

**MEMENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI
PENDEKATAN PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BULUTANGKIS**

¹Arina Manasikana, ²Osa Maliki

^{1,2}, UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

¹arinaoppo88@gmail.com, ²osamaliki@upgris.ac.id

ABSTRACT

This research aims to evaluate efforts to increase student learning motivation through the use of games in badminton material. The approach used is a game-based learning method implemented in middle school students. This research uses the classroom action research (PTK) method, with data collection through questionnaires and interviews. The results of research in cycle I showed an increase in student learning motivation by a difference of 11.8%. In cycle II, the increase reached 42.68%. These results indicate a very significant increase in student learning motivation after implementing game-based learning methods. This increase in learning motivation reflects the positive impact of the improvements and efforts made in Cycle II. Overall, this research concludes that the game-based learning approach in badminton material is effective in increasing students' learning motivation. This significant increase has positive implications in creating a more meaningful and inspiring learning experience in dealing with learning material.

Keywords: Game Methods, Motivation, Badminton

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan permainan dalam materi bulutangkis. Pendekatan yang digunakan adalah metode pembelajaran berbasis permainan yang diimplementasikan pada siswa sekolah menengah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dengan pengumpulan data melalui angket dan wawancara. Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan selisih 11.8%. Pada siklus II, peningkatan tersebut mencapai 42.68%. Hasil ini mengindikasikan adanya peningkatan yang sangat signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis permainan. Peningkatan motivasi belajar sebesar ini mencerminkan dampak positif dari perbaikan dan upaya yang dilakukan pada Siklus II. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam materi bulutangkis efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan yang signifikan ini memberikan implikasi positif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan membangkitkan semangat dalam menghadapi materi pembelajaran.

Kata Kunci : Metode Permainan, Motivasi, Bulutangkis

A. Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan elemen penting dalam proses pendidikan, karena dapat mempengaruhi keterlibatan dan hasil belajar. Dalam konteks pendidikan jasmani, khususnya pada materi bulutangkis, motivasi belajar peserta didik sering kali menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang menarik dan efektif, salah satunya adalah melalui permainan dalam pembelajaran bulutangkis.

Permainan dalam pembelajaran bulutangkis dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan motorik, memperbaiki teknik bermain bulutangkis, serta menumbuhkan semangat kompetitif dan kerjasama.

Permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga menjadi lebih termotivasi untuk belajar (Nugraha, Putri, dan dkk. 2018). Susanto (2017) menambahkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan membuat mereka lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. Hamid dan Aminuddin (2019) menyatakan bahwa permainan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran karena mereka terlibat langsung dalam aktivitas yang menyenangkan. Sugiyanto dan Prayitno (2017) menekankan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bulutangkis dapat meningkatkan keterampilan motorik peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Rahman (2014) menyatakan bahwa permainan dapat memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk mengembangkan keterampilan mereka. Deli (2017) juga menyoroti bahwa permainan dapat membantu

peserta didik untuk mengatasi rasa bosan dan monoton dalam proses belajar.

Sugiyanto dan Prayitno (2017) menekankan bahwa bulutangkis adalah olahraga yang menuntut ketangkasan luar biasa, kemampuan teknis, persepsi, dan kemampuan prediktif serta sangat cepat bereaksi. Rahman (2014) menyatakan bahwa teknik dasar permainan bulutangkis ada dua yaitu teknik memegang raket dan teknik memukul atau teknik pukulan. Deli (2017) menambahkan bahwa sikap dan posisi yang baik saat bermain bulutangkis sangat penting untuk seseorang dalam meningkatkan keterampilan mereka.

Bulutangkis adalah olahraga yang menggunakan alat raket, bulu tangkis biasa dimainkan dua orang dalam pertandingan tunggal atau dua pasangan dalam pertandingan ganda (Nugraha, Putri, dan dkk. 2018). Susanto (2017) menambahkan bahwa bulutangkis berasal dari Inggris dan memiliki sejarah panjang yang dimulai pada tahun 1899 dengan adanya All England Championship. Hamid dan Aminuddin (2019) menyatakan bahwa

bulutangkis memerlukan kecepatan dan kelincahan memukul shuttlecock, teknik langkah kaki (footwork) dan pukulan yang benar akan menghasilkan pukulan baik.

Berikut adalah beberapa jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran bulutangkis untuk meningkatkan motivasi belajar:

1. Target Practice: Peserta didik diberi target untuk mengenai titik tertentu di lapangan menggunakan pukulan tertentu. Misalnya, mereka harus mengenai target di sudut lapangan dengan pukulan forehand. Permainan ini meningkatkan keterampilan teknik sekaligus memberikan tantangan yang menarik.
2. Challenge Matches: Peserta didik diberi tantangan tertentu, seperti bermain dengan tangan non-dominan atau menggunakan teknik tertentu selama permainan. Tantangan ini membuat permainan lebih menarik dan mengembangkan keterampilan baru.
3. Shadow Badminton: Permainan ini melibatkan peserta didik mengikuti gerakan pelatih atau teman sekelas tanpa

menggunakan shuttlecock. Ini membantu peserta didik memperbaiki teknik langkah kaki dan posisi tubuh dalam permainan yang lebih santai namun tetap bermanfaat.

4. **Game Modification:** Mengubah aturan permainan bulutangkis untuk membuatnya lebih menarik, seperti bermain dengan balon atau menggunakan lapangan yang lebih kecil. Modifikasi ini membuat permainan lebih menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi.
5. **Relay Matches:** Peserta didik dibagi menjadi beberapa tim dan bermain relay matches di mana setiap anggota tim harus memainkan set tertentu. Tim dengan jumlah kemenangan terbanyak menjadi pemenang. Permainan ini meningkatkan kerjasama tim dan menumbuhkan jiwa kompetitif.

B. Metode Penelitian

Metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) adalah suatu pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK bertujuan memperbaiki proses

pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan oleh guru dan hasil dari tindakan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar (Arikunto, 2015). Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI-10



Gambar. Alur penelitian (Arikunto 2015) SMA N 2 Semarang.

Berikut pertanyaan angket yang diberikan yang diambil dari (Putera et all, 2023.p 135)

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Y	T
1.	Saya senang dengan pembelajaran hari ini.		
2.	Dari pembelajaran hari ini saya termotivasi untuk berolahraga		
3.	Pembelajaran hari ini lebih menarik dibandingkan minggu kemarin.		
4.	Saya merasa kecewa		

	apabila pembelajaran hari ini kosong		
5.	Saya ingin pembelajaran hari ini dilakukan lagi di minggu depan		
6.	Permainan yang diberikan sangat menarik.		
7.	Saya paham tentang materi hari ini setelah melakukan aktivitas hari ini		
8.	Saya tidak sabar menunggu pembelajaran minggu depan		
9.	Saya akan menjaga tubuh menjadi bugar melalui aktivitas olahraga.		
10.	Saya merasa lebih bugar setelah melakukan pembelajaran hari ini		

Berikut adalah rumus analisis pernyataan di atas:

$$P = F/N \times 100$$

P = adalah presentase minat peserta didik terhadap pembelajaran.

F= adalah jumlah peserta didik yang menjawab dengan jawaban yang

menunjukkan minat terhadap pembelajaran (misalnya, "ya").

N= adalah jumlah keseluruhan peserta didik yang ikut dalam penelitian atau angket

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

1.1 Siklus 1

No	Jawaban Ya		Jawaban Tidak	
	Angka	%	Angka	%
1.	21	58.3	15	41.7
2.	19	52.7	17	47.3
3.	15	41.7	21	58.3
4.	17	47.3	19	52.7
5.	20	55.5	16	44.5
6.	19	52.7	17	47.3
7.	16	44.5	20	55.5
8.	18	50	18	50
9.	20	55.5	16	44.5
10.	17	47.3	19	52.7
Rata	55.9		44.1	

Berdasarkan tabel di atas selisih antara jawaban "ya" dan

“tidak” hanya memiliki selisih 11,8% yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik belum memiliki motivasi yang lebih dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis.

Dalam menghadapi temuan ini, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada siklus 2. Hal ini dapat mencakup pengembangan metode pengajaran yang lebih menarik seperti melalui permainan-permainan yang dapat memotivasi peserta didik agar tetap bersemangat dalam pembelajaran.

1.2 Siklus 2

No	Jawaban Ya		Jawaban Tidak	
	Angka	%	Angka	%
11.	25	69.4	11	30,6
12.	27	75	9	25
13.	23	63.8	13	36.2
14.	27	75	15	25
15.	23	63.8	13	36.2
16.	31	86.1	5	13,9
17.	29	80.5	7	19.5

18.	23	63.8	13	36.2
19.	25	69.4	11	30.6
20.	24	66.6	12	33.4
Rata	71,34		28,66	

Perbedaan nilai presentase menunjukkan hasil yang sangat positif pada hasil pembelajaran peserta didik. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih inovatif, serta pendekatan yang melibatkan interaksi sosial dan aktivitas fisik, dapat meningkatkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, perubahan yang terjadi pada Siklus 2 tampaknya berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan interaktif, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan motivasi dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

2. Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar sebesar ini mencerminkan dampak positif dari perbaikan dan upaya yang dilakukan pada Siklus II. Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan

keberhasilan intervensi yang dilakukan, tetapi juga menggambarkan bagaimana metode "permainan" yang diterapkan selama proses pembelajaran telah berhasil merangsang minat dan motivasi peserta didik secara signifikan.

Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar mereka. Perubahan tersebut menandakan bahwa pendekatan yang lebih inovatif, kreatif, dan interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Peningkatan yang signifikan ini memberikan implikasi positif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan membangkitkan semangat peserta didik dalam menghadapi materi pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan metode "permainan" selama pembelajaran tidak hanya memperkaya proses belajar-mengajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik, serta

meningkatkan rasa kebersamaan dan kerjasama tim di antara mereka. Hal ini menjadi bukti bahwa pendekatan yang tepat dalam pendidikan dapat menghasilkan perubahan yang positif dan berkelanjutan dalam motivasi belajar peserta didik.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran bulutangkis dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Metode pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar.

Melalui kuesioner, observasi, dan wawancara, ditemukan bahwa peserta didik yang terlibat dalam permainan bulutangkis menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar mereka. Kuesioner mengungkapkan bahwa peserta didik merasa lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis ketika metode permainan diterapkan. Observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif berpartisipasi dan menunjukkan

peningkatan keterampilan teknis bulutangkis. Wawancara dengan guru juga menguatkan bahwa permainan dalam pembelajaran bulutangkis membantu peserta didik merasa lebih terlibat dan termotivasi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menyarankan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam materi bulutangkis. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan motorik dan kerja sama tim. Oleh karena itu, disarankan bagi para pendidik untuk mempertimbangkan penerapan metode permainan dalam pembelajaran bulutangkis dan mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S dkk (2015). Penelitian Tindakan Kelas (edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara
- Nugraha, Putri, & dkk. (2018). Pengertian Bulutangkis dalam Pembelajaran Jasmani. UNSIL.

Susanto (2017). Sejarah Bulutangkis di Indonesia. UNY.

Hamid, A., & Aminuddin, A. (2019). Teknik dan Strategi Bulutangkis. Universitas Islam Malang.

Sugiyanto, & Prayitno (2017). Keterampilan dan Kemampuan dalam Bulutangkis. Universitas Sebelas Maret.

Rahman (2014). Dasar-dasar Teknik Bulutangkis. Universitas Diponegoro.

Deli (2017). Pengaruh Sikap dan Posisi dalam Bulutangkis. Universitas Negeri Jakarta.