

Upaya Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa *Forehand Lob* dan *Backhand Lob* Melalui Modifikasi Permainan Bulutangkis

Rheynov Alfian Utama*, Rico Armansyah Cipto Nugroho, Bayu Budi Prakoso, Fahmi Azkian

Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

* Correspondence: rheynovalfian0@gmail.com

Abstract

This study aims to examine learning activities using game modifications that can increase motivation for learning outcomes in forehand lob and backhand lob material in badminton games. This research method is a type of class action research with the Kemmis and Mc. Taggart model and has 4 phases including planning, taking action, observing and reflecting. The research subjects were 36 students. The data collection instrument is a skill test. All data is quantitative and analyzed descriptively with the % formula. The results of research on learning activities forehand lob cycle I the number of students who completed 12 students (33%), while students who did not complete 24 students (67%). In cycle II, there was a significant increase in the number of students who completed 22 students (61%), while 14 students (39%) were not complete. In the learning activities of the backhand lob cycle I, the number of students who completed 8 students (22%), while 28 students (78%) were not complete. In cycle II, there was a significant increase, namely the number of students who were complete 19 students (53%), while 17 students (47%) were not complete. In conclusion, learning badminton game modifications for two cycles worked well and improved student skills.

Keyword: *Badminton; backhand lob; forehand lob; learning outcomes; motivation; modification*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kegiatan pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan mampu meningkatkan motivasi hasil belajar pada materi *forehand lob* dan *backhand lob* pada permainan bulutangkis. Metode penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas dengan model *Kemmis* dan *Mc. Taggart* serta memiliki 4 fase diantaranya merencanakan, melakukan tindakan, mengamati dan merefleksikan. Subjek penelitian yakni 36 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa tes keterampilan. Keseluruhan data bersifat kuantitatif serta dianalisis secara deskriptif dengan rumus %. Hasil penelitian pada kegiatan pembelajaran *forehand lob* siklus I jumlah siswa yang tuntas 12 siswa (33%), sedangkan siswa yang tidak tuntas 24 siswa (67%). Pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni jumlah siswa yang tuntas 22 siswa (61%), sedangkan siswa yang tidak tuntas 14 siswa (39%). Pada kegiatan pembelajaran *backhand lob* siklus I jumlah siswa yang tuntas 8 siswa (22%), sedangkan siswa yang tidak tuntas 28 siswa (78%). Pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni jumlah siswa yang tuntas 19 siswa (53%), sedangkan siswa yang tidak tuntas 17 siswa (47%). Simpulannya pembelajaran modifikasi permainan bulutangkis selama dua siklus berhasil baik dan meningkatkan keterampilan siswa.

Kata kunci: *Bulutangkis; backhand lob; forehand lob; hasil belajar; motivasi; modifikasi*

Received: 15 Mei 2024 | Revised: 14 Juni, 22 Juli, 24 August 2024

Accepted: 29 September 2024 | Published: 30 Agustus 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan jasmani atau yang sering disebut dengan pendidikan jasmani merupakan suatu pelajaran resmi yang ada di sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama/atas yang selalu diajarkan oleh guru PJOK kepada siswanya (Pahliwandari, 2016). Kesegaran jasmani ialah kegiatan olahraga yang dianggap sebagai satuan dari pendidikan yang memiliki tujuan yaitu mengembangkan dan meningkatkan keterampilan dasar motorik dan keterampilan gerak, yang keduanya ditujukan pada kegiatan pendidikan jasmani (Bangun, 2016). Pendidikan jasmani adalah kelas yang diajarkan di SD dan SMP/SMA serta tujuan PJOK adalah menjadikan masyarakat lebih baik secara fisik, mental, dan sosial (Mawarni & Faruk, 2023).

Pendidikan jasmani juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan yang dapat dimanfaatkan untuk mengisi waktu senggang dengan memanfaatkan kegiatan yang berkontribusi terhadap penerapan gaya hidup sehat dan dikembangkan di masyarakat agar kesehatan jasmani dan rohani baik (Haris et al., 2021:36). Sarana utama pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmani, dan aspek jasmani ini cukup luas seperti contoh termasuk permainan, olahraga, atau aktivitas apa pun yang melibatkan olahraga, yang disebut aktivitas fisik dan bukan latihan teknik dasar (Supriyadi, 2018). Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, olahraga sebaiknya dimainkan di bangku SD sampai dengan SMP/SMA dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan fisik dan mental siswa, meningkatkan kemampuan motorik dasar, dan meningkatkan kemampuan motorik dasar menyimpulkan bahwa itu adalah mata pelajaran umum yang selalu diajarkan keterampilan latihan dengan tujuan kegiatan pelatihan fisik.

Pada kelas pendidikan jasmani terdapat pembelajaran bola kecil dengan materi bulutangkis. Bulutangkis merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan raket dan alat yang disebut *shuttlecock*, dan dimainkan dalam pertandingan tunggal atau ganda (Huda & Kurniawan, 2021). Bulutangkis ialah suatu cabang olahraga yang dipelajari pada kelas pendidikan jasmani di SD sampai dengan SMP/SMA. Tujuan bermain bulutangkis adalah menjatuhkan *shuttlecock* ke lapangan lawan dan memastikan bahwa lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* di lapangan lawan, serta memastikan bahwa musuh kesulitan dalam mengambil/memukul *shuttlecock* dan jatuh ke dalam area lapangan lawan (Subarkah & Marani, 2020).

Permainan ini tidak mudah dimainkan oleh semua siswa karena merupakan permainan yang kompleks dan memerlukan keterampilan teknis yang tinggi serta keterampilan khusus. Siswa cenderung bosan dengan pembelajaran yang monoton, maka diperlukan modifikasi permainan untuk membantu peserta didik lebih semangat berpartisipasi dalam KBM di kelas pendidikan jasmani. Mayoritas siswa kurang begitu tertarik dengan materi ini karena guru memberikan materi tradisional seperti bermain tunggal dan ganda, akibatnya banyak siswa yang merasa bosan. Dengan diperkenalkannya permainan bulutangkis yang dimodifikasi pada kelas pendidikan jasmani, diharapkan waktu belajar aktif siswa akan meningkat dan semangat serta motivasi dalam mempelajari olahraga bulu tangkis akan semakin meningkat.

Pengertian motivasi ialah sebuah perubahan dalam diri setiap orang yang ditandai dengan adanya keinginan yang timbul dalam diri seseorang untuk mencapai suatu tujuan,

yang memerlukan suatu reaksi atau usaha akibat adanya kebutuhan untuk mencapai sesuatu dalam hidup (Rahman, 2021). Motivasi menjadi salah satu aspek yang sangat penting disaat melaksanakan proses pembelajaran, dikarenakan belajar tanpa motivasi akan sangat sulit karena motivasi dalam melakukan sesuatu berasal dari dalam diri sendiri dan membimbing anda dalam mencapai tujuan. Menurut (Monika & Adman, 2017) motivasi dapat dijelaskan sebagai suatu hal penyemangat untuk menjalankan suatu KBM dari dalam seseorang maupun dari luar diri seseorang untuk membangkitkan keinginan untuk belajar.

Motivasi belajar menjadi ketentuan yang resmi dalam kegiatan belajar mengajar serta memiliki peran yang sangat penting dalam memupuk semangat untuk belajar (Andriani & Rasto, 2019). Hal yang sangat berpengaruh terhadap kesuksesan peserta didik yaitu dengan adanya motivasi belajar. Pencapaian suatu hasil belajar akan menjadi maksimal siswa tersebut memiliki motivasi belajar yang tinggi, semakin tinggi motivasi maka semakin bagus pula hasil belajarnya (Winata, 2021). Dari pemaparan ahli di atas dapat ditarik kesimpulan yakni motivasi menjadi pendorong dasar yang menggerakkan setiap individu untuk bertindak dalam melaksanakan sebuah kegiatan. Ketika motivasi meningkat, siswa mengalami perubahan energi dalam dirinya dan termotivasi untuk melakukan sesuatu guna mendapatkan pencapaian belajar yang tinggi dan mempertahankan pencapaian hasil yang diperoleh.

Faktor yang mempengaruhi terbentuknya motivasi belajar tidak hanya keinginan internal seperti keinginan sukses dan rasa perlu, tetapi juga faktor eksternal seperti keluarga dan lingkungan belajar yang membangkitkan keinginan belajar menimba ilmu (Julaiha et al., 2023). Faktor intrinsik umumnya berkaitan dengan bakat dan kecerdasan siswa. Faktor guru juga mempengaruhi motivasi dan mendorong hasil belajar yang optimal serta guru juga harus bertindak kreatif untuk memotivasi siswa belajar (Herawati et al., 2021). Upaya meningkatkan motivasi siswa antara lain dengan mengenali sifat dan kadar cita-cita dan cita-cita siswa, mengkomunikasikan hasil imajinasi siswa kepada orang tua, dan mengembangkan cita-cita siswa elemen dengan menyediakan program dan forum.

Dari penjelasan para ahli, bisa ditarik kesimpulan yakni faktor yang berpengaruh dalam munculnya motivasi diantaranya ialah memiliki keinginan dan hasrat untuk sukses, dorongan untuk belajar, harapan dan cita-cita yang muncul hanya dari siswa itu sendiri. Tidak hanya faktor pribadi, orang tua dan peran guru dalam memberikan materi pembelajaran juga menjadi faktor pendukung yang meningkatkan motivasi belajar siswa. Observasi yang dilaksanakan peneliti kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Negei 1 Singojuruh pada tanggal 20 Februari 2024 diketahui terdapat beberapa masalah yang sering terjadi disaat melakukan kegiatan KBM. Banyak peserta didik yang terlihat bosan dan tidak tertarik serta tidak serius mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.

Pada saat itu pembelajaran bola kecil merupakan bahan ajar permainan bulutangkis. Menurut peneliti (Firdaus & Kurniawan, 2023) materi pembelajaran *forehand lob* dan *backhand* bulutangkis sangat mudah dan menyenangkan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat observasi, maka peneliti mencoba mewawancarai guru PJOK sekolah tersebut mengenai temuan yang diperoleh selama observasi. Dari hasil wawancara dengan Bapak Drs. Agung Purasara selaku guru mata pelajaran PJOK pada tanggal 20 Februari 2024, menjelaskan siswa yang mempelajari permainan bulu tangkis *forehand lob*

dan backhand lob di sekolah kurang menganggap serius dan masih menunjukkan gejala seperti tidak mendengarkan materi pembelajaran.

Hal tersebut disebabkan beberapa faktor yakni terdapat siswa yang suka begadang, dan bercerita lelucon. Ketika kami menanyakan kepada guru PJOK tentang hasil belajarnya, guru tersebut mengatakan, hasil belajar kelas VIII G khususnya pada materi bulutangkis masih kurang memuaskan karena banyak siswa yang motivasinya rendah dalam berpartisipasi dalam bulutangkis ini. Kami menemukan bahwa siswa lebih cenderung merasa bosan dan lelah ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari observasi langsung dan wawancara dengan guru Pojok, peneliti menemukan kurangnya motivasi belajar siswa yang tercapai dipengaruhi oleh hasil belajar. Dalam pembelajaran forehand lob dan backhand lob bulu tangkis dituntut untuk meningkatkan motivasi/semangat belajar siswa serta memperoleh pencapaian hasil belajar yang sempurna.

Metode

Metode yang dipakai dalam penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc. Taggart serta memiliki empat fase diantaranya, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Peneliti mengambil subjek penelitian yakni siswa kelas VIII G SMP Negeri 1 Singojuruh sebanyak 36 siswa, yang terdiri dari 18 putra dan 18 putri. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Februari 2024 pada tahun ajaran 2023/2024 serta berlokasi di SMPN 1 Singojuruh, Ds. Singojuruh, Kec. Singojuruh, Kab. Banyuwangi, Prov. Jawa Timur. Instrumen pengumpulan data menggunakan peralatan non tes berupa unjuk kinerja. Pada tabel 1 peneliti memaparkan indikator kinerja alat untuk mengukur kemampuan siswa dalam kegiatan pertandingan bulu tangkis, sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator instrumen penilaian pukulan *forehand lob*

| Aspek Penilaian | Rubrik Penilaian <i>forehand lob</i> | | |
|---------------------------|---|--|---|
| | Score | | |
| | 1 | 2 | 3 |
| Pegangan dan posisi raket | Tangan terlalu mengepal serta memegang tongkat | Tangan sudah mendekati benar | Tangan sudah sangat benar seperti orang berjabat tangan |
| Sikap badan | Sikap badan condong kebelakang dan kaku | Sikap badan tegap dan dadamenghadap net | Sikap badan sangat benar serta bahu kiri serong menghadap net |
| Sikap tangan | Tangan kaku dan masih ditekuk | Tangan kaku tapi sudah mendekati lurus dan siap memukul | Tangan kiri secara santai diangkat ke atas seolah olah menunjukan ke kok yang dipukul |
| Sikap kaki | Kaki kiri berada di belakang kaki kanan (bagi yang tidak kidal) | Tungkai kaki belakang ditekuk sedikit, lutut terarah ke samping kanan belakang | Posisi kedua kaki nampak kokoh menompang badan |

Tabel 2. Indikator instrumen penilaian pukulan *backhand lob*

| Aspek Penilaian | Rubrik Penilaian <i>backhand lob</i> | | |
|---------------------------|--|---|---|
| | 1 | 2 | 3 |
| Pegangan dan posisi raket | Tangan terlalu mengepal serta memegang tongkat | Tangan sudah mendekati benar | Tangan sudah sangat benar kekuatan di pusatkan di ibu jari |
| Sikap badan | Sikap badan tidak menghadap ke belakang | Sikap badan menghadap ke samping | Sikap badan menghadap belakang |
| Sikap tangan | Tangan kaku dan masih ditekek | Tangan kaku tapi sudah mendekati lurus dan siap memukul | Posisi lengan lurus di atas kepala sikap untuk memukul |
| Sikap kaki | Kedua kaki tidak bergerak | Menghadap kebelakang tetapi kaki kanan tidak melangkah | Menghadap ke belakang serta kaki kanan melangkah di depan kaki kiri |

Berikutnya proses pelaksanaan PTK ini dijalankan dengan beberapa tahap kegiatan yakni, observasi awal pembelajaran, membuat modul ajar, pelaksanaan tindakan berjalan setiap siklus sampai selesai, mengamati pelaksanaan setiap siklus pembelajaran. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik pada bidang kompetensi. Peneliti menindaklanjuti hasil pengamatannya dengan memberikan penilaian pada setiap capaian hasil belajar, menulis hal yang perlu diperbaiki pada siklus/pertemuan berikutnya. Penyusunan refleksi guna menentukan tindak lanjut siklus berikutnya (Astutik et al., 2021). Metode kuantitatif dan kualitatif menjadi metode yang cocok digunakan peneliti dalam menganalisis data penilaian setiap siklus di dalam PTK yang telah dilaksanakan (Prananda et al., 2020). Data yang bersifat kuantitatif, peneliti menggunakan rumus persentase, sedangkan data yang diperoleh dari observasi/pengamatan disaat melaksanakan kegiatan pembelajaran, peneliti menggunakan kualitatif (bejabaran). Peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif sederhana antara lain mengumpulkan data, merangkum, dan mengkategorikan dan menarik kesimpulan.

Hasil

Data ini dihasilkan dengan menyelesaikan pembelajaran bahan ajar bola kecil Bulutangkis kelas VIII G dengan memodifikasi dan menganalisis permainan sesuai dengan pencapaian indikator yang ditentukan. Pada pertemuan pertama peneliti melakukan penelitian untuk mengamati proses berjalannya kegiatan KBM yang dilaksanakan oleh guru PJOK sekolah tersebut. Pertemuan kedua memasuki pelaksanaan pembelajaran materi bola kecil, *forehand lob* dan *backhand lob* dengan memodifikasi permainan bulutangkis melalui pelaksanaan siklus belajar pertama, tes hasil belajar pertama. Pada pertemuan ketiga, memasuki siklus pembelajaran kedua dan memodifikasi permainan bulutangkis dengan melakukan tes hasil belajar kedua dan menerapkan materi pembelajaran *forehand lob* dan *backhand* seperti siklus pertama.

Tabel 3. Hasil rekapitulasi penilaian *forehand lob* selama 2 siklus

| Pukulan | Tuntas | Tidak Tuntas | Persentase | |
|-----------------------|--------|--------------|------------|-----|
| Forehand Lob Siklus 1 | 12 | 24 | 33% | 67% |
| Forehand Lob Siklus 2 | 22 | 14 | 61% | 39% |

Hasil rekapitulasi penilaian *forehand lob* selama 2 siklus, peneliti tuangkan dalam bentuk grafik di bawah ini.

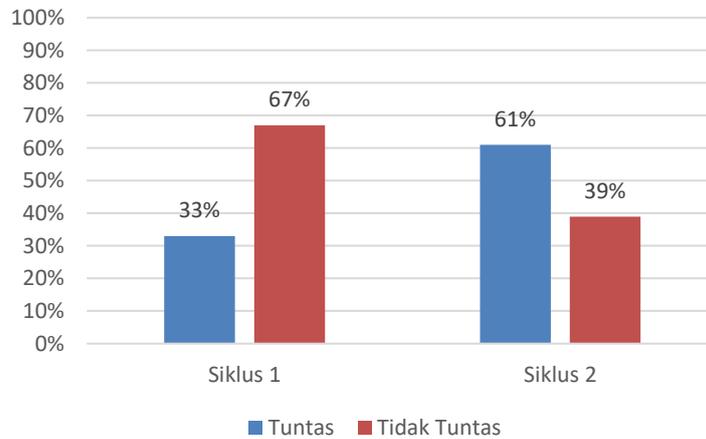


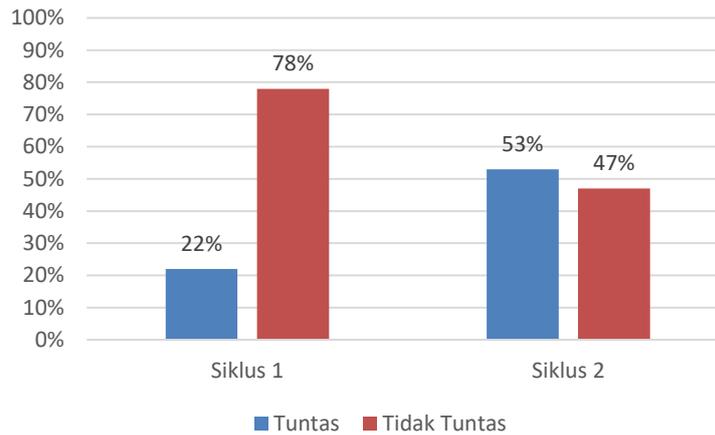
Diagram 1. Hasil penilaian *forehand lob* selama 2 siklus

Setelah selesai dalam membahas pukulan *forehand lob*, peneliti ingin menjabarkan hasil belajar siswa pada pukulan *backhand lob* saat mengikuti kegiatan pembelajaran selama 2 siklus. Hasil penelitian dijabarkan pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Hasil rekapitulasi penilaian *backhand lob* selama 2 siklus

| Pukulan | Tuntas | Tidak Tuntas | Persentase | |
|-----------------------|--------|--------------|------------|-----|
| Backhand Lob Siklus 1 | 8 | 28 | 22% | 78% |
| Backhand Lob Siklus 2 | 19 | 17 | 53% | 47% |

Hasil rekapitulasi penilaian *backhand lob* selama 2 siklus, peneliti tuangkan dalam bentuk grafik di bawah ini.



Gambar 2. Tabel penilaian *backhand lob* selama 2 siklus

Pembahasan

Berdasarkan perolehan hasil belajar, bahwa pukulan *forehand lob* pada siklus 1 jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 12 siswa (33%) sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 24 siswa (67%). Hal ini belum mencapai ukuran keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, peneliti merangkum hasilnya, mengevaluasinya dan memberikan beberapa komentar mengenai kegiatan pembelajaran. 1) Fokus perbaikan pada pembelajaran berikutnya yakni penyederhanaan tugas dengan memusatkan perhatian hanya pada pukulan *forehand lob*. Setelah menguasai pukulan *forehand lob* dengan baik, lanjutkan ke pukulan *backhand lob*. 2) Guru tetap fokus dalam pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan dan analisis data observasi pada siklus 1, refleksi yang terfokus pada perbaikan pembelajaran yang telah dijelaskan di atas dikembangkan pada siklus 2. Dapat dilihat melalui tabel di atas bahwasannya terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pukulan *forehand lob* dari siklus 1 ke siklus 2, yakni jumlah siswa yang tuntas pada siklus 2 sebanyak 22 siswa (61%) sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa (39%). Hal itu menandakan bahwasannya cara guru dalam mentreatment siswa untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *forehand lob* sudah cukup berhasil. Selain itu, penggunaan perangkat dan media pembelajaran oleh siswa pada siklus 2 juga menjadi kendala.

Guru juga harus lebih sabar dan hati-hati dalam mengajar supaya motivasi hasil belajar siswa pada pukulan *forehand lob* melalui modifikasi permainan lebih baik dan mudah diikuti. Berdasarkan perolehan hasil belajar, bahwa pukulan *backhand lob* pada siklus 1 jumlah siswa yang tuntas hanya sebanyak 8 siswa (22%) sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 28 siswa (78%). Hal ini belum mencapai ukuran keberhasilan yang diharapkan. Maka peneliti menyimpulkan dan mengevaluasi bahwa pukulan *backhand lob* menjadi pukulan sangat sulit di praktekan bagi siswa kelas VIII G SMPN 1 Singojuruh. Pada saat kegiatan pembelajaran, pukulan ini lah yang memakan waktu cukup lama untuk siswa dalam mempelajari cara memukulnya.

Oleh karena itu, peneliti merangkum hasilnya, mengevaluasinya dan memberikan beberapa komentar mengenai kegiatan pembelajaran. 1) Fokus perbaikan pada pembelajaran berikutnya yakni penyederhanaan tugas dengan memfokuskan pada pukulan *backhand lob* saja, apabila pukulan *backhand lob* sudah cukup baik maka dikombinasikan dengan pukulan *forehand lob*. 2) Guru tetap fokus dalam pembelajaran. Berdasarkan kesimpulan dan analisis data observasi pada siklus 1, refleksi yang terfokus pada perbaikan pembelajaran yang telah dijelaskan di atas dikembangkan pada siklus 2. Dapat dilihat melalui tabel di atas bahwasannya terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pukulan *backhand lob* dari siklus 1 ke siklus 2, yakni jumlah siswa yang tuntas pada siklus 2 sebanyak 19 siswa (53%) sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa (47%).

Hal itu menandakan bahwasannya cara guru dalam mentreatment siswa untuk meningkatkan hasil belajar pukulan *backhand lob* sudah cukup berhasil. Selain itu, penggunaan perangkat dan media pembelajaran oleh siswa pada siklus 2 juga menjadi kendala. Guru juga harus lebih sabar dan hati-hati dalam mengajar supaya motivasi hasil belajar siswa pada pukulan *forehand lob* melalui modifikasi permainan lebih baik dan mudah diikuti. Berdasarkan data observasi penelitian tindakan kelas selama dua siklus, peningkatan yang signifikan terlihat pada pukulan *lob forehand* dan *backhand*. Dari hasil dua siklus observasi dan observasi pembelajaran diperoleh data kualitatif sebagai berikut. 1) Pada siklus ke-2, beberapa peserta didik masih kebingungan dalam memukul, tetapi jumlah siswa yang kesulitan lebih sedikit dibandingkan siklus I, mereka sudah mampu melakukan pukulan *forehand lob* dan *backhand lob*. 2) Pada siklus ke-1 peserta didik masih malu, namun saat memasuki siklus ke-2 peserta didik mulai merasa senang, gembira, dan tampil percaya diri.

Berdasarkan hasil belajar siswa, pukulan *lob forehand* dan pukulan *lob backhand* siklus II telah mencapai tingkat kesempurnaan minimal yang ditetapkan oleh guru. Penelitian tindakan kelas berhasil dan tidak memerlukan siklus ketiga. Penelitian yang sudah selesai menjelaskan bahwa hasil kegiatan belajar siswa *forehand lob* dan *backhand lob* dengan memodifikasi permainan bulutangkis selama dua siklus berhasil dan meningkatkan keterampilan dan motivasi siswa. Beberapa permasalahan dan kendala dalam pembelajaran keterampilan dasar PJOK khususnya materi bola kecil pada permainan bulu tangkis sudah mendapatkan solusi dan solusinya sebelum dilakukannya penelitian tindakan kelas ini.

Salah satunya dengan metode modifikasi permainan yang dijabarkan melalui penelitian (Agustina & Nugroho, 2015) permainan modifikasi adalah versi khusus permainan yang beberapa aturannya telah dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemain, pengalaman khusus mereka, fasilitas yang tersedia, dan peralatan yang tersedia. Hasil belajar siswa yang menggunakan model permainan modifikasi meningkat dari keadaan awal sebelum adanya siklus. Suasana pembelajaran yang nyaman dan informatif sesuai dengan keterampilan dan metode guru yang memimpin kelas, menyajikan konsep pembelajaran yang mengubah permainan, dan aktif memilih materi sesuai minat, kesiapan, belajar siswa yang dapat menambah pencapaian belajar peserta didik (Suwartiningsih, 2021).

Memodifikasi permainan sebenarnya menjadi suatu kegiatan pembelajaran dengan cara bermain yang menyenangkan bagi siswa. Menurut (Showab & Djawa, 2019) modifikasi merupakan suatu cara yang bisa dipraktikkan pendidik untuk meningkatkan memotivasi/semangat siswa supaya pembelajarannya mencerminkan DAP, artinya tugas

mengajar yang diberikan harus memperhatikan kemampuan siswa dan membantu mendorong perubahan hasil belajar siswa. Hal ini juga didukung dengan penelitian sebelumnya bahwa penerapan modifikasi permainan terhadap motivasi/semangat belajar peserta didik memiliki pengaruh yang begitu signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran pendidikan jasmani (Showab & Djawa, 2019). Hal itu selaras dengan hasil peneliti yaitu hasil belajar siswa *forehand lob* dan *backhand lob* melalui modifikasi permainan bulutangkis sebanyak 2 siklus telah terlaksanakan dengan cukup baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pada kegiatan pembelajaran *forehand lob* siklus 1 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa (33%), sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 24 siswa (67%). Pada siklus kedua mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa (61%), sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa (39%). Kemudian pada kegiatan pembelajaran *backhand lob* siklus 1 jumlah siswa yang tuntas sebanyak 8 siswa (22%), sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 28 siswa (78%). Pada siklus kedua mengalami peningkatan yang cukup signifikan yakni jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 siswa (53%), sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa (47%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan pembelajaran modifikasi permainan bulutangkis pada materi bola kecil pada siswa kelas VIII G SMPN 1 Singojuruh selama dua siklus berhasil baik dan meningkatkan keterampilan siswa. Hasil penelitian ini diyakini dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam memajukan pembelajaran abad 21 berdasarkan paradigma pembelajaran baru.

Pernyataan Penulis

Penulis dan anggota penulis menyatakan bahwa naskah yang dikirimkan untuk dipublikasikan di Jurnal Porkes sebagai berikut:

1. Naskah adalah asli dan tidak melanggar hak cipta (*copyright*) orang lain.
2. Naskah belum pernah dipublikasikan sebelumnya, baik untuk keseluruhan isi ataupun sebagian isi dari naskah tersebut di atas, dan belum dikirimkan untuk dipublikasikan di jurnal manapun.
3. Seluruh anggota penulis telah mengetahui isi dari naskah tersebut dan menyetujui untuk dipublikasikan.
4. Penulis dan anggota penulis telah mengetahui "Panduan untuk Penulis" dan naskah tersebut telah disiapkan sesuai dengan persyaratan editorial yang berlaku.
5. Dalam hal naskah yang telah disetujui untuk dipublikasikan, penulis dan anggota penulis akan, secara otomatis, memberikan semua hak untuk publikasi dan diseminasi kepada Penerbit.

Daftar Pustaka

- Agustina, S., & Nugroho, N. (2015). Analisa Motor Dc (Arus Langsung) Sebagai Penggerak Mobil Listrik. *Jurnal Mikrotiga*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jmt/article/view/2409>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Astutik, S., Subiki, S., & Bektiarso, S. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(3), 156–167. <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Firdaus, Z. A., & Kurniawan, A. wibowo. (2023). Upaya Meningkatkan Pukulan Forehand Smash Menggunakan Metode Drill pada Peserta Ekstrakurikuler Bulutangkis di SMA Negeri 1 Malang. *Jurnal Adiraga*, 9(2), 83–104. <https://doi.org/10.36456/adiraga.v9i2.8331>
- Haris, F., Welis, W., Taufan, J., Sari, M., & Muspita, R. (2021). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Adaptif. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Ed. I). Penerbit Cv. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/349490-pendidikan-jasmani-olahraga-dan-kesehata-7bde797f.pdf>
- Herawati, A., Abduloh, A., & Resita, C. (2021). Motivasi Belajar Siswa dalam Meningkatkan Pembelajaran Bola Voli Passing Bawah di Kelas VIII SMPN 1 Pondoksalam Purwakarta. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.35706/jlo.v2i1.4456>
- Huda, M. R. M., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Tentang Variasi Permainan Bulutangkis untuk Guru KKG PJOK SD Kelas IV. *Sport Science and Health Journal*, 3(9), 720–729. <https://doi.org/10.17977/um062v3i92021p720-729>
- Julaiha, S., Ramli, A., Oktaviany, V., Sudadi, S., Malik, L. R., & Anwar, H. C. (2023). Analisis Pengaruh Manajemen Pendidikan Terhadap Motivasi Belajar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 2659–2670. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4507>
- Mawarni, N. A., & Faruk, M. (2023). Analisis Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Dasar Negeri Sokogrenjeng I Kabupaten Tuban. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 6(1), 55–67. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/54165>
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri dan Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 219–226. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 154–164. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/olahraga/article/view/383>
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan

- Media Lagu Anak dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(2), 304–314. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i2.830>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 289–302. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Showab, A., & Djawa, B. (2019). Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Voli Terhadap Kegembiraan Belajar Siswa. *Jurnal Jpok*, 7(3), 1–10. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/30270>
- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). Analisis Teknik Dasar Pukulan dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal Menssana*, 5(2), 106–114. <https://doi.org/10.24036/MensSana.050220.02>
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 64–73. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.136>
- Suwartiningsih, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IX b Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 80–94. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>
- Winata, I. K. (2021). Konsentrasi dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 13–24. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.1062>