

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*}, Agustiyanto²

PERBEDAAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN KOORDINASI MATA-TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN SMASH BULUTANGKIS PADA PEMAIN PUTRA UMUR 10-13 TAHUN KLUB BULUTANGKIS PURNAMA KADIPIRO SURAKARTA TAHUN 2014

Riono Agung Wibowo^{1*}, Agustiyanto²,

¹Mahasiswa Prodi Kepeleatihan Olahraga FKIP UNS, Surakarta, Indonesia

²Dosen Prodi Kepeleatihan Olahraga FKIP UNS, Surakarta, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan penelitian untuk mengetahui: (1) perbedaan pengaruh antara model pembelajaran interval dan kontinyu terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. (2) perbedaan hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis antara pemain yang memiliki koordinasi mata-tangan tinggi dengan pemain yang memiliki koordinasi mata-tangan rendah pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. (3) pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan koordinasi mata-tangan terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014.

Penelitian ini menggunakan metode *eksperimen* dengan rancangan faktorial 2 X 2.pemain putra usia 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014 berjumlah 25 orang. Teknik pengambilan sampel yaitu *stratified sampling*. Sampel yang digunakan sebanyak 20 orang dengan kriteria koordinasi mata-tangan tinggi sebanyak 10 orang dan kriteria koordinasi mata-tangan rendah sebanyak 10 orang. Pengumpulan data dengan tes koordinasi mata-tangan dengan lempar tangkap bola tenis dan tes ketepatan *smash* bulutangkis dengan *smash test* bulutangkis. Analisis data yang digunakan dengan analisisvarians 2 X 2 dilanjutkan dengan Newman-Keuls.

Hasil penelitian ini menunjukkan,(1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran interval dan kontinyu terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. Dari hasil analisis data diperoleh nilai $F_o = 12.25 > F_t 4.49$, dengan selisih perbedaan 0.3. (2) Ada perbedaan hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis yang signifikan antara pemain yang memiliki koordinasi mata-tangan tinggi dengan pemain yang memiliki koordinasi mata-tangan rendah pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. Dari hasil analisis data diperoleh nilai $F_o = 30.25 > F_t 4.49$, dengan selisih perbedaan 0.7. (3) Ada interaksi antara model pembelajaran dan koordinasi mata-tangan terhadap ketepatan *smash* bulutangkis pada pemain putra umur 10-13 tahun klub

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*}, Agustiyanto²

bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. Dari hasil analisis data diperoleh nilai bahwa $F_{hitung} = 6.25 > F_{tabel} = 4,49$.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan: (1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran interval dan kontinyu terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. (2) Ada perbedaan hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis yang signifikan antara pemain yang memiliki koordinasi mata-tangan tinggi dengan pemain yang memiliki koordinasi mata-tangan rendah pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. (3) Ada interaksi antara model pembelajaran dan koordinasi mata-tangan terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014.

Kata kunci: *smash* bulu tangkis, pembelajaran interval dan kontinyu, koordinasi mata - tangan

A. PENDAHULUAN

Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga yang cukup populer dan sudah lama dikenal bangsa Indonesia sejak jaman penjajahan Belanda. Sampai saat ini perkembangan permainan bulutangkis di Indonesia cukup baik. Sebagai wujud dari perkembangan permainan bulutangkis di Indonesia ditandai munculnya klub-klub bulutangkis di berbagai daerah. Mencapai prestasi yang tinggi dalam permainan bulutangkis dibutuhkan belajar sejak usia dini atau usia muda.

Smash merupakan salah satu teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis yang memiliki peran penting untuk mendapatkan *point*. keterampilan *smash* bulutangkis harus dilakukan belajar secara sistematis, kontinyu dan terprogram dengan diterapkan model pembelajaran yang tepat. Sudjarwo (1995: 42) menyatakan, “Mempelajari teknik dalam cabang olahraga tertentu tidak mungkin dilakukan sebelum atlet memiliki kemampuan fisik yang menunjang gerakan teknik tersebut”. Menurut Sapta Kunta Purnama (2010: 1) bahwa, “Seorang pemain bulutangkis dituntut untuk mengembangkan komponen fisik: kelincahan, daya tahan otot lokal, daya tahan *cardiovascular*, kekuatan, power, kecepatan, fleksibilitas dan komposisi tubuh”. Upaya meningkatkan hasil belajar

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*} , Agustiyanto²

keterampilan smash bulutangkis dapat diterapkan model pembelajaran interval dan kontinyu. Dalam melakukan belajar smash bulutangkis harus memperhatikan kemampuan koordinasi mata-tangan yang dimiliki para pemain.

Bulutangkis

Permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan bulutangkis menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai obyek yang dipukul. Lapangan permainan berbentuk segi empat dan dibatasi oleh net untuk memisahkan antara daerah permainan sendiri dan daerah permainan lawan.

Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul *shuttlecock* dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri.

Teknik Dasar *Smash* Bulutangkis

Pukulan *smash* bulutangkis merupakan pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Menurut Tony Grice (2004: 85) bahwa, “Pukulan *smash* adalah pukulan yang cepat, diarahkan ke bawah dengan kuat dan tajam untuk mengembalikan bola pendek yang telah dipukul ke atas”.

Model Pembelajaran

Pembelajaran saat ini mengalami perubahan dan perkembangan. Pembelajaran tidak hanya sekedar guru menyampaikan ilmu pengetahuan atau keterampilan kepada siswa, tetapi pembelajaran sekarang merupakan suatu proses agar siswa belajar sesuai dengan kemampuannya. Menurut Wina Sanjaya (2006: 79) bahwa, “Karakteristik penting dari istilah pembelajaran yaitu: “(1) Pembelajaran berarti membelajarkan siswa, (2) Proses pembelajaran berlangsung di mana saja dan (3) Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan”.

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*} , Agustiyanto²

Belajar *Smash* Bulutangkis dengan Model Pembelajaran Interval

Model pembelajaran interval pada dasarnya merupakan cara belajar yang pelaksanaannya dilakukan secara berselang-seling antara waktu belajar dan waktu istirahat. Harsono (1988:156) menyatakan, “Interval training adalah suatu sistem latihan yang diselingi oleh interval-interval yang berupa masa-masa istirahat”. Menurut Iskandar Z. Sapoetra (1999:68) bahwa, “Interval training adalah latihan yang diselingi oleh interval-interval berupa masa-masa istirahat”. Model pembelajaran interval merupakan cara latihan yang pelaksanaannya dilakukan secara berselang-seling antara waktu latihan dan waktu istirahat

Belajar *Smash* Bulutangkis dengan Model Pembelajaran Kontinyu

Model pembelajaran secara kontinyu merupakan bentuk pembelajaran yang pelaksanaannya dilakukan secara terus menerus tanpa diselingi waktu istirahat di antara waktu latihan. Schmidt (1988: 384) menyatakan, “Continuous training merupakan sesi latihan dimana jumlah waktu latihan dalam sebuah percobaan lebih besar daripada jumlah istirahat diantara percobaan yang akhirnya mengarah pada kelelahan dalam berbagai tugas”. Model pembelajaran kontinyu merupakan prinsip pengaturan giliran praktik belajar keterampilan yang pelaksanaannya dilakukan secara terus menerus tanpa istirahat di antara waktu pembelajaran.

Koordinasi Mata-Tangan

Koordinasi merupakan suatu kemampuan biomotorik yang sangat kompleks yang di dalam beroperasinya terdiri dari beberapa unsur fisik yang saling berinteraksi satu dengan lainnya. Koordinasi pada dasarnya merupakan kemampuan seseorang untuk merangkaikan beberapa gerakan menjadi satu pola gerakan yang efektif dan efisien. Berkaitan dengan koordinasi Brian J. Sharkey (2003: 169) menyatakan, “Koordinasi mengimplikasikan hubungan yang harmonis, penyatuan atau aliran gerak yang halus dalam melakukan pekerjaan”. Sedangkan Ismaryati (2008: 53-54) berpendapat, “Koordinasi merupakan hubungan yang harmonis dari hubungan saling berpengaruh di antara

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
 Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*}, Agustiyanto²

kelompok-kelompok otot selama melakukan kerja, yang ditunjukkan dengan tingkat keterampilan.

B. Deskripsi Data

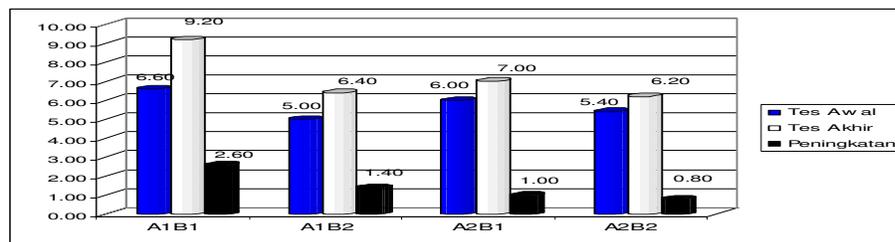
Deskripsi hasil analisis data hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra usia 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014 sebagai berikut:

Tabel 4.1. Deskriptif Data Hasil Belajar Keterampilan *Smash* Bulutangkis

Model Pembelajarann	Koordinasi Mata-Tangan	Statistik	Tes Awal	Tes Akhir	Peningkatan
Interval A1	Tinggi (B1)	Jumlah	33	46	13
		Mean	6.60	9.20	2.60
		SD	1.14	1.10	0.55
	Rendah (B2)	Jumlah	25	32	7.00
		Mean	5.00	6.40	1.40
		SD	3.08	2.61	0.55
Kontinyu A2	Tinggi (B1)	Jumlah	30	35	5
		Mean	6.00	7.00	1.00
		SD	2.00	2.00	0.00
	Rendah (B2)	Jumlah	27	31	4
		Mean	5.40	6.20	0.80
		SD	0.89	0.84	0.45

1. kelompok pembelajaran *smash* dengan model kontinyu memiliki pengaruh yang lebih baik dengan selisih perbedaan sebesar 1.10.
2. kelompok pemain bulutangkis yang memiliki koordinasi mata-tangan tinggi memiliki hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis yang lebih baik dengan selisih perbedaan sebesar 0.70.

Untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis sebelum dan sesudah diberi perlakuan sebagai berikut:

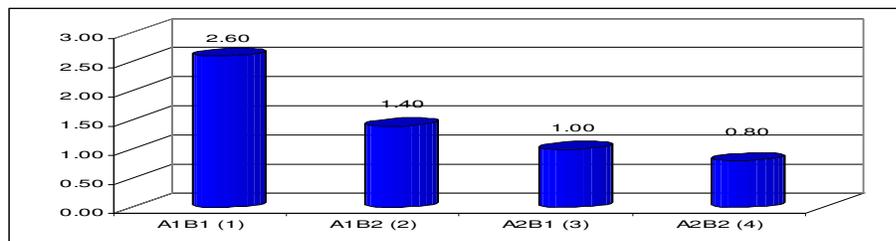


Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
 Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*} , Agustiyanto²

Keterangan:

- A1 : Pembelajaran *smash* dengan model interval
- A2 : Pembelajaran *smash* dengan model kontinyu
- B1 : Koordinasi mata-tangan tinggi
- B2 : koordinasi mata-tangan rendah

3. Nilai peningkatan hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada tiap kelompok perlakuan disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Keterangan:

- A₁B₁:Kelompok pembelajaran interval sampel koordinasi mata-tangan tinggi
- A₁B₂:Kelompok pembelajaraninterval sampel koordinasi mata-tangan rendah.
- A₂B₁:Kelompok pembelajaran kontinyu sampel koordinasi mata-tangan tinggi.
- A₂B₂:Kelompok pembelajarankontinyu sampel koordinasi mata-tangan rendah

Pengujian Persyaratan Analisis

Hasil uji reliabilitas tes awal dan tes akhir hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2. Hasil Uji Reliabilitas Tes Awal dan Tes Akhir Hasil Belajar Keterampilan *Smash* Bulutangkis

Tes	Reliabilitas	Kategori
Tes awal	0.80	Tinggi
Tes akhir	0.81	Tinggi

Pengujian persyaratan analisis dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut ini dipaparkan uji persyaratan analisis sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis data perlu diuji distribusi kenormalannya.Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode Lilliefors.

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
 Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*} , Agustiyanto²

Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas dengan Lilliefors.

Kelompok	N	Prob	L _o	L _t	Kesimpulan
A ₁ B ₁	5	0,05	0.1791	0,337	Distribusi normal
A ₁ B ₂	5	0,05	0.1674	0,337	Distribusi normal
A ₂ B ₁	5	0,05	0.1587	0,337	Distribusi normal
A ₂ B ₂	5	0,05	0.2512	0,337	Distribusi normal

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa $L_o < L_t$. Hal ini menunjukkan bahwa sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian persyaratan uji normalitas data telah terpenuhi.

2. Uji Homogenitas

Dengan data yang sama, setelah dianalisis menggunakan uji Bartlett, maka diperoleh hasil pengujian homogenitas seperti tabel berikut:

Tabel 4.5. Hasil Uji Homogenitas dengan Uji Bartlett.

Σ Kelompok	N _i	S ²	X ² _{hit}	X ² _{tabel}	Kesimpulan
4	5	10.683	3.901	7.81	Homogen

Berdasarkan data uji homogenitas diketahui X²_{hit} lebih kecil dari pada X²_{tabel}. Hal ini menunjukkan bahwa sampel penelitian bersifat homogen.

Pengujian Hipotesis

1. Pengujian Hipotesis Pertama

Model pembelajaran interval dan kontinyu dari hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra usia 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. Dari hasil penghitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai $F_0 = 12.25$ lebih besar dari $F_t = 4,49$ ($F_0 > F_t$) pada taraf signifikansi 5%. Ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini menunjukkan, model pembelajaran interval dan kontinyu terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis. Model pembelajaran kontinyu memiliki

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*} , Agustiyanto²

pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis daripada model pembelajaran interval.

2. Pengujian Hipotesis Kedua

Berdasarkan tingkat koordinasi mata-tangan yang dimiliki pemain putra usia 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014 hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan hasil belajar keterampilan *smash* yang signifikan. Dari hasil penghitungan yang telah dilakukan diperoleh nilai $F_0 = 30.25$ lebih besar dari $F_t = 4,49$ ($F_0 > F_t$) taraf signifikansi 5%.

3. Pengujian Hipotesis Ketiga

Interaksi faktor utama penelitian dalam bentuk interaksi dua faktor menunjukkan ada interaksi antara model pembelajaran dan koordinasi mata-tangan terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra usia 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. Dari hasil penghitungan diperoleh nilai $F_0 = 6.25$ lebih besar dari $F_t = 4,49$ ($F_0 > F_t$) pada taraf signifikansi 5% sehingga H_0 diterima.

C. SIMPULAN DAN SARAN

Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran interval dan kontinyu terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. Dari hasil analisis data diperoleh nilai $F_0 = 12.25 > F_t 4.49$, dengan selisih perbedaan 1.10. Ada perbedaan hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis yang signifikan antara pemain yang memiliki koordinasi mata-tangan tinggi dengan pemain yang memiliki koordinasi mata-tangan rendah pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. Dari hasil analisis data diperoleh nilai $F_0 = 30.25 > F_t 4.49$, dengan selisih perbedaan 0.70. Ada interaksi antara model pembelajaran dan koordinasi mata-tangan terhadap hasil belajar keterampilan *smash* bulutangkis pada pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014. Dari hasil analisis data diperoleh nilai bahwa $F_{hitung} = 6.25 > F_{tabel} = 4,49$. Tinggi

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*} , Agustiyanto²

rendahnya koordinasi mata-tangan yang dimiliki pemain putra umur 10-13 tahun klub bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta tahun 2014 berpengaruh dalam pembelajaran *smash* bulutangkis.

DAFTAR PUSTAKA

- Foss, M.L. & Keteyian.(1998). *Foxs Psikologi Basis For Exercise and Sport*. Dubuque: WCBBrown Benchmark Publisher.
- Fox, E.L, Bowers, RW.,andFoss, ML. (1988). *The Psycological Basic of Physical Education and Athletics*. Philadelphia: WB. Saunders Company.
- Harsono. (1988). *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis dalam Coaching*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Herman Subardjah. (2000). *Bulutangkis*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- M. Sajoto. (1995). *Pembinaan Kondisi Fisik dalam Olahraga*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Rusli Lutan & Adang Suherman.(2000). *Pengukuran dan Evaluasi Penjaske*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setra D-III.
- Saiful Aristanto. (1990). *Pola Dasar Pembinaan Bulutangkis*.Kudus: Djarum Kudus.
- Sadoso Sumosardjuno. (1994). *Pengetahuan Praktis Kesehatan Dalam Olahraga*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sapta Kunta Purnama. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Scmidt, R.A. (1988). *Motor Kontrol and Learning*. Illionis: Human Kinetics Publishers, Inc.

Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Pemain Putra Umur 10-13 Tahun Klub Bulutangkis Purnama Kadipiro Surakarta Tahun 2014
Oleh :Riono Agung Wibowo^{1*} , Agustiyanto²

BIODATA:

Nama : Drs. Agustiyanto, M.Pd

NIP. : 196808181994031001

Pekerjaan : Dosen Kepeleatihan Olahraga, JPOK, FKIP, UNS