

PENGARUH LATIHAN MELALUI METODE PROBLEM SOLVING DAN KOMANDO TERHADAP PUKULAN BACKHAND DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS

Ayub Guntoro¹, Herman Subarjah², Tedi Supriyadi³

1,2,3Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang
1,2,3Jl. Mayor Abdurrachman No. 211 Sumedang
1Email: ayub21@student.upi.edu
2 Email: herman.subarjah@gmail.com
3 Email: tedisupriyadi@upi.edu

Abstract

Backhand punch training in badminton games aims to improve students' ability to master backhand punch techniques in badminton games. The problem in this research is whether there is influence of Problem Solving and Command method to the ability of backhand punch in badminton game. Departing from these problems this study aims to determine the ability of backhand punch in badminton games by using problem solving and command methods to grade V SDN Bunder and SDN Jatianom Kecamatan Susukan Cirebon. This research is an experimental research with test and measurement technique. The subjects of this study are the students of grade V SDN Bunder, which amounted to 44 students and SDN Jatianom, amounting to 43 students. Instrument used is a test of wall volley or blow to the wall for 30 seconds. Data analysis techniques that use the help of SPSS 16.0 For Windows. The results of this study obtained that there is a contribution from the method of problem solving and command to the ability of backhand punch in badminton game. As for the conclusion in this research is the practice through problem solving and command method against backhand punch in badminton game.

Keywords: practice through problem solving method and command to backhand punch in badminton game.

PENDAHULUAN

Bulutangkis ialah permainan yang saling berhadapan satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang, alat untuk permainan bulutangkis itu sendiri yaitu menggunakan raket dan satelkok, cara bermain bulutangkis dengan berupaya melewatkan satelkok ke daerah permainan lawan, jika satelkok jatuh ke bawah atau menyangkut di net maka permainan terhenti . (Subarjah, 2011, hlm. 3)

Menurut (Fatah, Mulyanto, 2017, hlm. 31) teknik dasar dalam permainan bulutangkis itu sendiri merupakan aspek dasar yang mempunyai komponen-komponen yang terdapat taraf intensitas yang sederhana dan mudah dilakukan dengan kebutuhan yang ada.

Menurut (Rudianto, Muhtar, Dinangsit 2017, hlm. 81) menyatakan Permainan bulutangkis sangat diperlukan penguasaan gerak dasar yang bagus, salah satu yang diperlukan yaitu gerak dasar pukulan backhand. Untuk meningkatkan pukulan backhand itu sendiri bisa dengan cara melakukan pukulan ke dinding atau ke tembok

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan diketahui bahwa kemampuan pukulan *backhand* pada siswa kelas V di SDN 1 Bunder dan SDN 1 Jatianom Kecamatan Susukan masih terbilang rendah, banyak diantara mereka yang belum bisa atau mampu melakukan pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis dengan sempurna. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan pada siswa kelas V SDN 1 Bunder dan SDN 1 Jatianom Kecamatan Susukan melakukan permainan bulutangkis. Banyak diantara mereka yang gagal dalam melakukan pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis. Penggunaan gaya mengajar yang tepat bagi siswa yang sedang belajar permainan bulutangkis akan dapat memudahkan proses belajar mengajar, guna untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang, Pengaruh latihan melalui metode *problem solving* dan komando terhadap peningkatan kemampuan pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut Seberapa besar pengaruh metode *problem solving* terhadap kemampuan *backhand* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDN 1 Bunder, Seberapa besar pengaruh metode *komando* terhadap kemampuan *backhand* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDN 1 Jatianom, dan Metode mana yang lebih baik antara metode *problem solving* dan *komando* terhadap kemampuan *backhand* dalam permainan bulutangkis pada kelas V SDN 1 Bunder dan SDN 1 Jatianom. Kemudian Berdasarkan masalah yang telah peneliti paparkan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk :Mengetahui bagaimana hasil pembelajaran pukulan *backhand* dengan menggunakan metode *problem solving*, Mengetahui bagaimana hasil pembelajaran pukulan *backhand* dengan menggunakan metode *komando*, dan Mengetahui bagaimana pengaruh metode *problem solving* dan komando terhadap pukulan *backhand* dalam permainan bulutangkis.

Problem Solving

Problem solving ialah bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif. (Patnani, 2013).

Jadi , pembelajaran *problem solving* merupakan infestigasi dan penemuan yang pada dasarnya pemecahan masalah.

Gaya Komando

Gaya komando merupakan gaya mengajar yang bergantung pada guru, guru menyiapkan semua aspek pengajaran dan sepenuhnya bertanggung jawab dalam memantau kemajuan belajar siswa. Lutan (dalam Hasibuan, 2013) Adapun kekurangan dan kelemahan gaya mengajar Komando menurut Supandi (Hasibuan, 2013 hlm 2) sebagai berikut : Keuntungan gaya Komando Dapat membina keseragaman dan keserentakan, pengajaran sesuai yang diinginkan oleh guru, Mempertinggi kedisiplinan dan kepatuhan , Tidak menuntut kemampuan yang banyak dari bahan ajarnya, Penggunaan waktu yang singkat. Kemudian Kelemahan gaya mengajar komando itu sendiri adalah Siswa sering kehilangan kemandiriannya, karena bergantung pada guru siswa bisa menurunkan kreasinya.

Teknik Pukulan

Jenis pukulan pada permainan bulutangkis bisa dilakukan dengan gerakan atau pukulan backhand dan forehand, caranya dengan memutar lengan pada bagian bawah agar menghasilkan pukulan yang diinginkan. (Subarjah, 2011)

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian adalah langkah-langkah untuk mendapatkan pengetahuan ilmiah atau ilmu. Jadi metode penelitian adalah cara untuk mencari ilmu pengetahuan. Metode penelitian itu biasanya mengacu pada bentuk-bentuk penelitian (Suryana, 2010) Sesuai dengan tujuan penelitian, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode Eksperimen adalah penelitian untuk menguji apakah variable-variabel eksperimen efektif atau tidaknya. Untuk efektif atau tidaknya harus digunakan variabel kontrol. Berdasarkan pengertian diatas peneliti menjelaskan metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian eksperimen (Suryana, 2010)

LOKASI PENELITIAN

Lokasi penelitian dilakukan di SDN 1 Bunder dan SDN 1 Jatianom Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon

SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Bunder dan SDN 1 Jatianom Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon.

INSTRUMEN

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik. Untuk tercapainya keberhasilan dalam penelitian ini, maka diperlukan alat ukur untuk mendapatkan data (Arikunto, 2013). Tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes wall volley (pukulan kedinding). Tes ini pertama kali diperkenalkan oleh Miller pada tahun 1951 (Nurhasan, 2007). Kegunaan dalam penelitian tes wall volley yaitu untuk dapat mengukur kemampuan pukulan clear shot dan juga menentukan keterampilan bermain bulutangkis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengambilan hasil data penelitian yang berjudul pengaruh latihan metode problem solving dan komando terhadap peningkatan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas V SDN Bunder dan SDN Jatianom Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon. Setelah melakukan pretest dan posttest terhadap peningkatan pukulan backhand, maka diperoleh hasil data. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data dari hasil tes dan pengukuran yang dilaksanakan di lapangan yaitu tes wall volley atau memantulkan bola ketembok selama 30 detik. Data yang diperoleh pada penelitian berbentuk skor yang telah dicapai siswa dalam tes wall volley selama 30 detik dan hasil datanya dapat dilihat pada tabel lampiran berikut.

Penyajian Data Hasil Pre Tes dan Posttest Pukulan Backhand Kelas Eksperimen

Penelitian ini dilakukan di SDN Jatianom Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya kemampuan pukulan backhand pada permainan bulutangkis di kelas eksperimen yang diperoleh dari hasil penskoran instrument tes wall volley pada permainan bulutangkis yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dibawah ini merupakan tabel yang menunjukkan jumlah siswa yang menjadi sampel dan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen.

Tabel 1
Nilai Korelasi Kelas Eksperimen

		Pretest	Posttest
Pretest	Pearson Correlation	1	.847**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	43	43
Posttest	Pearson Correlation	.847**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	43	43

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil uji korelasi, diperoleh uji korelasi (r) sebesar 0,847. Hal ini berarti adanya arah hubungan positif antara nilai pretest, dan nilai posttest kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis di kelas eksperimen, nilai tersebut berarti adanya kesamaan karakteristik anantara nilai pretest dan posttest kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis.

Kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan maasih rendah dengan nilai awal rata-rata yang diperoleh sebesar 8,60. Untuk meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis, maka dikelas eksperimen di berikan treatment melalui suatu metode Komando. Pembelajaran tersebut dirancang melalui 8 kali pertemuan, pertemuan pertama yaitu melakukan pretes, kemudian pada pertemuan ke dua sampai ke tujuh siswa diberi perlakuan (treatment), setelah diberi perlakuan pada pertemuan terakhir tatau pertemuan ke delapan siswa melakukan tes akhir (posttes). Pada pertemuan kedua guru memberikan materi teknik dasar dancara pegangan raket pada permainan bulutangkis. Pada pertemuan ini guru masih beradaptasi dengan karakteristik siswa. Namun pada pertemuan kedua ini dilakukan, siswa sangat berantusias mengikuti pembelajaran. Temuan yang di dapat pada pertemuan kedua ini yaitu siswa yang tadinya tidak mengetahui teknik-teknik bulutangkis dan cara pegangan raket yang baik menjadi lebih tahu.

Pada pertemuan ketiga dan keempat, sebelum guru memulai pembelajaran tentang materi yang akan diteliti yaitu tentang pukulan backhand dalam permainan bulutangkis, guru mencontohkan terlebih dahulu cara melakukan pukulan backhand, kemudian siswa mengikuti apa yang sudah di contohkan oleh guru yaitu melakukan pukulan backhand tanpa satelkok terlebih dahulu, setelah itu

siswa saling berhadapan bersama temannya melakukan pukulan backhand. Adapun hasil pertemuan kali ini siswa menjadi lebih tahu cara melakukan pukulan backhand dengan baik.

Pada pertemuan kelima dan keenam, materinya lanjutan dari pertemuan sebelumnya, pada pertemuan ini seperti biasa guru mencontohkan terlebih dahulu tentang materi yang akan pelajari, kemudian siswa mengikuti apa yang sudah di contohkan oleh guru yaitu melakukan pukulan backhand seperti pertemuan sebelumnya kemudian siswa di lombakan melakukan permainan bulutangkis dua orang lawan dua orang. Adapun hasil pertemuan kali ini siswa menjadi lebih lancar untuk melakukan pukulan backhand.

Pada pertemuan ketujuh atau terakhir sebelum diberikan posstest, pembelajaran ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis. Temuan yang di dapat yaitu ketika siswa mengalami kebingungan ketika menyelesaikan masalah, selanjutnya siswa melakukan latihan pukulan backhand ketembok.

Kegiatan pembelajaran pukulan backhand dikelas eksperimen secara umum berjalan dengan kondusif, terbukti dari beberapa kendala bisa diatasi oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran pukulan backhand dalam permainan bulutangkis tercapai. Adapun beberapa hambatan yang ditemukan dilapangan dalam melakukan pembelajaran pukulan backhand dalam permainan bututangkis salahsatunya yaitu lapangan dan fasilitas yang kurang memadai. Namun hal tersebut mampu diantisipasi oleh guru melalui modifikasi pada permainan bulutangkis.

Data Hasil Pre Tes dan Posttest Pukulan Backhand Kelas Kontrol

Penelitian ini dilakukan di SDN Bunder Kecamatan Susukan Kabupaten Cirebon bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya kemampuan pukulan backhand pada permainan bulutangkis di kelas kontrol yang di peroleh dari hasil penskoran instrument tes wall volley pada permainan bulutangkis yang diberikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, dibawah ini merupakan tabel yang menunjukkan jumlah siswa yang menjadi sampel dan hasil pretest dan posttest pada kelas kontrol.

Tabel 2

Hasil perhitungan koefisien korelasi nilai awal dan akhir kelas kontrol

			Pretets	Posttest
Spearman's rho	Pretets	Correlation Coefficient	1.000	.910**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	44	44
	Posttest	Correlation Coefficient	.910**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	44	44

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai korelasi (r) sebesar 0,910, artinya terdapat hubungan antara nilai pretest dan posttest kemampuan pukulan backhand pada siswa.

Kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis pada kelas kontrol tidak jauh berbeda dengan kelas eksperimen yaitu masih rendah dengan nilai awal rata-rata 8,20. Dengan demikian untuk meningkatkan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis maka dilakukan perlakuan melalui metode problem solving. Secara umum pembelajaran pukulan backhand dalam permainan bulutangkis berjalan dengan lancar, meskipun ada beberapa siswa yang kurang berkontribusi dalam pembelajaran. Faktor yang menjadi penghambat di kelas kontrol ini, karena ada beberapa siswa yang tidak mau mengikuti pembelajaran ini. Strategi yang digunakan guru dalam menangani hal tersebut guru melakukan system *reward* . guru akan memberikan reward kepada siswa yang mengikuti pembelajaran dengan aktif. Berdasarkan hasil nilai posttest pukulan backhand dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas kontrol, di peroleh nilai rata-rata 10,41. Hal ini, menunjukkan dari nilai pretest pukulan backhand dalam permainan bulutangkis di siswa kelas control terjadi peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode problem solving dapat meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis terhadap siswa.

Perbedaan peningkatan kemampuan siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol

Analisis pukulan backhand awal siswa dari kedua sampel penelitian perlu dilakukan untuk mengetahui perbedaan peningkatan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan peningkatan

pukulan backhand siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini perlu dilakukan beberapa pengujian. Seperti uji normalitas, uji homogenitas dan uji beda rata-rata.

Tabel 3 Rata-rata Nilai Posttest Kemampuan Pukulan Backhand

pre tes kontrol	N	Mean Rank	Sum of Ranks
1	43	54.49	2343.00
pre tes eksperimen kontrol	44	33.75	1485.00
Total	87		

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata posttest kemampuan pukulan backhand diantara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian terdapat perbedaan perolehan nilai kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis setelah dilakukan treatment yang berbeda, sehingga metode komando dikelas eksperimen dan metode problem solving di kelas kontrol secara tidak langsung mempengaruhi perolehan nilai posttest kemampuan pukulan backhand di masing-masing kelas. Jika dilihat dari *mean rank* yang diperoleh maka kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Peningkatan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis terjadi di kedua kelas sampel, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan metode komando, dan kelas kontrol dengan menggunakan metode problem solving. Dengan demikian, kedua metode yang dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol bisa dikatakan baik atau bagus, karena telah meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pukulan backhand dalam permainan bulutangkis dengan menggunakan metode komando maupun metode problem solving dapat meningkatkan kemampuan pukulan backhand siswa. Tetapi berdasarkan hasil temuan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode komando lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis dibandingkan metode problem solving.

KESIMPULAN

Metode komando dapat meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis secara signifikan. Metode komando yang dilakukan secara optimal dalam perencanaan pembelajaran atau pada saat pembelajaran berlangsung mampu meningkatkan kemampuan

pukulan backhand dalam permainan bulutangkis. Kegiatan diskusi kelompok dalam pembelajaran ini dapat memfasilitasi siswa untuk lebih mengerti konsep yang sudah dijelaskan oleh guru, selain itu dengan keterampilan guru yang tinggi dalam pembelajaran ini akan mampu meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis, guru harus mempunyai keterampilan yang tinggi dalam mengolah kegiatan pembelajaran, dan juga harus menguasai materi yang akan di sampaikan kepada siswa, karena pada pembelajaran ini guru mempunyai peran yang besar sebagai pusat pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas dalam pembelajaran ini bergantung pada guru dalam melakukan pembelajaran.

Metode problem solving dapat meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis, pembelajaran kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis ini melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran melalui metode problem solving, dan memfasilitasi siswa untuk berdiskusi secara kelompok, sehingga dapat menciptakan keberhasilan siswa dalam membangun pemahamannya. Kinerja guru yang baik dalam mengoptimalkan pembelajaran ini dan semangat belajar siswa yang tinggi menjadikan pembelajaran pukulan backhand dalam permainan bulutangkis berjalan optimal dan dapat meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis. Terdapat perbedaan peningkatan antara metode komando dan metode problem solving dalam meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis, perbedaan tersebut terjadi karena metode komando lebih baik dalam peningkatan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis dibandingkan dengan metode problem solving. Hal ini disebabkan metode komando dalam meningkatkan kemampuan pukulan backhand dalam permainan bulutangkis berpusat kepada guru, sehingga metode komando lebih sesuai dari metode problem solving. Sedangkan sebaliknya, terjadi pada metode problem solving yang berpusat kepada siswa untuk menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa bergantung kepada guru. Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa metode komando lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pukulan backhand dibandingkan dengan metode problem solving.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Fatah, Mulyanto, G. (2017). PENGARUH LATIHAN DENGAN POSISI NET BERUBAH TERHADAP HASIL SHORT SERVIS BACKHAND DALAM BULUTANGKIS. *S P O R T I V E*, 2, 31.

Hasibuan, N. (2013). PENGARUH GAYA MENGAJAR KOMANDO DAN GAYA Nurman Hasibuan, 19(1), 2.

Nurhasan. (2007). *Tes dan Pengukuran*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI.

Patnani, M. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Pada Mahasiswa. *Psikogenesis*, 1, 131.

Rudianto, Tatang Muhtar, D. D. (2017). No TitleMENINGKATKAN PEMBELAJARAN GERAK DASAR SERVICE PENDEK PUKULAN BACKHAND DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI MEDIA DINDING. *S P O R T I V E*, 2, 81.

Subarjah, H. (2011). *Bulutangkis*. Bandung: CV. BintangWarliArtika.

Suryana. (2010). *Metodologi penelitian. Metode Penelitian*.