

Ainara Journal | Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Ilmu Pendidikan

Penerbit: ELRISPESWIL - Lembaga Riset dan Pengembangan Sumberdaya Wilayah

Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Bermain dalam Meningkatkan Keterampilan Servis Dasar Bulu Tangkis Siswa SMA

*Komang Sukma Veralia¹, Didik Purwanto², Gunawan³

^{1,2,3}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Tadulako, Indonesia

E-mail: veralia627@gmail.com

Article History: Submission: 2025-05-26 || Accepted: 2025-12-10 || Published: 2025-12-22

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2025-05-26 || Diterima: 2025-12-10 || Dipublikasi: 2025-12-22

Abstract

This classroom action research aimed to improve students' basic badminton service skills through a play-based learning approach in Class X E of SMA Negeri 4 Palu. The study was conducted in two cycles following Kemmis and McTaggart's CAR stages: planning, action, observation, and reflection. Service skills were assessed using an analytic rubric covering stance/preparation, swing/contact, shuttle direction accuracy, and follow-through; supporting qualitative data were collected from structured observation notes. Individual mastery was set at a minimum score of 70, while classical mastery was achieved when $\geq 85\%$ of students reached this threshold. Pre-cycle results showed 10 of 30 students (33.3%) met mastery. After Cycle I implementation (target-serve games and relay-serve games), mastery rose to 19 of 30 (63.3%). Revisions in Cycle II (greater target variability, paired consistency drills, additional guided practice, and self-modeling homework) increased mastery to 25 of 30 (85.0%), meeting the success indicator. The findings indicate that play-based learning improves service performance by increasing meaningful repetitions, immediate feedback, and competitive engagement in physical education classes.

Keywords: Learning to Play, Basic Techniques, Service, Badminton, Ability Improvement.

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan keterampilan teknik dasar servis bulu tangkis siswa kelas X E SMA Negeri 4 Palu melalui pembelajaran berbasis bermain. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan model Kemmis dan McTaggart yang mencakup perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Keterampilan servis diukur menggunakan rubrik analitik yang menilai (1) sikap awal/persiapan, (2) ayunan dan titik kontak raket-kok, (3) akurasi arah jatuh shuttlecock, serta (4) gerak lanjutan (follow-through), sedangkan data kualitatif diperoleh dari lembar observasi terstruktur aktivitas dan respons siswa. Ketuntasan individu ditetapkan pada skor minimal 70, dan ketuntasan klasikal tercapai bila $\geq 85\%$ siswa mencapai skor tersebut. Pada prasiklus, siswa tuntas berjumlah 10 dari 30 orang (33,3%). Setelah penerapan permainan servis target dan servis berantai pada Siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 19 dari 30 orang (63,3%) namun belum mencapai indikator klasikal. Perbaikan tindakan pada Siklus II berupa variasi target yang lebih luas, latihan konsistensi berpasangan, tambahan waktu bimbingan, dan tugas video self-modeling menghasilkan ketuntasan 25 dari 30 orang (85,0%), sehingga indikator keberhasilan penelitian terpenuhi. Dengan demikian, pembelajaran berbasis bermain efektif meningkatkan keterampilan servis dasar sekaligus keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK.

Kata kunci: Pembelajaran Bermain, Teknik Dasar, Servis, Bulutangkis, Peningkatan Kemampuan.

This is an open access article under the [CC BY-SA license](#)



I. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan yang berfungsi mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh melalui aktivitas fisik dan latihan. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter, keterampilan sosial, serta kesejahteraan mental dan emosional siswa. Melalui pendidikan jasmani, siswa diajarkan prinsip-prinsip hidup sehat, kerja sama tim, kejujuran, dan sportivitas yang menjadi bagian dari pembentukan manusia seutuhnya (Komarruzaman, 2018; Widya et al., 2019). Oleh karena itu, pendidikan jasmani memiliki kontribusi strategis dalam

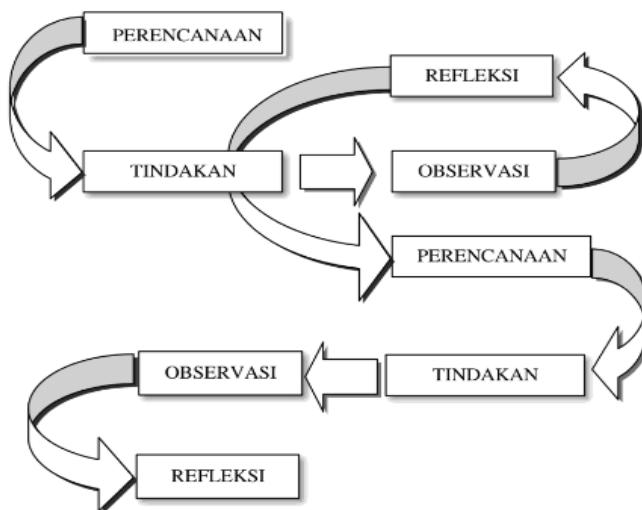
mendukung tujuan pendidikan nasional, yaitu membentuk individu yang sehat, cerdas, dan berkarakter. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani adalah bulu tangkis. Olahraga ini dimainkan secara tunggal maupun ganda di lapangan berbentuk persegi panjang dengan jaring di tengahnya. Tujuan utama permainan adalah memukul shuttlecock melewati jaring agar jatuh di area lawan dan mencegah lawan melakukan hal yang sama. Dalam aturan permainan, servis merupakan teknik dasar yang sangat penting karena menjadi langkah awal untuk memulai pertandingan sekaligus menentukan jalannya permainan. Ketidakmampuan melakukan servis dengan benar dapat menyebabkan pelanggaran dan mengurangi peluang untuk meraih kemenangan. Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa keterampilan dasar servis sering kali kurang mendapatkan perhatian dalam proses pembelajaran bulu tangkis di sekolah.

Hasil observasi awal di kelas X E SMA 4 Palu memperlihatkan bahwa keterampilan dasar servis siswa masih rendah. Permasalahan yang ditemukan meliputi kurang tepatnya teknik pukulan servis, rendahnya akurasi arah shuttlecock, serta minimnya pemahaman variasi servis sesuai aturan permainan. Kondisi ini diperparah dengan strategi pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan aktivitas menyenangkan, sehingga berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Padahal, partisipasi aktif siswa merupakan syarat penting agar terjadi perubahan perilaku belajar (Apriyanto & Herlina, 2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar dapat berasal dari faktor internal, seperti motivasi, minat, perhatian, bakat, dan cara belajar, maupun faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Hemayanti et al., 2020). Hasil penilaian awal terhadap 30 siswa, hanya 8 siswa (26,7%) yang mampu melakukan servis dengan teknik dan arah shuttlecock yang benar, sementara 22 siswa (73,3%) lainnya masih melakukan kesalahan dalam ayunan raket, posisi berdiri, serta akurasi arah shuttlecock. Rata-rata skor keterampilan servis siswa hanya mencapai 58 dari 100, masih di bawah KKTP 85. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa 65% siswa mengaku merasa bosan dengan metode pembelajaran yang digunakan guru karena bersifat monoton dan minim aktivitas permainan.

Upaya mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif, aktif, dan menyenangkan. Salah satu alternatif adalah metode pembelajaran berbasis bermain. Metode ini memadukan aktivitas belajar dengan permainan yang disesuaikan dengan standar kompetensi kurikulum, sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga merasakan kegembiraan dalam proses belajar. Dalam konteks keterampilan servis bulu tangkis, bentuk permainan yang digunakan dapat berupa *servis target*, yaitu latihan servis dengan sasaran bervariasi. Variasi target ini terbukti mampu mengurangi kejemuhan siswa dan meningkatkan motivasi karena bentuk latihannya tidak selalu sama di setiap pertemuan, tetapi tetap berorientasi pada pengembangan teknik dasar (Fattahudin, 2020). Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan keterampilan servis dasar bulu tangkis sekaligus membangkitkan minat dan keterlibatan siswa melalui penerapan metode pembelajaran berbasis bermain.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang menekankan proses perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan dan reflektif. Model ini terdiri atas empat tahap utama yang saling berkaitan, yaitu (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (action), (3) observasi (observation), dan (4) refleksi (reflection). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan tindakan pembelajaran yang akan diterapkan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas, termasuk penentuan strategi, media, serta instrumen pengumpulan data. Tahap pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun dalam situasi pembelajaran nyata. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk mengamati dan mendokumentasikan seluruh proses serta dampak tindakan terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Tahap refleksi menjadi tahap evaluatif untuk menganalisis kelebihan dan kekurangan pelaksanaan tindakan berdasarkan data hasil observasi. Hasil refleksi pada setiap siklus digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya, sehingga proses penelitian berlangsung secara iteratif hingga diperoleh hasil pembelajaran yang optimal, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



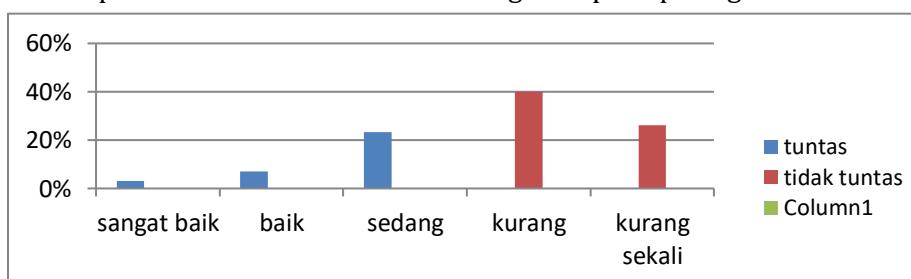
Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan (Kemmis dan McTaggart)

Setiap tahapan pada gambar di atas, saling berhubungan begitu pula pada pelaksanaannya pada siklus 1 dan siklus berikutnya. Setelah melaksanakan siklus 1 kemudian masuk pada siklus 2 yang merupakan siklus pembenahan dan perbaikan dari siklus 1. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif secara bersamaan (*mixed methods*). Dimana pendekatan kualitatif berguna untuk menggambarkan proses pelaksanaan tindakan, aktivitas siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta hasil observasi dan refleksi yang terjadi selama tindakan berlangsung. Sedangkan pendekatan kuantitatif berguna untuk menggambarkan proses pelaksanaan tindakan, aktivitas siswa, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta hasil observasi dan refleksi yang terjadi selama tindakan berlangsung. Indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal yang diperoleh minimal yaitu 85% dari jumlah Peserta Didik mencapai KKTP > 85. Apabila angka yang didapatkan pada siklus 2 telah mencapai 85% maka pembelajaran ini telah berhasil dan dapat dikatakan mencapai target yang telah ditentukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Sebelum melakukan penelitian peneliti telah melakukan pengambilan data pra siklus terhadap kemampuan teknik dasar servis bulutangkis seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. Grafik Hasil nilai kemampuan servis pra siklus

Berdasarkan informasi pada gambar di atas, sebagian besar siswa masih belum mencapai ketuntasan KKTP yang telah disiapkan oleh guru/peneliti. Dari total 30 siswa yang mengikuti penilaian pra siklus, yang mendapatkan kategori baik sekali 1 orang (3,3%), yang mendapatkan nilai baik 2 orang (7%). Kemudian yang kategori sedang 7 orang (23,3%). Jika dibulatkan siswa yang mendapatkan nilai tuntas hanya 10 orang (33,3%). Sedangkan 20 orang (66,7%) lainnya belum mencapai ketuntasan belajar yang terdiri dari 12 orang (40%) kategori kurang dan 8 orang dalam kategori kurang sekali.

1. Siklus 1

a. Perencanaan siklus 1

Pada perencanaan siklus 1, peneliti menyusun skenario pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar servis siswa dalam permainan bulutangkis melalui pendekatan pembelajaran bermain. Aspek-aspek tersebut meliputi, (1) menentukan tujuan pembelajaran, dimana tujuan pembelajaran tersebut berisikan siswa diharapkan memahami konsep dasar dari permainan bulutangkis, melakukan gerakan servis pendek dan panjang dengan benar, meningkatkan akurasi dan konsistensi melakukan servis. (2) Penyusunan modul ajar atau rencana pembelajaran, dimana materi yang disusun berisikan materi, metode, kegiatan inti yang meliputi, a) pemanasan dengan ringan, b) demonstrasi teknik servis yang dilakukan oleh guru, c) latihan servis berpasangan, d) melakukan permainan "target servis" dimana siswa menyervis *shuttlecock* ke zona sasaran tertentu, e) kemudian dilanjutkan dengan permainan yang kedua yaitu permainan "servis berantai" dimana siswa akan berlomba untuk menyervis secara berurutan dalam kelompok kecil. (3) Menyediakan alat bantu dan juga media. Media alat bantu seperti raket, kok, net, lapangan, target berupa kun atau papan sasaran, serta lembar observasi dan rubric penelitian.

b. Pelaksanaan siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 harus dilakukan berdasarkan rancangan pembelajaran yang telah disusun pada tahap perencanaan dengan mengintegrasikan metode pembelajaran bermain kedalam proses pembelajaran yang akan berlangsung. Kegiatan yang (1) kegiatan pendahuluan seperti biasanya dimana guru membuka pembelajaran kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa, serta menjelaskan pentingnya servis dalam permainan bulutangkis. (2) kegiatan inti dimana guru mendemonstrasikan teknik servis dengan baik dan benar, kemudian memberikan latihan terstruktur dimana siswa dibagi menjadi berpasangan dalam melakukan servis secara bergiliran. Setelah itu masuk kedalam pemberian pembelajaran bermain yang telah disiapkan, dimana yang pertama adalah game target servis, pada permainan ini siswa diminta untuk menyervis kearah zona sasaran yang telah ditentukan dengan target tersebut memiliki point dengan tujuan meningkatkan akurasi dalam melakukan servis. Setelah game 1 selesai dilaksanakan maka akan masuk ke game 2 yaitu servis berantai, pada game ini siswa dibagi menjadi kelompok kecil, dimana siswa saling menyervis berurutan dan tim paling sedikit melakukan akan dianggap menang. Kedua game tersebut dibuat secara kompetitif dan menyenangkan agar siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

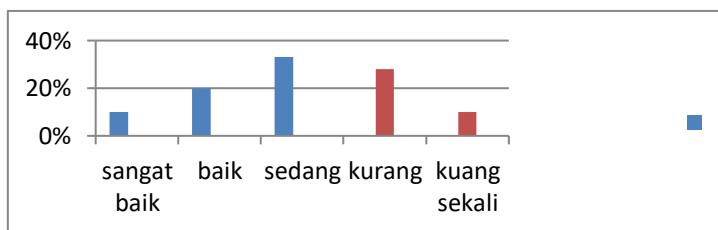
c. Observasi dan refleksi siklus 1

Pada tahap observasi ada beberapa aspek penting yang didapatkan diantaranya adalah (1) keterlibatan siswa, pada observasi yang dilakukan oleh guru dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa tampak antusias mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan game dalam pembelajaran yaitu permainan target servis dan servis berantai. Game tersebut dapat mendorong keterlibatan siswa menjadi aktif. Ada beberapa siswa yang masih pasif diawal namun ditengah pembelajaran mereka mulai terlibat. (2) dengan menggunakan metode bermain tadi ada sekitaran 60% siswa sudah menunjukkan hasil peningkatan dalam ayunan tangan dan juga arah servis. (3) dalam pembelajaran dengan metode bermain juga dapat membentuk kerja sama antar siswa terutama dalam game kedua yaitu game servis berantai. (4) dalam pembelajaran tersebut guru dapat melaksanakan manajemen kelas dan waktu yang baik, sehingga pembelajaran berlangsung dengan lancar walaupun terkendala oleh ruang gerak lapangan yang tidak begitu luas dalam menjalankan game servis berantai.

Setelah melaksanakan observasi ada beberapa refleksi yang didapatkan dari proses pembelajaran yang telah berlangsung. diantaranya yaitu a) penggunaan metode pembelajaran cukup berhasil untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, b) siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan pendekatan model

pembelajaran bermain dibandingkan metode konvensional. c) terdapat peningkatan awal yang dalam kemampuan servis walaupun hal tersebut belum semuanya merata. Dalam protes pembelajaran dengan metode bermain juga didapatkan permasalahan dimana masih ada beberapa siswa yang belum mengusai dasar teknik terutama posisi kaki dan pengaturan kekuatan dalam melakukan pukulan. Setelah melakukan refleksi makan ada rencana tindak lanjut yang akan dilaksanakan pada pertemuan siklus 2 yaitu, (1) memberikan penekanan kembali teknik dasar koreksi individual dan demonstrasi. (2) membuat variasi atau memperluas target untuk melatih ketepatan lebih luas lagi. (3) memberikan waktu tambahan untuk kelompok yang masih kurang dalam pelaksanaan permainan yang telah dilakukan.

d. Deskripsi hasil penelitian setelah siklus I



Gambar 3. Grafik Hasil nilai kemampuan servis siklus I

Setelah menerapkan model pembelajaran bermain dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar servis pada anak kelas X E SMA 4 PALU dilakukan penelitian. Dimana penilaian ini mengambil data kemampuan siswa dalam melakukan servis pada permainan bulutangkis guna mengetahui apakah pembelajaran metode bermain dapat meningkatkan kemampuan tersebut. Dari data awal yang didapatkan siswa yang tuntas belajar ada sekitar 10 orang (33%) saja, namun setelah menerapkan metode bermain maka ada peningkatan yang terjadi pada siklus 1 yaitu naik menjadi 19 orang (63%) yang terdiri dari anak dengan kategori baik sekali 3 orang (10%), kemudian dengan kategori baik 6 orang (20%), lalu siswa yang mendapatkan kategori sedang ada 10 orang (33%), dengan kategori kurang ada 8 orang (27%), dan juga kategori kurang sekali menurun menjadi 3 orang (10%). Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa tindakan yang dilakukan melalui pendekatan bermain terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan teknis dasar servis pada siswa kelas X E SMA 4 PALU, namun tingkat ketuntasan KKTP yang telah ditetapkan belum mencapai (85%), maka dari itu perlu ada perbaikan yang dilakukan dan melanjutkan ke siklus 2.

2. Siklus 2

a. Perencanaan siklus 2

Setelah melakukan pembelajaran pada siklus 1 maka akan dilanjutkan ke siklus 2. Pada pertemuan siklus 2 tentunya kita harus merencanakan apa saja yang harus kita perbaiki disiklus 1 dan akan kita kembangkan ke siklus 2. Pada pertemuan ini beberapa hal yang direncanakan yang akan dibawakan pada siklus 2 diantaranya adalah, (1) menambahkan waktu latihan yang ditujukan untuk siswa yang belum tuntas pada pertemuan pertama, (2) guru kembali membagi kelompok sehingga tidak ada diskriminasi antar kelompok, kelompok akan dibagi adil agar latihan lebih terfokus, (3) menambahkan demonstrasi teknis servis yang baik dan benar namun secara perlahan agar gerakan yang diperagakan tampak jelas, (4) guru menggantikan atau menyesuaikan posisi target pada game 1 yang telah dilakukan disiklus awal yaitu servis target dengan membuat variasi agar lebih akurat, kemudian pada game 2 dilakukan pergantian kelompok agar permainan tersebut dapat berjalan dengan kompetitif.

b. Pelaksanaan siklus 2

Setelah melakukan perencanaan akan masuk tahap dimana guru akan menjalankan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahapan perencanaan. Dalam pelaksanaan siklus dua ada beberapa tahap yang akan dilaksanakan dimana yang, (1) guru membuka kelas dengan doa, apersepsi dan penyampaian hasil refleksi dari pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus 1. (2) masuk didalam kegiatan inti, dimana guru membuat sebuah pemanasan yang berfokus pada koordinasi tangan dan kaki. Setelah melaksanakan pemanasan tadi guru melanjutkan pembelajaran dengan metode bermain, dimana sesuai dengan pertemuan siklus 1 game pertama yang akan dilanjutkan yaitu game target servis variasi, dimana game ini berbeda dengan siklus 1 dimana pada siklus 2 ini target yang diposisikan diubah menjadi lebih jauh dan juga lebih banyak variasi point serta lebih banyak target.

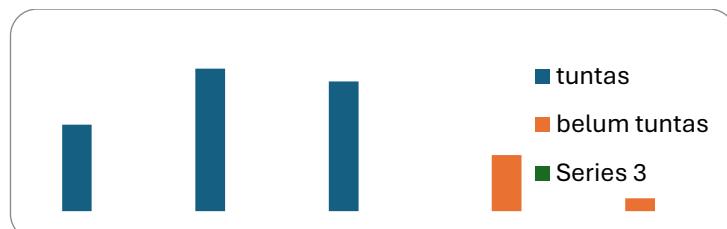
Dimana dalam melakukan permainan tersebut guru mengambil nilai berdasarkan ketepatan target dan teknik dasar servis. Kemudian setelah itu masuk kedalam game dua yaitu game servis tepat ganda, dimana pada game ini siswa saling berpasangan saling mengirim servis secara bergantian selama 1 menit dengan tujuan untuk melatih konsistensi, akurasi dan teknik servis. Disamping itu dilakukan juga pelatihan khusus kepada 11 siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan. (3) setelah pembelajaran selesai guru melaksanakan refleksi pada setiap akhir pembelajaran, guru juga memberi umpan bali serta penguturan kepada siswa. Serta memberikan tugas kepada siswa dimana mereka harus membuat sebuah video latihan servis ketembok. Pertemuan ini dilakukan selama 3 kali pertemuan selama siklus 2.

c. Observasi dan refleksi siklus 2

Hasil observasi kegiatan pembelajaran pada siklus 2 yaitu: a) siswa yang diawal pertemuan (pra siklus) belum memahami seperti apa posisi badan, ayunan raket, dan arah *shuttlecock* dalam permainan bulutangkis pada pertemuan ke 3 siklus 2 sudah memahami dan sudah mulai memperkatekkan dengan benar dan juga cukup baik, b) perubahan performa kepada siswa siswa yang belum tuntas pada pertemuan siklus satu, c) kemudian antusiasme serta keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan topic servis dasar permainan bulutangkis ini sangat meningkat hal ini disebabkan karena selama pembelajaran mereka dapat pembelajaran bermain yang kompetitif sehingga mereka lebih serius dalam belajar.

Setelah melakukan observasi diakhir pembelajaran guru juga memberikan refleksi pembelajaran yang diambil dari setiap akhir pembelajaran pada siklus 2. Dimana refleksi tersebut terdiri dari (1) keberhasilan pembelajaran dimana pembelajaran dengan metode bermain ini membuat nilai ketuntasan belajar siswa meningkat secara signifikan yang dilihat dari data yang ada, kemudian siswa mulai memperbaiki kesalahan teknis secara mandiri, serta metode bermain ini akan lebih efektif jika disertai penguatan dan perhatian individual. (2) kendala yang terjadi selama siklus 2, dimana masih ada 1 – 3 orang siswa yang belum stabil perfoermanya karena disebabkan faktor non teknis seperti tidak percaya diri siswa dan juga kehadiran siswa.

d. Deskripsi hasil penelitian setelah siklus 2



Gambar 4. Grafik Hasil nilai kemampuan servis siklus 2

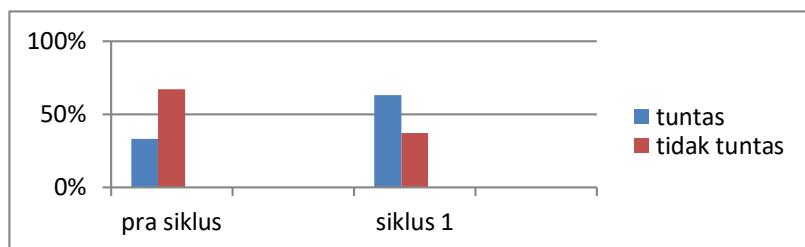
Penilaian telah dilakukan untuk mendapatkan nilai dari siklus dua. Pada siklus dua yang dilaksanakan selama 3 kali permuan dilakukan penilaian teknik dasar servis pada

bulutangkis yang dilaksanakan dengan metode pembelajaran bermain. Hasil dari penilaian yang didapatkan kategori sangat baik ada 6 orang (20%), kemudian dengan kategori baik ada 10 orang (34%), kemudian dengan nilai sedang ada 9 orang (30%), kemudian dengan kategori nilai kurang ada 4 orang (13%), dan yang mendapatkan nilai sangat kurang ada 1 orang. Dengan hasil yang telah didapatkan dapat dilihat anak yang mencapai ketuntasan pada siklus dua ini ada sekitar 25 orang (85%) dan yang belum tuntas mencapai 5 orang (15%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan pada pembelajaran siklus 2 adalah pembelajaran dengan model bermain dapat meningkatkan kemampuan siswa. Dimana nilai rata rata ketuntasan berada pas dengan nilai KKTP dimana 85% siswa telah berhasil melewati tahapan ini. Maka dari itu dikatakan bahwa penelitian cukup efektif dan sangat banyak meningkatkan hasil kemampuan siswa.

B. Pembahasan

1. Kondisi Awal ke Siklus 1

Pada tahap awal pembelajaran guru mengambil penilaian untuk mengetahui kemampuan teknik dasar servis pada permainan bulutangkis dikelas X E SMA 4 PALU, dimana pada penilaian itu diperoleh data bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai ketuntasan KKTP yang telah disiapkan oleh guru/peneliti. Dari total 30 siswa yang mengikuti penilaian pra siklus, yang mendapatkan kategori baik sekali 1 orang (3,3%), yang mendapatkan nilai baik 2 orang (7%). Kemudian yang kategori sedang 7 orang (23.3%). Jika dibulatkan siswa yang mendapatkan nilai tuntas hanya 10 orang (33,3%). Sedangkan 20 orang (66,7%) lainnya belum mencapai ketuntasan belajar yang terdiri dari 12 orang (40%) kategori kurang dan 8 orang dalam kategori kurang sekali. Hal ini disebabkan oleh Proses pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang melibatkan aktivitas menyenangkan juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat dan keterlibatan siswa. Dengan itu guru memutuskan untuk melakukan perubahan metode pembelajaran. Pada siklus 1 guru membawakan metode pembelajaran bermain sebagai salah satu solusi agar dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pada tahap ini ada 4 alur yang akan dilakukan oleh guru dimana yang (1) guru melakukan perencanaan modul ajar yang akan dibawakan selama 2 pertemuan pada siklus 1. (2) melakukan pelaksanaa pembelajaran dengan mengikuti perencanaan modul yang telah dirancang. (3) dalam melakukan perencannan guru juga melakukan observasi pada setiap pembelajaran berlangsung, (4) pada akhir pembelajaran guru melakukan penilaian dan juga refleksi untuk mengetahui sudah sejauh mana metode pembelajaran bermain ini dapat merubah kemampuan servis pada permainan bulutangkis siswa kelas X E SMA 4 PALU, seperti pada gambar berikut:

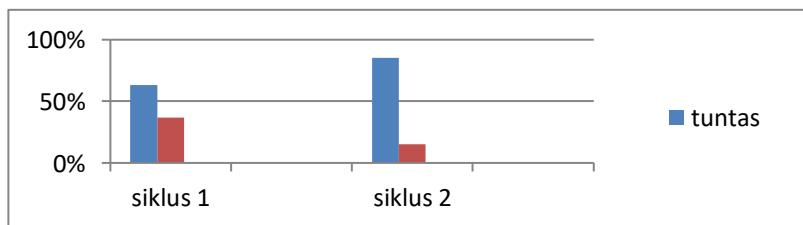


Gambar 5. Grafik Hasil nilai ketuntasan pra siklus le siklus 1

Dari penilainan tersebut didapatkan hasil bahwa menerapkan metode bermain maka ada peningkatan yang terjadi pada siklus 1 yaitu siswa yang mencapai nilai ketuntasan naik menjadi 19 orang (63%) yang terdiri dari anak dengan kategori baik sekali 3 orang (10%), kemudian dengan kategori baik 6 orang (20%), lalu siswa yang mendapatkan kategori sedang ada 10 orang (33%), dengan kategori kurang ada 8 orang (27%), dan juga kategori kurang sekali menurun menjadi 3 orang (10%). Dari hasil penelitian tersebut dapat dilihat bahwa tindakan yang dilakukan melalui pendekatan bermain terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan teknis dasar servis pada sisswa kelas X E SMA 4 PALU, namun tingkat ketuntasan KKTP yang telah ditetapkan belum mencapai (85%), maka dari itu perlu ada perbaikan yang dilakukan dan melanjutkan ke siklus 2.

2. Kondisi Siklus 1 ke Siklus 2

Pada tahap pembelajaran siklus 1 dimana siswa kelas X E SMA 4 PALU sudah mengalami peningkatan kemampuan teknis dasar servis pada permainan bulutangkis. Pada siklus satu sudah diterapkan metode pembelajaran bermain. Dengan menggunakan metode tersebut didapatkan peningkatakan nilai ketuntasan siswa dimana meningkat menjadi 63% dari yang sebelumnya hanya 33% saja. Siswa-siswi mulai menunjukkan perubahan signifikan dimana mereka mulai aktif mengikuti pembelajaran dikarenakan pada tahap 1 pembelajaran tidak hanya semata melakukan praktek saja namun ada permainan game yang dilakukan secara individual dan juga kelompok. Tentuya hal tersebut bisa memancing minat mereka. Setelah pelaksanaan siklus 1 sudah ada peningkatan penelitian ini tidak berhenti pada tahap itu saja namun dilakukan juga pembelajaran yang masuk kedalam siklus 2 selama 3 kali pertemuan dimana hal tersebut bertujuan untuk mencapai nilai ketuntasan KKTP yang harus mencapai 85 % untuk mengatakan penelitian ini berhasil. Setelah melakukan perencanaan dan melakukan pelaksanaan pembelajaran dengan melakukan beberapa perbaikan yang diambil dari hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus 1. Guru juga melakukan observasi selama pembelajaran guna melihat efektivitas pembelajaran yang telah berlangsung selama 3 pertemuan. Setelah melakukan 3 tahapan diawal guru melakukan refleksi dan penilaian untuk mengetahui nilai ketuntasan siswa apakah sudah mencapai KKTP yang telah ditetapkan, seperti pada gambar berikut:



Gambar 6. Grafik Hasil nilai ketuntasan siklus 1 ke siklus 2

Dari hasil penelaian didapatkan kategori sangat baik ada 6 orang (20%), kemudian dengan kategori baik ada 10 orang (34%), kemudian dengan nilai sedang ada 9 orang (30%), kemudian dengan kategori nilai kurang ada 4 orang (13%), dan yang mendapatkan nilai sangat kurang ada 1 orang. Dengan hasil yang telah didapatkan dapat dilihat anak yang mencapai ketuntasan pada siklus dua ini ada sekitar 25 orang (85%) dan yang belum tuntas mencapai 5 orang (15%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan pada pembelajaran siklus 2 adalah pembelajaran dengan model bermain dapat meningkatkan kemampuan siswa. Dimana nilai rata rata ketuntasan berada pas dengan nilai KKTP dimana 85%. siswa telah berhasil melewati tahapan ini. Maka dari itu dikatakan bahwa penelitian cukup efektif dan sangat banyak meningkatkan hasil kemampuan siswa.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas X E SMA Negeri 4 Palu membuktikan bahwa pembelajaran berbasis bermain efektif meningkatkan keterampilan servis dasar bulu tangkis. Ketuntasan prasiklus sebesar 33,3% meningkat menjadi 63,3% pada Siklus I setelah penerapan permainan servis target dan servis berantai. Perbaikan tindakan pada Siklus II melalui variasi target yang lebih luas, latihan konsistensi berpasangan, tambahan bimbingan, dan tugas video self-modeling menaikkan ketuntasan menjadi 85,0% sehingga indikator keberhasilan klasikal tercapai. Temuan kualitatif mendukung bahwa siswa menjadi lebih berani, lebih konsisten, dan lebih terarah dalam melakukan servis, serta lebih terlibat selama pembelajaran. Karena itu, pendekatan bermain layak direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran servis bulu tangkis di PJOK tingkat SMA, dengan catatan tetap menyesuaikan konteks kelas dan fasilitas sekolah.

B. Saran

Bagi guru PJOK, pembelajaran berbasis bermain disarankan diterapkan dengan desain permainan yang jelas tujuannya, memuat variasi sasaran, dan memberi ruang latihan berulang yang bermakna. Guru perlu menyiapkan rubrik penilaian analitik, memberi umpan balik korektif cepat, serta menyediakan adaptasi khusus untuk siswa yang masih lemah pada aspek tertentu (misalnya pengaturan kekuatan pukulan atau posisi kaki). Untuk meningkatkan replikasi, guru dapat menggunakan format sesi 30–40 menit permainan inti dengan rasio alat yang proporsional dan rotasi kelompok yang adil. Bagi peneliti berikutnya, disarankan melakukan studi serupa pada beberapa kelas atau sekolah dengan kelompok pembanding, serta menambah durasi tindakan agar efek pembelajaran lebih stabil dan terukur.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis Prestasi Belajar Matematika pada Masa Pandemi Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Pendidikan Matematika, 6(1), 135–144.
- Fattahudin, M. A. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Pukulan Forehand Smash Bulutangkis Dengan Menggunakan Model VariasiLatihan Untuk Atlet Usia 12-16 Tahun. 2(3), 182–194.
- Haryati, T., & Rosdiana, R. (2022). Kemampuan Guru Mata Pelajaran IPS dalam Menerapkan Model Pembelajaran Pada SMP Negeri Se-Kecamatan Woha Kabupaten Bima. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 211–220. <https://doi.org/10.54371/ainj.v3i3.177>
- Herinawati, V., Masturi, M., & Hidayati, R. (2022). Pendekatan Client Centered Dengan Teknik Problem Solving Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Dari Pergaulan Teman Sebaya. *Jurnal Muria Research Guidance and Counseling (MRGC)*, 1(2), 241–250. <https://doi.org/10.24176/mrgc.v1i2.8762>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2016). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. Singapore: Springer.
- Komariyah, S., & Lathifah Nuryanto, I. (2020). Efektifitas Layanan Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Client Centered Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Pada Siswa Kelas Viii Smp N 16 Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 78–90. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v4i1.456>
- Komarruzaman. (2018). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Lubis, S., Asbi, Lesmana, G., & Muhamni, T. (2023). Penerapan Layanan Konseling Individual Menggunakan Pendekatan Person Centered Therapy Untuk Meningkatkan Etika Komunikasi Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 23 Medan Tahun Ajaran 2022/2023. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 20–25.
- Nurmala, N., Putra, A. E., & Luviadi, A. (2025). Implementasi Metode Quantum Teaching untuk Membentuk Akhlak Peserta Didik pada Mata Pelajaran Al-Islam. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(2), 186–193. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v5i2.844>
- Putra, G. I., & Sugiyanto, F. X. (2016). Pengembangan pembelajaran teknik dasar bulu tangkis berbasis multimedia pada atlet usia 11 dan 12 tahun. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2), 175–185.
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran IPAS terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544–552. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.664>
- Rahmaniah, E. (2020). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Melalui Pembelajaran

Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) pada siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Woja Tahun Pembelajaran 2018/2019. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 71-77. <https://doi.org/10.54371/ainj.v1i2.17>

Rosdianah, P. T., Sofwan, M., & Risdalina, R. (2024). Pengembangan LKPD Elektronik Berbasis Liveworksheet pada Materi Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 171-178. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.403>

Rosdiani, R. (2012). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: CV Yrama Widya.

Saputra, W. N. E., & Prasetyawan, H. (2018). Meningkatkan Percaya Diri Siswa melalui Teknik Cognitive Defusion. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 14-21. <https://doi.org/10.17977/um001v3i12018p014>

Setiawan, A., Effendi, F., & Toha, M. (2020). Akurasi smash forehand bulutangkis dikaitkan dengan kekuatan otot lengan dan koordinasi mata-tangan. *Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 50.

Sitoresmi, S. A., & Untari, M. F. A. (2025). Implementasi Pendekatan TaRL pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia sebagai upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 76-82. <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.770>

Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). Analisis teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 5(2), 106-114.

Susilaningsih, C. Y. (2022). Pengaruh Penerimaan Diri terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Wanita di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya Kampus Kota Madiun. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 146-150. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i4.117>

Tanjung, Z., & Amelia, S. (2017). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 2(2), 2-6. <https://doi.org/10.29210/3003205000>

Warni, D., Junaidi, J., & Wae, R. (2020). Efektivitas Konseling Individual Dengan Pendekatan Konseling Client Centered Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Di Sma N 1 Dua Koto. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 6(2), 113-119. <https://doi.org/10.15548/atj.v6i2.1923>

Wati, N. N. C., Rahmawati, F. P., & Sumantri, B. (2024). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar siswa Kelas V Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 484-491. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i4.637>

Widodo, B. ., & Putra, R. A. D. (2024). Efektivitas Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik Bibliotherapy untuk Meningkatkan Empati Siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2), 185-190. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.454>

Widya, I. N., Suharjana, S., & Sugiarto, S. (2019). *Pendidikan Jasmani Sebagai Sarana Pembentukan Karakter*. Yogyakarta: UNY Press.