh seorang pemain bulu tangkis, yaitu: 1) cara memegang raket (*grip*), 2) sikap atau posisi tubuh (*stance*), 3) gerak kaki (*foot work*), 4) servis (*serve*), 5) *smash*, 6) *drop shot*, 7) *clear* atau *lob*, 8) *netting*, 9) *over head*, dan 10) *drive*.

### **Metode Drill**

Banyak metode pembelajaran yang berkembang dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satunya adalah metode *drill*. Menurut Roestiyah (2001), bahwa metode *drill* ini merupakan suatu teknik dalam pembelajaran yang dapat diartikan

sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan agar memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajarinya.

Metode *drill* banyak digunakan guru yang berkenaan dengan tuntutan atau tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan yang berkenaan dengan pembelajaran yang bersifat memerlukan keterampilan dan ketangkasan serta banyak gerak tubuh. Aqib dan Murtadlo (2016) menjelaskan, bahwa metode *drill* ini agar dapat terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan hendaknya memperhatikan beberapa prinsip, antara lain adalah sebagai berikut: 1) waktu yang digunakan cukup tersedia, 2) pelaksanaannya supaya disesuaikan dengan taraf kemampuan dan perkembangan siswa, 3) memiliki daya tarik dan merangsang siswa untuk belajar dan berlatih secara sungguh-sungguh, 4) mengutamakan ketepatan kemudian kecepatan, 5) dapat memenuhi perbedaan kemampuan dan kecakapan individu siswa, dan 6) diperlukan kesabaran dan ketelatenan dari pihak guru.

Perlu penulis tegaskan juga di sini, bahwa setiap metode pembelajaran itu sama halnya dengan metode pembelajaran yang lain, yaitu memiliki

keunggulan dan kelemahannya tersendiri. Begitu juga dengan metode *drill* ini menurut Djamarah dan Zain (2010), bahwa selain dari memiliki kelebihan tetapi juga memiliki kelemahan atau kekurangan. Kelebihannya memperoleh kecakapan motorik, terampil menggunakan alat-alat olahraga, memperoleh kecakapan mental, dan dapat membentuk kebiasaan yang dilakukan. Sedangkan kelemahannya adalah biasanya latihan dilakukan secara berulang-ulang secara monoton sehingga bisa membosankan siswa.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan yang mana menurut Hopkins (1992) bahwa penelitian tindakan kelas itu bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan keprofesian guru, memperbaiki pembelajaran, dan untuk meningkatkan kepekaan guru tentang bagaimana siswanya belajar dalam mata pelajaran yang diajarkannya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sekadau Hilir, Kabupaten Sekadau, Provinsi Kalimantan Barat pada tahun pelajaran 2022/2023 semester ganjil. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII A berjumlah 35 orang.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus atau dua putaran dan setiap siklusnya menurut Wiriatmadja (2008) terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu: 1) perencanaan (*planing*); 2) tindakan (*action*); 3) pengamatan atau observasi (*observing*); dan 4) refleksi (*reflection*).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan kemampuan siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Sekadau Hilir dalam teknik dasar permainan bulu tangkis melalui metode *drill*.

#### **HASIL PENELITIAN**

Penelitian tindakan kelas selama adalah bertujuan untuk mendiskripsikan upaya peningkatan kemampuan siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Sekadau Hilir dalam teknik dasar permainan bulu tangkis melalui metode *drill* selama dua siklus dapat terlaksana sesuai skenario penelitian dan jadwal yang telah direncanakan.

Untuk mengukur keberhasilan tindakan atau perlakuan guru dalam penelitian ini ada dua hal, yaitu kemampuan siswa dalam praktik gerakan teknik dasar bulu tangkis melalui pengamatan terhadap keterampilan siswa dalam penguasaan teknik dasar bermain bulu tangkis dan juga dilakukan

evaluasi tulis untuk mengetahui tingkat pemahamannya secara teori.

Teknik dasar dalam permainan bulu tangkis menurut Lubis (2022) ada 10 teknis dasar, namun dalam penelitian ini hanya 4 (empat) teknik yang dilatihkan dan diteliti, yaitu: 1) cara

memegang raket (*grip*), 2) servis (*serve*), 3) *drop shot*, dan 4) *clear* atau *lob*.

Adapun hasil dari pengamatan praktik terhadap 4 (empat) keterampilan siswa dalam gerakan teknik dasar bermain bulu tangkis tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Kemampuan Siswa Bermain Bulu Tangkis

No.	Keterampilan dasar	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		$\Sigma$	%	$\Sigma$	%	$\Sigma$	%
1.	Teknik memegang raket ( <i>grip</i> )	9	25,7	35	100	35	100
2.	Teknik servis ( <i>serve</i> )	8	22,9	31	88,6	33	94,3
3.	Teknik <i>drop shot</i>	7	20,0	21	60	21	60
4.	Teknik <i>clear</i> atau <i>lob</i>	7	20,0	24	68,6	28	80

Sedangkan hasil dari evaluasi belajar terhadap 35 siswa yang

dilaksanakan di akhir setiap siklusnya diketahui sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Perolehan Skor	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Jumlah	2.060	2.445	2.790
Rata-rata	58,85	69,86	79,71

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil belajar Siswa Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
Tuntas	12	34,28%	23	65,71%	32	91,42%
Belum Tuntas	23	65,72%	12	34,29%	3	8,58%
Jumlah	35	100%	35	100%	35	100%

## PEMBAHASAN

Dari tabel 1 diketahui hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum metode *drill* dapat meningkatkan kemampuan dasar siswa dalam permainan bulu tangkis. Dari *keempat* teknik dasar yang diteliti, yaitu: teknik memegang raket (*grip*) pada Pra Siklus berjumlah 9 siswa atau 25,7%; pada Siklus I dan II berjumlah 35 siswa atau 100%. Kemampuan teknik servis (*serve*) pada Pra Siklus berjumlah 8 siswa atau 22,9%; pada Siklus I berjumlah 31 siswa atau 88,6%; pada Siklus II berjumlah 33 siswa atau 94,3%. Kemampuan teknik *drop shot* berjumlah 7 siswa atau 20%; pada Siklus I dan II berjumlah 21 siswa atau 60%. Kemampuan teknik *clear* atau *lob* berjumlah 7 siswa atau 20%; pada Siklus I berjumlah 24 siswa atau 68,62%; pada Siklus II berjumlah 28 siswa atau 80%.

Teknik memegang raket (*grip*) merupakan teknik dasar dalam permainan bulu tangkis yang terpenting untuk diketahui pertama kali oleh siswa yang belajar bulu tangkis karena bagi yang masih baru belajar bermain bulu tangkis jika tidak benar cara memegang-nya akan dapat mengakibatkan cedera.

Servis (*serve*) merupakan gerakan pasanda bahwa permainan telah

berlangsung atau memberikan tantangan dan lawan supaya siap menerima tantangan itu. Ada dua jenis servis (*serve*) yang dilatihkan dan diteliti, yaitu servis atas (*high serve*) dan servis bawah (*low serve*). Servis atas dilakukan dengan cara memukul *shuttle cock* dengan menggunakan raket yang posisinya di atas bahu atau di atas kepala sehingga laju *shuttle cock* akan cenderung horizontal, sedangkan servis bawah dilakukan dengan cara memukul *shuttle cock* menggunakan raket yang posisinya di bawah bahu atau di dada sehingga *shuttle cock* akan cenderung melambung.

*Drop shot* merupakan teknik memukul *shuttle cock* ke area tengah atau depan lawan secara cepat maupun standar sehingga pemain bulu tangkis bisa membawa lawan yang diserang terpaksa pergi ke bagian depan. Sedangkan teknik *clear* atau *lob* merupakan lawan atau kebalikan dari teknik *drop shot*, yaitu jika teknik *drop shot* memiliki tujuan agar lawan main terpaksa pindah ke area depannya tetapi pada teknik *clear* atau *lob* bertujuan untuk membuat lawan main harus mundur atau bermain ke area belakang.

Dari data tersebut merupakan bentuk kecerdasan psikomotor siswa, yaitu kecerdasan yang berkenaan dengan

keterampilan (*skill*) atau kemampuannya dalam bertindak setelah memperoleh pengalaman belajar yang berhubungan dengan aktivitas fisik, seperti: berlari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Sedangkan hasil dari evaluasi belajar terhadap 35 siswa yang dilaksanakan di akhir setiap siklusnya yang telah ditunjukkan pada tabel 2 dan 3 diketahui bahwa pada Pra Siklus memperoleh jumlah skor 2.060 dengan rata-rata kelas sebesar 58,85; pada Siklus I memperoleh jumlah skor 2.445 dengan rata-rata kelas sebesar 69,86; dan pada Siklus II memperoleh jumlah skor 2.790 dengan rata-rata kelas sebesar 79,71.

Siswa yang tuntas belajarnya pada Pra Siklus berjumlah 12 siswa atau 34,28% dan yang belum tuntas berjumlah 23 siswa atau 65,72%; pada Siklus I siswa yang tuntas belajarnya berjumlah 23 siswa atau 65,72% dan yang belum tuntas berjumlah 12 siswa atau 34,28%; pada Siklus II siswa yang tuntas belajarnya berjumlah 32 siswa atau 91,42% dan yang belum tuntas berjumlah 3 siswa atau 8,58%.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *drill* mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar bermain bulu

tangkis. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudarmanto (2017), bahwa *respons* akan muncul dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata, dan munculnya perilaku (*respons*) akan semakin kuat bila diberikan penguatan (*reinforcement*).

Metode *drill* juga mampu meningkatkan pengetahuan siswa dalam teknik dasar bermain bulu tangkis sebagaimana yang telah ditunjukkan pada tabel 2 dan 3. Sudjana (2009) menjelaskan bahwa pemahaman merupakan suatu sikap yang dihasilkan dari belajar, misalnya siswa dapat menjelaskan sesuatu dengan susunan kalimatnya sendiri atas apa yang dibacanya atau apa yang didengarnya, memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan oleh guru dan menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain.

Metode *drill* merupakan salah satu metode pembelajaran yang memiliki cara kerja tersendiri yang berdampak pada hasil belajar siswa. Menurut Sudarmanto (2017), bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah cara kerja yang teratur yang digunakan oleh guru untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum metode *drill* dapat meningkatkan kemampuan dasar siswa kelas VIII A di SMP Negeri 1 Sekadau Hilir dalam teknik dasar permainan bulu tangkis, yaitu: teknik memegang raket (*grip*) pada Pra Siklus berjumlah 9 siswa atau 25,7%; pada Siklus I dan II berjumlah 35 siswa atau 100%. Kemampuan teknik servis (*serve*) pada Pra Siklus berjumlah 8 siswa atau 22,9%; pada Siklus I berjumlah 31 siswa atau 88,6%; pada Siklus II berjumlah 33 siswa atau 94,3%. Kemampuan teknik *drop shot* berjumlah 7 siswa atau 20%; pada Siklus I dan II berjumlah 21 siswa atau 60%. Kemampuan teknik *clear* atau *lob* berjumlah 7 siswa atau 20%; pada Siklus I berjumlah 24 siswa atau 68,62%; pada Siklus II berjumlah 28 siswa atau 80%.

Sedangkan hasil evaluasi belajar pada Pra Siklus memperoleh jumlah skor 2.060 dengan rata-rata kelas sebesar 58,85; pada Siklus I memperoleh jumlah skor 2.445 dengan rata-rata kelas sebesar 69,86; dan pada Siklus II memperoleh jumlah skor 2.790 dengan rata-rata kelas sebesar 79,71. Siswa yang tuntas belajarnya pada Pra Siklus berjumlah 12 siswa atau 34,28%; pada Siklus I siswa yang tuntas belajarnya

berjumlah 23 siswa atau 65,72%; dan pada Siklus II siswa yang tuntas belajarnya berjumlah 32 siswa atau 91,42%.

## DAFTAR RUJUKAN:

- Aqib, Zainal dan Murtadlo, Ali. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamarah, Syaiful Bahri., dan Zain, Aswan. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hopkins, David. (1992). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Buckingham: Open University Press.
- Lubis, Ichsan Andi. (2022). 10 Teknik Dasar Badminton yang Fundamental bagi Para Pemula. <https://www.tokopedia.com/blog/teknik-dasar-bulu-tangkis-hbl/>
- Nurhasanah dan Tumianta, Didik. (2007). *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia Untuk SD dan SMP*. Jakarta: Bina Sarana Pustaka.
- Porwadarminta, W. J. S. (2003). *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Roestiyah, N.K. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarmanto. (2017). *Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Sunrise.
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Roskarya.
- Winkel, W.S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abdi.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.