

Keefektifan Antara Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dan *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Teknik Dasar *Smash Bulutangkis* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA N 2 Pemalang

Septian Dwi Bagaskara¹, Setiyawan²

email : Septian.dbagaskar@gmail.com, setiyawan@upgris.ac.id.

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The background of the problem is based on the value of student learning outcomes of SMA N 2 Pemalang low badminton material and lack of student interest in participating in badminton learning activities. The aim is to compare the effectiveness between the two learning models, namely discovery and project based learning and to determine their effect on grades at SMA N 2 Pemalang. This study uses an experiment with quantitative methods using pretest and posttest models. The population was selected from class XI IPS SMA N 2 Pemalang. By using random sampling, the researcher selected 68 students in class XI IPS 2 and XI IPS 4 as the sample here. The instrument for class XI IPS 2 uses a project based learning model and class XI IPS 4 students use a discovery learning model. Then it was concluded that project based was more effective than discovery seen from the score of the smash technique for class XI SMA N 2 Pemalang. Based on the research on the results of learning the badminton smash technique with project based learning of 57.00 and the average result of learning the badminton smash technique with discovery learning of 46.56.

Keywords: *Project Based Learning, Discovery Learning, Badminton*

Abstrak

Latar belakang masalah didasari dari nilai hasil belajar siswa SMA N 2 Pemalang materi bulutangkis yang rendah dan kurangnya minat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran materi bulutangkis. Tujuannya guna dijadikan perbandingan keefektifan antara dua model pembelajaran yaitu *discovery* dan *project based learning* dan untuk mengetahui efeknya terhadap nilai di SMA N 2 Pemalang. Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan metode kuantitatif menggunakan model pretest dan post test. Populasinya yang dipilih dari kelas XI IPS SMA N 2 Pemalang. Dengan menggunakan *random sampling*, peneliti memilih siswa kelas XI IPS 2 dan XI IPS 4 sejumlah 68 siswa sebagai sampel disini. Instrumen dengan kelas XI IPS 2 menggunakan model pembelajaran *project based* dan siswa kelas XI IPS 4 menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Kemudian ditariklah kesimpulan jika *Project based* lebih efektif daripada *discovery* dilihat dari perolehan nilai Teknik smasnya kelas XI SMA N 2 Pemalang. Berdasarkan penelitian hasil belajar teknik *smash* bulutangkis dengan *project based learning* sebesar 57,00 dan rata-rata hasil belajar teknik *smash* bulutangkis dengan *discovery learning* sebesar 46,56.

Kata kunci: *Project Based Learning, Discovery Learning, Bulutangkis*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pengembangan karakter peserta didik baik fisik maupun mental, oleh sebab itu pendidikan memiliki sifat yang sejatinya mengarah ke peradaban manusia yang lebih baik. Berikut merupakan contoh yang dapat ditunjukkan yaitu ; tatanan bertatakrama untuk anak kepada sesama manusia, bersikap santun. membersihkan badan, merapikan pakaian, memiliki rasa hormat dan mematuhi orang umurnya dewasa dan juga menghormati kepada yang muda, memiliki rasa empati dan lain sebagainya itu semua merupakan contoh dalam proses peserta didik dalam pendidikan.

Pendidikan juga mengajarkan peserta didik untuk memiliki wawasan yang luas dan kreatif. (Sujana, 2019). Pendidikan itu sendiri memiliki fungsi dan tahap penting guna sarana untuk perkembangan anak baik dalam pemikiran yang matang, ketrampilan dirinya maupun kecerdasan dimasa yang akan datang. Dalam suatu negara pun suatu tinggal studi manusia dianggap hal yang cukup vital karena itu maka segala sesuatu yang berkaitan dengan penalaran harus selalu meningkat dan secara cepat.

Pendidikan jasmani menjadi suatu bagian yang vital dari pendidikan, hal ini supaya dapat menciptakan sumber daya manusia yang lebih unggul. Aktifitas jasmani yang di buat secara terstruktur memiliki tujuan yaitu peningkatan kemampuan dan keterampilan anak didik cara berpikirnya secara emosional maupun kognitifnya guna peningkatan pencapaian tujuan pembangunan. Pendidikan jasmani menjadi satu pelajaran yang diberikan di setiap jenjang pendidikan yang termasuk pembelajaran yang menutamakan jasmani pembinaan tentang hidup sehat untuk dapat tumbuh secara sosial, mental, dan emosional yangimbang.

Dalam hal berikut dapat ditarik kesimpulan bahwa penjaskes adalah kedalam sebuah tahap merubah perilaku suatu manusia maupun grup untuk membuat lebih dewasa dari seseorang, melalui proses pengajaran dan kepelatihan yang dalam hal berikut ini merupakan proses aktivitas gerak jasmani. (Mustafa & Dwiyo, 2020)

Penggunaan media yang dipilih dalam penelitian ini merupakan proyek atau aktifitas sebagai media anak dituntut untuk dapat mengeksplorasi dan menginterpretasikan supaya mendapatkan

pengalaman guna dihasilkannya bentuk pembelajaran. Kemudian anak diharap lebih bersemangat dan menjadi lebih aktif dalam mencari pemecahan permasalahan yang rumit melalui peolehan belajar yang baik hasil belajar serupa.

Discovery learning disebut juga pembelajaran penemuan merupakan pembelajaran berbasis inquiri, dengan mengerti, pengertian, dan keterkaitan lewat suatu tahapan supaya peserta didik mampu mendapatkan kesimpulan.

Peserta didik dapat melakukan pembelajaran *discovery* dengan melalui observasi, klasifikasi, penentuan dan inferensi. Dengan pembelajaran berbasis penemuan peserta didik diharapkan secara nyata mencari hasil dan solusi dengan yang muncul didalam proses pembelajaran.

Bulutangkis sendiri ialah suatu permainan yang dilaksanakan dengan dua pemain baik secara tunggal ataupun ganda. Bisa dilakukan oleh laki-laki, perempuan, maupun ganda campuran. Sarana dan prasaran yang digunakan dalam permainan bulutangkis yaitu raket, *shuttlecock*, lapangan, dan net(Ahmad, 2020)

Bulutangkis adalah aktivitas yang intens dan melibatkan permainan dengan gerakan cepat. Sebagai olahraga prestasi, bulutangkis merupakan olahraga kompetitif yang membutuhkan gerakan cepat, *footstep* untuk melakukan pergerakan, smash dengan cara melompat atau jumping smash, memiliki refleks yang baik, kecepatan untuk mengubah posisi dan juga membutuhkan koordinasi yang baik antara semua anggota tubuh (Pardiman & Hendriawan, 2020).Menurut hakikatnya bulutangkis berasal dari dua suku yaitu bulu Bersama tangkis dari bahan membuat bola atau *shuttlecock* ataupun bulu angsa. Tangkis adalah singkatan dari di tangkis yaitu inti dai bulutangkis yang bertujuan membalikan bola atau *shuttlecock* dengan cara menangkis atau memukul.

Dalam bermain bulutangkis harus mengetahui dan menguasai teknik dasar permainan bulutangkis terlebih dahulu. Salah satunya yaitu smash. Smash merupakan teknik memukul bola dengan kencang dalam permainan bulutangkis. Oleh sebab itu peneliti menggunakan metode belajar lain yang disusun pada anak kelas XI SMA N 2 Pematang ini dilaksanakan guna anak didik supaya lebih memiliki keterikatan atau ketertarikan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dan harapannya agar memiliki pemahaman yang mendalam atas materinya.

METODE PENELITIAN

Model atau metode yang dipergunakan yang telah dipilih oleh peneliti ialah eksperimental dengan pemilihan model Pretest serta postes atau biasa disebut test sebelum dan sesudah perlakuan dengan kelompok-kelompok pilihan. Populasinya dalam penelitian ini ialah anak didik XI IPS SMA N 2 Pematang yang sejumlah 68 orang secara keseluruhan. Metode Analisa hasil data yang diperoleh peneliti dipergunakannya bantuan dari SPSS uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk membandingkan effect belajar proyek pembelajaran model penemuan kepada perolehan belajar psikomotor teknik smash bulu tangkis pada kelas XI SMA N 2 Pematang.

Responden menjadi subyek peneliti yaitu anak didik XI IPS 2 dan XI IPS 4 SMA N 2 Pematang sebanyak 68 orang. Pengambilan data dilakukan pada hasil belajar psikomotor *smash* bulu tangkis siswa pada saat sebelum dan sesudah dilaksanakannya perlakuan dalam eksperimen test. Model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran *project based learning* untuk siswa kelas XI IPS 2 dan model pembelajaran *discovery learning* untuk siswa kelas XI IPS 4 hasil belajar psikomotor teknik *smash* bulutangkis didapatkan nilai *Asymp.Sig.* sebesar 0,131. Sebab hasil belajar memiliki nilai *Asymp.Sig.* $> \alpha$ (0,05), dengan hal ini jadi dapat dikatakan jika data hasil belajar psikomotor teknik smash bulutangkis siswa kelas XI IPS 2 dengan model *project based learning* berdistribusi normal. nilai *Asymp.Sig.* hasil belajar psikomotor teknik *smash* bulutangkis sebesar 0,140.

Karena nilai *Asymp.Sig.* (0,140) $> \alpha$ (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar psikomotor teknik smash bulutangkis siswa kelas XI IPS 4 dengan model *discovery learning* berdistribusi normal.

Berdasarkan uji hipotesis hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 nilai thitung sebesar -15,917, nilai ttabel sebesar 2,03452, dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai sig. (0,000) $< \alpha$ (0,05),

maka hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh pemberian model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar psikomotor teknik smash bulutangkis siswa kelas XI IPS 2 diterima.

Uji hipotesis hasil belajar siswa kelas XI IPS 4 nilai t_{hitung} sebesar -5,631, nilai t_{tabel} sebesar 2,03452 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai $sig. (0,000) < \alpha (0,05)$, maka hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh pemberian model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar psikomotor teknik *smash* bulutangkis siswa kelas XI IPS 4 diterima.

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* sangat efektif dibandingkan dengan *discovery learning* pada perolehan pembelajaran psikomotor teknik smash bulutangkis anak didik di XI SMA N 2 Pernalang. Berdasarkan dari penelitian untuk rata-rata nilai perolehan pembelajaran teknik smash bulutangkis dan tahap pembelajaran *project based learning* sebesar 57,00 dan rata-rata hasil belajar teknik smash bulutangkis dengan model pembelajaran *discovery learning* sebesar 46,56.

B. SARAN

Menurut hasil penelitian ini, peneliti kemudian bisa memberikan masukan saran berikut ini

1. Pendidik yang disini adalah guru mata pelajaran penjasorkes hendaknya selalu mencoba hal-hal baru dalam proses pembelajaran olahraga, agar siswa tidak merasa bosan terhadap apa yang dipelajarinya.
2. Peserta didik hendaknya fokus dan mau diberikan arahan dari guru pada setiap kegiatan pembelajaran penjaskes.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. (2020). Model Latihan Smash Bulutangkis Untuk Pemula Usia 8-10 Tahun. *Jurnal Olympia*, 2(1), 15–21. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v2i1.883>
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan di Indonesia. *Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422–438.
- Pardiman, P., & Hendriawan, A. (2020). Latihan Drill dalam Ketepatan Smash pada Permainan Bulutangkis. *Jurnal Sportif*, 5(1), 1–50.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>