

## The Application Of Learning Methods To Skill Learning Outcomes In Badminton Games In Terms Of Kinesthetic Perception

Sudiadharna<sup>1</sup>, Ahmad Rum Bismar<sup>2</sup>, Abdul Rahman<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Kepelatihan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, Jl. Wijaya Kusuma No. 14, Banta-Bantaeng, Rappocini, Makassar, Sulawesi Selatan.

<sup>3</sup>Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar, Jl. Wijaya Kusuma No. 14, Banta-Bantaeng, Rappocini, Makassar, Sulawesi Selatan.

\*abd.rahman@unm.ac.id

---

### Abstract

This experimental study aims to compare two learning methods towards the results of learning skills in badminton games. The learning method consists of command learning methods and task learning methods. This study also aims to determine the interaction between learning methods and the ability of kinesthetic perceptions of the results of learning skills in badminton games. The ability of kinesthetic perception consists of high and low. This research was conducted in the Badminton Hall, Faculty of Sport Sciences, Makassar State University, 2016/2017 academic year. The experimental method uses 2x2 treatment by level design. The sample consisted of 40 students divided into four groups, each consisting of 10 students. The data analysis technique was two-way analysis of variance (ANOVA) and continued with the Tukey test at the significance level  $\alpha = .05$ . The results of this study indicate that (1). The results of learning skills in badminton games command learning methods are better than task learning methods. (2). There is an interaction between learning methods and the ability of kinesthetic perceptions of the results of learning skills in badminton games. (3). The ability of kinesthetic perception is high, command learning methods are better than task learning methods. (4). The ability of kinesthetic perception is low, the command learning method with the task learning method has no difference.

**Keywords:** skills, badminton games, learning methods, kinesthetic perceptions

## Penerapan Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Pada Permainan Bulutangkis Ditinjau Dari Persesi Kinestetik

### Abstrak

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk membandingkan dua metode pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan dalam permainan bulutangkis. Metode pembelajaran terdiri dari metode pembelajaran perintah dan metode pembelajaran tugas. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui interaksi antara metode pembelajaran dan kemampuan persepsi kinestetik terhadap hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis. Kemampuan persepsi kinestetik terdiri dari tinggi dan rendah. Penelitian ini dilaksanakan di Aula Bulu Tangkis Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar tahun ajaran 2016/2017. Metode eksperimen menggunakan perlakuan 2x2 by level design. Sampel terdiri dari 40 siswa yang dibagi menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri dari 10 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis variansi dua arah (ANOVA) dan dilanjutkan dengan uji Tukey pada taraf signifikansi = 0,05. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1). Hasil belajar keterampilan pada metode pembelajaran perintah permainan bulutangkis lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tugas. (2). Terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan kemampuan persepsi kinestetik terhadap hasil belajar keterampilan dalam permainan bulutangkis. (3). Kemampuan persepsi kinestetik tinggi, metode pembelajaran perintah lebih baik daripada metode pembelajaran tugas. (4). Kemampuan persepsi kinestetik rendah, metode pembelajaran perintah dengan metode pembelajaran tugas tidak ada perbedaan.

**Kata Kunci:** keterampilan, permainan bulu tangkis, metode pembelajaran, persepsi kinestetik

## PENDAHULUAN

Permainan bulutangkis terdiri dari beberapa teknik pukulan dasar dalam bermain. Menurut James Poole (2006), mengemukakan bahwa teknik dasar permainan bulutangkis terdiri dari pukulan servis, netting, drive, lob, dan smash. Dimana keterampilan pada permainan bulutangkis memegang peranan sentral dalam permainan. Kalau diperhatikan secara seksama, keterampilan pada permainan bulutangkis merupakan rangkaian bentuk gerakan pukulan yang keras dan cepat. Untuk mendukung keterampilan pada permainan bulutangkis dalam proses pembelajaran pada mata kuliah bulutangkis, maka perlu dilakukan pengembangan dalam proses belajar mengajar yang tepat agar tujuan pembelajaran keterampilan pada permainan bulutangkis dapat dicapai secara optimal. Peningkatan kualitas proses pembelajaran dapat dilakukan dengan melakukan serangkaian kegiatan yang sistematis untuk mengembangkan pembelajaran, seperti mengidentifikasi pembelajaran, mengembangkan pembelajaran, dan mengevaluasi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Firmansyah (2008), bahwa pengembangan yang didasarkan pada pengajaran mengenali pelajar dalam tingkat belajar keterampilan gerak dan menyesuaikan untuk memudahkan proses pembelajaran. Komponen sistem pembelajaran tidaklah berdiri sendiri, akan tetapi saling mempengaruhi, berinteraksi satu sama lain dan membentuk suatu sistem. Kondisi ini menunjukkan bahwa komponen pembelajaran merupakan proses interaksi antar komponen yang diperlukan untuk melakukan perbaikan kualitas pembelajaran. Salah satu komponen unsur proses pembelajaran yang diuraikan atau pendapat di atas adalah metode pembelajaran. Metode pembelajaran sebagai suatu upaya perbaikan kualitas proses pembelajaran. Namun kenyataannya sebagian besar mahasiswa belum mampu mengikuti perkuliahan matakuliah permainan bulutangkis, khususnya keterampilan pada permainan bulutangkis dengan hasil yang maksimal. Akibatnya, nilai keterampilan yang dicapai mahasiswa sangat rendah. Banyak metode pembelajaran yang dapat diterapkan oleh para dosen, khususnya dosen mata kuliah bulutangkis untuk pengembangan teknik keterampilan pada permainan bulutangkis dengan berbagai pendekatan pembelajaran. Namun penerapan metode pembelajaran kurang jelas apakah proses pembelajaran terpusat dari dosen atau pembelajaran terpusat dari mahasiswa. Menggunakan mahasiswa sebagai obyek dalam penelitian ini didasari bahwa nantinya mahasiswa akan mengambil atau memprogramkan mata kuliah permainan bulutangkis dan akan menjadi media hidup dalam proses pembelajaran. Jelas akan memudahkan penelitian ini dilaksanakan, dimana ditunjang oleh sarana dan prasarana yang ada di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar. Menurut Suyono (2014), bahwa perlu disadari bahwa dalam berbagai sumber, berbagai istilah tersebut sering saling dipertukarkan atau bahkan dianggap identik. Untuk menghilangkan penafsiran tentang metode pembelajaran yang digunakan, maka ditekankan berupa pembelajaran komando dan pembelajaran tugas. Kedua pembelajaran tersebut masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Hal ini perlu ditekankan dari kedua pembelajaran tersebut yang mana lebih unggul, hal ini perlu pembuktian melalui suatu penelitian dengan memakai mahasiswa sebagai populasi dan sampel terhadap hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis. Metode pembelajaran komando merupakan penerapan proses pembelajaran didominasi oleh dosen, dimulai dengan penjelasan tentang teknik atau dasar keterampilan teknik, dan kemudian mahasiswa mencontoh dan melakukannya berulang kali dengan mengikuti “aba-aba” dari dosen dan koreksian dilakukan oleh dosen. Metode pembelajaran tugas merupakan penerapan proses pembelajaran, dimana dosen memberikan tugas yang harus dikerjakan atau ditugaskan sesuai dengan contoh yang diberikan oleh dosen tanpa diawasi maupun dikoreksi. Dalam pembelajaran, mahasiswa akan saling mengoreksi dan mengembangkan diri sesuai dengan kemampuannya. Agar suatu proses pembelajaran dapat berhasil, maka harus memperhatikan beberapa faktor yang mendukung proses pembelajaran tersebut, salah

satunya adalah kemampuan persepsi kinestetik. Persepsi kinestesis merupakan faktor yang turut menentukan cepat tidaknya mahasiswa dapat menguasai teknik gerakan atau keterampilan olahraga dalam proses pembelajaran. Kinestetik adalah kecakapan merasakan posisi tubuh dan gerak tubuh serta sendi-sendinya selama aksi perototan. Indera kinestetik berada dalam otot tendon dan persendian yang secara bersama-sama memberikan informasi yang diperlukan berhubungan dengan posisi dan gerak tubuh. Dalam belajar keterampilan pada permainan bulutangkis, mahasiswa berusaha mengkoordinasikan komponen-komponen penggerak tubuh. Otot, tendon, dan persendian sebagai komponen utama dalam gerak tubuh. Gerakan-gerakan dalam permainan bulutangkis berupa keterampilan pada permainan bulutangkis memerlukan kecermatan gerak sehingga kinestetik sangat menunjang. Informasi yang diterima dari dosen mata kuliah bulutangkis tentang teknik gerakan yang akan dilakukan memberikan persepsi pada mahasiswa untuk menampilkan tugas gerakan. Gerakan yang telah dilakukan atau dirasakan sebelumnya akan tersimpan dalam memori sebagai bahan analisis internal dan memberi informasi untuk koreksi gerakan atau penampilan berikutnya. Kinestetik dapat memberikan kemampuan pada mahasiswa untuk mengontrol gerakan keterampilan pukulan pada permainan bulutangkis, dalam hal mengambil posisi dengan timing yang tepat. Sehingga saat terjadi perkenaan raket dan shuttlecock semakin akurat dan akan menghasilkan keterampilan pada permainan bulutangkis yang akurat, ke lapangan lawan. Berdasarkan uraian latar belakang, yang berkaitan dengan penelitian ini, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut; (1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis antara metode pembelajaran komando dan metode pembelajaran tugas? (2) Apakah terdapat interaksi hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis antara metode pembelajaran dan persepsi kinestetik? (3) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis antara metode pembelajaran komando dan metode pembelajaran tugas ditinjau dari kemampuan persepsi kinestetik tinggi? (4) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis antara metode pembelajaran komando dan metode pembelajaran tugas ditinjau dari kemampuan persepsi kinestetik rendah?

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di GOR Bulutangkis Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar pada tanggal 29 Agustus sampai 26 Oktober 2018, frekuensi perlakuan satu kali per minggu. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah metode eksperimen analisis faktorial 2 x 2. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah metode pembelajaran, dan sebagai variabel bebas atribut adalah persepsi kinestesis, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan pada permainan bulutangkis. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa putra FIK UNM Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang belum memprogramkan dan mengikuti mata kuliah bulutangkis yang berjumlah 71 orang mahasiswa. Kemudian dari jumlah tersebut, diambil 40 mahasiswa secara acak dan Selanjutnya dilakukan tes persepsi kinestesis, yang hasilnya disusun mulai dari skor persepsi kinestesis tinggi sampai pada yang paling rendah. Untuk membagi anggota sampel yang tinggi dan rendah dilakukan dengan teknik persentase, yaitu 27% batas atas yang mewakili nilai tertinggi dan 27% batas bawah yang mewakili nilai terendah dari masing-masing kelompok. Masing-masing kelompok strategi pembelajaran, 27% dari 71 mahasiswa diperoleh 19,17 dibulatkan menjadi 20 mahasiswa. Jadi 20 mahasiswa dari urutan skor tertinggi diklasifikasikan sebagai kelompok persepsi kinestetik tinggi dan 20 mahasiswa dari urutan skor terendah diklasifikasikan sebagai kelompok persepsi kinestetik rendah, skor di antara persepsi kinestetik tinggi dan rendah dihilangkan. Dengan demikian terbentuk 4 (empat) sel dari kedua kelompok metode

pembelajaran tersebut yakni: (1) Kelompok metode pembelajaran komando dengan persepsi kinestetik tinggi berjumlah 10 mahasiswa, (2) Kelompok metode pembelajaran tugas dengan persepsi kinestetik tinggi berjumlah 10 mahasiswa, (3) Kelompok metode pembelajaran komando dengan persepsi kinestetik rendah berjumlah 10 mahasiswa, (4) Kelompok strategi pembelajaran tugas dengan persepsi kinestetik rendah berjumlah 10 mahasiswa. Instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dengan teknik tes dan pengukuran. Instrumen yang dipakai adalah (1) tes keterampilan pada permainan bulutangkis dan (2) tes persepsi kinestesis, disusun dan dikembangkan oleh peneliti dengan melalui berbagai prosedur. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan teknik analisis varians (ANAVA) untuk desain faktorial, dan diikuti dengan uji lanjut (Uji Tukkey). Sebelum pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis varians dua jalan digunakan untuk menguji pengaruh utama (main effect) dan interaksi (interaction effect) variabel bebas strategi pembelajaran dan persepsi kinestesis terhadap variabel terikat, yaitu hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis.

Tabel 1. Rangkuman Hasil ANAVA

Sumber Variasi	Db	Jk	Rk	Fh	Ft ( $\alpha=0.05$ )
Rata-rata Baris	1	302,5	302,5	73,25	7,71
Rata-rata Kolom	1	48,4	48,4	11,72	7,71
Interaksi	1	84,4	84,4	20,44	7,71
Error	36	148,7	41,13		
Jumlah					

Tabel 1 menunjukkan terdapat interaksi yang signifikan antara strategi pembelajaran dengan kemampuan persepsi kinestetik ( $F_{hit} = 76,76 > F_{tab} (\alpha = ,05) = 5,14$ ).

Tabel 2. Rangkuman Hasil Penelitian (Uji Tukey)

Kelompok yang dibandingkan	Qhit	dk	Qtab	$\alpha=0.05$
A <sub>1</sub> dan A <sub>2</sub>	6,77	4;20	3,96	Signifikan
A <sub>1</sub> B <sub>1</sub> dan A <sub>2</sub> B <sub>1</sub>	5,6	4;10	4,33	Non Signifikan
A <sub>2</sub> B <sub>2</sub> dan A <sub>1</sub> B <sub>2</sub>	0,77	4;10	4,33	Non Signifikan

Berdasarkan Tabel 1 dan 2, dijelaskan bahwa: a. Terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis secara nyata antara kelompok metode pembelajaran komando dengan kelompok metode pembelajaran tugas, dimana  $Q_{hitung} = 6,77 > Q_{tab}(0,05) = 3,96$ . b. Terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan kemampuan persepsi kinestetik, dimana  $F_{hit} = 20,44 > F_{tab} 0,05 = 7,71$ . c. Terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis secara nyata antara metode pembelajaran komando dan metode pembelajaran tugas ditinjau dari kemampuan persepsi kinestetik tinggi, dimana  $Q_{hitung} = 5,6 > Q_{tab}(0,05) = 4,33$ . d. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis secara nyata antar metode pembelajaran tugas dan strategi pembelajaran komando ditinjau dari kemampuan persepsi kinestetik rendah, dimana  $Q_{hitung} = 0,77 > Q_{tab}(0,05) = 4,33$ .

A. Perbedaan Hasil Belajar Keterampilan pada Permainan Bulutangkis antara Metode Pembelajaran Komando dan Metode Pembelajaran Tugas Metode pembelajaran komando

merupakan proses kegiatan pembelajaran bergantung pada inisiatif dosen, dimana dosen menyiapkan semua aspek pengajaran. Kemajuan hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis terpantau oleh dosen, sehingga dosen akan mengetahui sampai dimana hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa. Apabila terjadi kesalahan dalam proses pembelajaran, maka dosen langsung memberikan koreksian agar kesalahan itu dapat diminimalkan. Metode pembelajaran tugas merupakan pembelajaran dalam bentuk pemberian tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa serta harus bertanggung jawab kepada dosen apa yang telah mereka pelajari. Mahasiswa memiliki kebebasan melaksanakan kegiatan belajarnya sesuai karakteristik pribadinya sendiri. Mahasiswa tidak terpantau oleh dosen dan kehilangan kontrol, mahasiswa dapat menyembunyikan dirinya dan menghindari hubungan dengan dosen, juga tidak mendapat umpan balik atau koreksian dari dosen.

B. Interaksi antara Metode Pembelajaran dan Kemampuan Persepsi Kinestesis Metode pembelajaran dengan kemampuan persepsi kinestetik, menunjukkan ada interaksi antara variabel tersebut.

C. Perbedaan Hasil Belajar Keterampilan pada Permainan Bulutangkis antara Metode Pembelajaran Komando dan Metode Pembelajaran Tugas ditinjau dari Kemampuan Persepsi Kinestetik Tinggi Metode pembelajaran komando dengan kemampuan persepsi kinestetik tinggi, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Mahasiswa akan dapat mengarahkan shuttlecock, sehingga dapat mengatur titik pukul atau perkenaan antara raket dengan shuttlecock secara akurat, dan posisi berdiri yang tepat. Metode pembelajaran tugas dengan kemampuan persepsi kinestetik tinggi, kesensitifan mahasiswa terhadap tubuh dan perasaan mereka terhadap hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis tidak dirasakan dan mengembangkan keterampilan fisik, sosial, emosional, dan kognitif sangat kurang. Hal ini disebabkan karena tidak adanya koreksian atau pantauan dari dosen.

D. Perbedaan Hasil Belajar Keterampilan pada Permainan Bulutangkis antara Metode Pembelajaran Tugas dan Metode Pembelajaran Komando ditinjau dari Kemampuan Persepsi Kinestetik Rendah Metode pembelajaran tugas, mahasiswa memperoleh kebebasan melaksanakan kegiatan belajarnya sesuai karakteristik pribadinya sendiri. Sehingga mahasiswa dapat mandiri, memiliki kreatifitas dan memperoleh kesempatan untuk berpikir atau membuat keputusan ketika mereka menghadapi rangsangan atau masalah. Apabila pembelajaran didukung oleh persepsi kinestetik yang rendah, ini akan memudahkan mahasiswa dalam proses pembelajaran keterampilan pada permainan bulutangkis. Metode pembelajaran komando merupakan proses kegiatan pembelajaran bergantung pada dosen, mahasiswa tidak dapat mandiri, kreatifitas mahasiswa kurang terangsang. Apabila pembelajaran didukung oleh persepsi kinestetik yang rendah, ini akan menyulitkan mahasiswa dalam proses pembelajaran keterampilan pada permainan bulutangkis.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Secara keseluruhan, hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis melalui penerapan metode pembelajaran komando lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tugas. (2). Terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan kemampuan persepsi kinestetik terhadap hasil keterampilan pada permainan bulutangkis. (3). Bagi mahasiswa yang memiliki kemampuan persepsi kinestetik tinggi, hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis melalui penerapan metode pembelajaran komando lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tugas. (4). Bagi mahasiswa yang memiliki kemampuan persepsi kinestetik rendah, hasil belajar keterampilan pada permainan bulutangkis melalui penerapan metode pembelajaran tugas lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran komando.

**DAFTAR PUSTAKA**

Dlis, Firmansyah. Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Bunga Rampai Kajian Pendidikan Nasional. Jakarta; Penerbit Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.2008.

Hariyanto, Suyuno. Belajar dan Pembelajaran. Bandung : Remaja Rosdakarya. 2014.

Poole James. Belajar Bulutangkis. Bandung : Penerbit Pioner Jaya, 2006