

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KETERAMPILAN SMASH BULUTANGKIS DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Eko Pratama¹, James Tangkudung², Wahyuningtyas Puspitorini³, Widiastuti⁴

EKO PRATAMA
Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta
ekopratama.delas@gmail.com

Abstract: *The purpose of this product development research is to determine whether This learning model is effective in improving the quality of skills smash in badminton, Research learning model development smash badminton skills in high school is the Research & Development (R & D) from Borg and Gall. There are 30 items of the learning model of preliminary tests to be obtained accumulation smash ability level of 793 students in the smash, then after being given treatment in the form of 30 items smash skill learning model was obtained for 940 students in the smash. Then 30 items badminton smash skill learning models for high school students who have developed their difference of pretest and posttest between before and after treatment. So we can conclude an increased ability to smash badminton for high school students.*

Keywords: *Model, Learning, Development and Smash*

Abstrak: Tujuan dari penelitian pengembangan produk ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kualitas keterampilan *smash* pada olahraga bulutangkis. Penelitian pengembangan model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis di Sekolah Menengah Atas ini menggunakan metode *Research & Development* (R & D) dari Borg and Gall. Ada 30 item model pembelajaran dari tes awal yang dilakukan diperoleh akumulasi tingkat kemampuan *smash* siswa sebesar 793 dalam melakukan *smash*, kemudian setelah diberikan perlakuan berupa 30 item model pembelajaran keterampilan *smash* diperoleh sebesar 940 siswa dalam melakukan *smash*. Maka 30 item model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis untuk siswa Sekolah Menengah Atas yang telah dikembangkan adanya perbedaan dari *pretest* dan *posttest* antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Maka dapat disimpulkan adanya peningkatan kemampuan *smash bulutangkis* untuk siswa Sekolah Menengah Atas.

Kata Kunci: Model, Pembelajaran, Pengembangan dan *Smash*

PENDAHULUAN

Pembangunan pendidikan yang dilakukan selama ini masih menghadapi sejumlah tantangan, baik yang terkait dengan kondisi internal sistem pendidikan jasmani, maupun yang bersumber pada perubahan dalam segala aspek kehidupan, ditingkat lokal, nasional, dan pada tantangan global. Kondisi tersebut menuntut adanya sumber daya manusia yang memiliki daya saing yang tinggi. Pendidikan harus mampu menghasilkan lulusan yang memadai. Itulah sebabnya standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan perlu ditingkatkan.

Reformasi peraturan perundang-undangan dibidang pendidikan yang melahirkan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan salah satu wujud nyata komitmen bangsa untuk menghadapi tantangan tersebut. Dalam peraturan Pemerintah Republik Indonesia tentang Standar Nasional Pendidikan yang terdiri dari: standar isi, standar proses, standar kompetensi lulusan, standar tenaga pendidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, standar pembiayaan, dan standar penilaian pendidikan (PP No. 19/2005) yang harus ditingkatkan secara terencana dan berkala. Merupakan salah satu amanat yang perlu mendapatkan perhatian utama dari semua pihak.

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan salah satu dari 8 (delapan) standar nasional pendidikan sebagaimana yang ditetapkan dalam pasal 35 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan, yang akan menjadi acuan bagi pengembangan kurikulum dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Sistem pendidikan nasional di dalamnya terdapat muatan kurikulum yang terdiri dari berbagai kompetensi dan materi yang sengaja dirancang untuk

membelajarkan pembelajaran. Salah satu muatan yang terintegrasi dalam kurikulum adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan."Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Olahraga merupakan salah satu kegiatan yang harus dilakukan agar mencapai suatu tujuan tertentu. Olahraga juga mempunyai tujuan untuk persahabatan, kesehatan, kebugaran, prestasi, dan juga menjadi kesenangan tersendiri. Bahkan olahraga juga bisa dapat dijadikan suatu industri olahraga. Olahraga prestasi adalah olahraga yang mengembangkan dan membina olahragawan secara terencana, teratur, berjenjang dan berkelanjutan serta melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan di dukung oleh ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.

Pendidikan Jasmani menuntut beberapa standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Materi ajar Bulutangkis adalah salah satu standar kompetensi yang telah ditetapkan oleh aspek permainan dan olahraga dalam pendidikan jasmani yang diajarkan di SMA. Guru pendidikan jasmani dalam hal memberikan materi ajar bulutangkis, hendaknya dapat memberikan program pengajaran yang dapat mengembangkan salah satu keterampilan dasar bulutangkis yaitu *Smash*, sehingga menguntungkan siswa bukan hanya untuk keterampilan dasar bulutangkis, akan tetapi juga akan mengembangkan keterampilan pada olahraga cabang lainnya.

Pengamatan peneliti dilapangan, penguasaan keterampilan dasar *smash* pada permainan bulutangkis masih rendah dan kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran praktek keterampilan *smash* bulutangkis disebabkan beberapa faktor, seperti siswa tidak diberikan model pembelajaran keterampilan *smash*, pembelajaran yang selalu monoton dan

tidak banyak variasi yang dilakukan pada saat proses pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis, serta kurangnya pemahaman siswa terhadap pentingnya menguasai keterampilan *smash* yang efektif dan efisien, hal ini dikarenakan teknik *smash* bulutangkis dianggap teknik yang cukup rumit untuk diajarkan terlebih lagi guru pendidikan jasmani yang tidak memiliki latar belakang cabang olahraga bulutangkis secara khusus bahkan ada beberapa sekolah yang guru pendidikan jasmani-nya bukan berasal dari ruang lingkup pendidikan olahraga.

Smash adalah pukulan *overhead* (atas) yang diarahkan ke bawah dan dilakukan dengan tenaga penuh. Pukulan ini identik sebagai pukulan menyerang. Karena itu, tujuan utamanya untuk mematikan lawan. Pukulan *smash* adalah bentuk pukulan keras yang sering digunakan dalam permainan bulutangkis. *Smash* sebagai bagian teknik dasar bulutangkis yang memiliki kesulitan gerak tinggi namun memiliki peran penting saat melakukan serangan untuk memperoleh poin dan memiliki estetika gerak yang indah. Oleh sebab itu guru pendidikan jasmani membutuhkan model-model pembelajaran dengan pendekatan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar keterampilan *smash* bulutangkis.

Bertitik tolak dari pendapat di atas maka, pada penelitian ini, peneliti akan mengembangkan Model Pembelajaran Keterampilan *Smash* Bulutangkis Pada Siswa Menengah Atas.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan model ini dirancang dengan menggunakan penelitian pengembangan Sekolah Menengah Atas. Secara terperinci akan diuraikan beberapa tujuannya sebagai berikut: *Research and Development* yang akan menghasilkan model pembelajaran keterampilan *smash* untuk siswa

1. Mengembangkan model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis bagi siswa Sekolah Menengah Atas.
2. Memperoleh data empiris tentang efektivitas dan hasil pengembangan model keterampilan *smash* bulutangkis untuk siswa Sekolah Menengah Atas.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa model pembelajaran keterampilan *smash* pada siswa SMA, sehingga menjadi lebih efektif, dan menarik dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Tempat Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Koba Bangka Tengah (uji kelompok kecil), SMA Negeri 1 Toboali Bangka Selatan (uji kelompok besar), dan SMA Negeri 1 Payung Bangka Selatan (uji efektifitas).

Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan yang diperlukan dalam penelitian riset dan pengembangan dengan mengacu pada penelitian riset dan pengembangan dari Borg and Gall memerlukan waktu 4 bulan dengan perincian waktu sebagai berikut:

- a) Penelitian pendahuluan
- b) Perencanaan pengembangan model
- c) Pengembangan desain model latihan
- d) Validasi pakar dan revisi model
- e) Uji coba kelompok kecil dan revisi
- f) Uji lapangan dan revisi

Karakteristik Model yang Dikembangkan

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan kemampuan teknik *smash* bulutangkis, disinilah karakteristik model yang akan peneliti kembangkan yaitu model pembelajaran teknik *smash* bulutangkis. Karakteristik model yang dikembangkan meliputi:

1. Sasaran penelitian.
Sasaran penelitian atau pengguna yang akan diteliti dalam penelitian pengembangan model pembelajaran

keterampilan *smash* bulutangkis adalah siswa Sekolah Menengah Atas dan sederajat.

2. Subjek penelitian.

Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah seluruh siswa berusia sekitar 15-17 tahun (subjek homogen), ini diasumsikan agar dapat mempermudah pelaksanaan uji coba produk.

Tabel 3.1 Desain Penelitian Uji Efektifitas Model

Subjek	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
R	O ₁	P	O ₂

Langkah yang dilakukan dalam uji coba ini antara lain; (1) menetapkan kelompok subjek penelitian; (2) melaksanakan *pretest* (O₁); (3) mencoba model yang telah dikembangkan; (4) melaksanakan *post-test* (O₂); (5) mencari skor rata-rata *pretest* dan *posttest* dan dibandingkan antar keduanya; (6) mencari selisih perbedaan kedua rata-rata tersebut melalui metode statistik (uji-t) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model. Cara penilaian tes dengan menggunakan tes keterampilan *smash*: Tes Keterampilan *Smash* Bulutangkis.

Implementasi Model

Pengembangan instrument yang dirancang oleh peneliti dan sangatlah mudah untuk dapat dilakukan oleh siswa SMA yaitu pelaksanaannya melalui sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir.

a. Definisi Konseptual

Smash merupakan faktor yang sangat penting pada permainan bulutangkis yang memiliki tujuan untuk mencetak angka dan meraih kemenangan. Strategi menyerang bisa dilakukan secara efektif dengan menggunakan teknik *smash*.

b. Definisi Operasional

Alat ukur yang digunakan peneliti untuk mengukur keterampilan *smash* yaitu rangkaian gerakan *smash*. Mulai dari sikap awal, sikap pelaksanaan dan sikap akhir. Alat ukur ini dikonsultasikan dan divalidasi kepada dosen pembimbing dan orang yang ahli pada tes dan pengukuran olahraga.

c. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen yang digunakan adalah dengan melakukan pengukuran terhadap variabel yang ada pada penelitian ini. Sebelum melakukan tes, *testee* diberi kesempatan untuk melakukan percobaan. Berikut ini adalah instrumen keterampilan *smash*:

- 1) Nama : Tes Keterampilan *smash* bulutangkis
- 2) Tujuan : Mengukur keterampilan *smash* bulutangkis
- 3) Sarana dan Prasarana : Raket, *shuttlecock*, lapangan bulutangkis dan alat tulis
- 4) Pelaksanaan :
 - a) Salah satu kaki berada di depan dengan posisi siap.
 - b) Rileks menyesuaikan gerakan kaki, menghadap arah tujuan pukulan.
 - c) Ibu jari dan jari telunjuk menempel pada tangkai raket yang sempit, raket dipegang dalam posisi miring seperti pegangan tangan *forehand*.
 - d) Arah tujuan pukulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Model

Hasil pengembangan model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis ini dituliskan dalam bentuk naskah yang menyajikan berbagai bentuk model pembelajaran keterampilan *smash* yang dikemas dalam bentuk modifikasi permainan-permainan dengan pendekatan yang disesuaikan pada karakteristik anak Sekolah Menengah Atas (SMA) dan tahapan-tahapan dalam melakukan *smash* serta mudah untuk diterapkan di lapangan.

Hasil Analisis Kebutuhan

Secara keseluruhan terdapat dua tujuan umum yang hendak diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu:

- a. Seberapa penting pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis dengan menggunakan peralatan-peralatan sederhana pada Sekolah Menengah Atas.
- b. Kendala dan dukungan apakah yang dijumpai dalam model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis di Sekolah Menengah Atas.

Tujuan umum diatas kemudian menjadi dasar penelitian melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan instrument wawancara yang mendalam (*in-depth interview*) kepada guru pendidikan Jasmani (SMA) serta melakukan survey karena tujuan utamanya adalah melakukan persiapan teknis dengan menjajaki lebih dahulu karakteristik subyek penelitian dan tempat yang akan dilakukan penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui seberapa penting model pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti. Peneliti melakukan penelitian awal atau analisis kebutuhan yang dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2018, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA mengenai model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa: guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menyatakan perlunya variasi model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis untuk dimasukkan dalam proses pembelajaran, khususnya saat pembelajaran olahraga disetiap hari selasa, Kamis dan Sabtu di SMA, dari paparan hasil penelitian awal analisis kebutuhan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pentingnya variasi model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis bagi peserta didik.

Kelayakan Model

Setelah melakukan tahap pengumpulan data dan pembuatan draft model pembelajaran keterampilan *smash* pada SMA, kemudian langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji ahli dengan tujuan mendapatkan kelayakan atau validasi model yang dibuat dengan penilaian langsung dari ahli.

Kemudian yang dimana peneliti menghadirkan 3 orang ahli dalam penilaian kelayakan model pembelajaran keterampilan *smash* yang dibuat. 1 orang ahli yang berprofesi sebagai Pelatih Bulutangkis PBSI yang ada di Kabupaten Bangka Selatan, 2 orang berprofesi sebagai Dosen Bulutangkis Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

Table 3.1 Data Pre test dan posttest

No unnt Test	Pre Tes t	Posttest
1	6	7
2	9	10
3	6	9
4	5	8
5	5	9
6	7	8
7	8	10
8	10	12
9	6	8
10	9	10
11	5	9
12	6	7
13	8	9
14	11	12
15	9	10
16	6	8
17	10	11
18	8	9
19	11	12
20	11	12
21	9	11
22	6	7
23	9	10
24	10	11
25	6	7
26	7	8

27	6	7
28	6	8
29	10	12
30	10	11
31	6	7
32	6	7
33	10	11
34	7	8
35	9	10
36	11	12
37	7	9
38	8	9
39	8	10
40	10	11
JUMLAH	317	376
RERATA	7,925	9,4
STDEV	1,926702	1,6510755

a. Nilai Rata-rata

Table 3.2 Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	7.93	40	1.927	.305
	posttest	9.40	40	1.707	.270

Berdasarkan hasil *output* dengan menggunakan SPSS 16 bahwa nilai rata-rata hasil Model Pembelajaran Keterampilan *Smash* bulutangkis untuk siswa SMA sebelum diberikan adanya model pembelajaran adalah 7,93 dan setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran 9.40 karena menggunakan waktu dan jumlah yang dilakukan artinya bahwa nilai rata-rata *Smash* adanya peningkatan dari sebelumnya.

Koefisien Korelasi

Table 3.3 Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	40	.906	.000

Berdasarkan hasil *ouput* tabel di atas bahwa koefisien korelasi pembelajaran sebelum dan sesudah

diberikan Model Pembelajaran Keterampilan *Smash* bulutangkis untuk siswa SMA adalah 0.906 dengan p-value $0.00 < 0.05$ jadi kesimpulannya signifikan. **Signifikan Perbedaan**

Tabel 3.4 Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-1.475	.816	.129	-1.736	-1.214	11.431	.000	

Dalam uji signifikansi perbedaan dengan SPSS 16 didapat hasil t-hitung = -11,431, df = 39 dan p-value = $0.00 < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan Pembelajaran keterampilan *Smash* siswa SMA sebelum dan sesudah adanya perlakuan Model pembelajaran Keterampilan *Smash* bulutangkis di Sekolah Menengah Atas (SMA).

Berdasarkan keterangan tersebut dapat dikatakan bahwa Model Pembelajaran Keterampilan *Smash* bulutangkis di Sekolah Menengah Atas (SMA) yang telah dikembangkan, efektif dapat meningkatkan kecepatan *Smash* bulutangkis untuk siswa SMA. Berikut perbandingan rata-rata dari tingkat tes *Smash* sebelum pemberian treatment dan sesudah pemberian perlakuan dengan model-Model pembelajaran Keterampilan *Smash* bulutangkis di Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan diagram batang pada gambar berikut ini:

Table 3.5 Diagram. Hasil pretest dan Posttest



Dikarenakan instrumen penelitian menggunakan waktu dan teknik dalam melakukan *smash*, jadi Hasil *pretest* dan *posttest* dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Keterampilan *Smash* bulutangkis di Sekolah Menengah Atas (SMA) serta layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan *Smash* untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Penyempurnaan produk

Berdasarkan perolehan angka pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Keterampilan *Smash* bulutangkis untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran dan bisa diterapkan, dan juga efektif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan *Smash* untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Dan instrument yang digunakan menggunakan waktu dan tehnik yang dalam melakukan *smash*. Terdapat ada perbandingan waktu yang membedakan antara tes awal dan tes akhir yang mengalami perkembangan.

Melihat kekurangan dan kelebihan dari produk yang dibuat oleh peneliti terdapat masukan yang akan peneliti sampaikan demi tercapainya penyempurnaan produk ini, adapun masukannya adalah ssebagai berikut:

- 1) Petunjuk pelaksanaan harus dibuat secara jelas agar nantinya mudah untuk diterapkan serta dipahami oleh peserta didik
- 2) jarak pukulan jangan terlalu jauh agar bisa dilakukan oleh peserta didik dan aman untuk keselamatan peserta didik
- 3) penggunaan alat-alat sederhana berupa pipa, karet ban, penomoran, merupakan bahan yang mudah didapat dinyatakan oleh para ahli sudah baik dan aman untuk siswa SMA, namun bisa disesuaikan dan dibuat lebih banyak kombinasi permainan.

Pembahasan Produk

Berdasarkan perolehan angka pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis pada siswa di Sekolah Menengah Atas (SMA) dapat dan layak

untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan *smash* pada siswa SMA serta efektif untuk meningkatkan kemampuan keterampilan *smash* bulutangkis.

Terdapat perbandingan angka yang menunjukkan hasil tes awal dan tes akhir mengalami perkembangan, dari tes awal atau *Pretest* yang berjumlah 468, kemudian diberikan kemudian diberikan perlakuan berupa model-model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis yang sudah dikembangkan kemudian baru diadakan tes akhir atau *post test* untuk mengetahui efektivitas model yang dikembangkan dan diperoleh data berjumlah 740, jadi model pembelajaran keterampilan *smash* efektif untuk pengembangan pembelajaran keterampilan *smash* untuk siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Produk yang dikembangkan ini bertujuan untuk membentuk meningkatkan tercapainya tujuan pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA).

Produk ini setelah dikaji mengenai beberapa kelemahan yang perlu pembenahan sesuai diatas, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain ;

1. Peserta didik lebih aktif dan lebih senang dalam mengikuti proses belajar sambil bermain.
2. Peserta didik terlihat gembira dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
3. Model pembelajaran dibuat berdasarkan karakteristik siswa SMA terkhusus pada usia 15-17 tahun.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah telah diupayakan secara maksimal sesuai dengan kemampuan dari peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui dan dikemukakan sebagai bahan pertimbangan dalam menganalisis hasil dari penelitian yang dicapai. Adapun keterbatasan-

keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Ujicoba lapangan penelitian ini hanya dilakukan pada dua wilayah dan 4 Sekolah Menengah Atas (SMA), yaitu SMAN 1 Airgegas, SMAN 1 Koba, SMAN 1 Toboali dan SMAN 1 Payung.
2. Adanya faktor-faktor psikologis yang diduga ikut mempengaruhi hasil penelitian yang tidak dapat dikontrol, antara lain : minat, percaya, dan faktor psikologis lainnya.
3. Adanya faktor lain yang diduga ikut mempengaruhi hasil penelitian yang tidak dapat terkontrol seperti dari faktor kondisi fisiknya, antara lain kekuatan, koordinasi gerak serta kondisi fisik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil uji lapangan dan pembahasan berdasarkan pada bagian hasil data yang dibuat yang didapat dari uji kelompok kecil, uji kelompok besar dan uji efektifitas serta pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa

- a. Semua item pengembangan model pembelajaran *smash* dapat diterapkan, akan tetapi harus disesuaikan dari yang sistematis, dari yang mudah sampai ke yang sulit agar kemampuan *smash* siswa meningkat.
- b. Bahwa model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis ini efektif dalam meningkatkan kualitas keterampilan *smash* bulutangkis bagi siswa Sekolah Menengah Atas.

Implikasi

Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran keterampilan *smash* pada Sekolah Menengah Atas (SMA) yang telah dikembangkan ternyata keseluruhan layak dan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan *smash* pada siswa SMA. Hal ini temuan bahwa model pembelajaran keterampilan *smash* pada siswa SMA hendaknya dapat dipertimbangkan kepada guru olahraga sebagai panduan alternatif lain atau referensi bahwa model

pembelajaran keterampilan *smash* pada Sekolah Menengah Atas (SMA) karena efektif digunakan untuk meningkatkan hasil keterampilan *smash* bulutangkis.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran keterampilan *smash* pada Sekolah Menengah Atas (SMA) yang telah dikembangkan ternyata keseluruhan layak dan efektif dan dapat meningkatkan kemampuan *smash* pada siswa SMA. Hal ini temuan bahwa model pembelajaran keterampilan *smash* pada siswa SMA hendaknya dapat dipertimbangkan kepada guru olahraga sebagai panduan alternatif lain atau referensi bahwa model pembelajaran keterampilan *smash* pada Sekolah Menengah Atas (SMA) karena efektif digunakan untuk meningkatkan hasil keterampilan *smash* bulutangkis.

Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan ini merupakan model pembelajaran keterampilan *smash* pada siswa SMA dan sebelum disebarluaskan sebaiknya model pembelajaran keterampilan *smash* pada siswa SMA ini akan dimanfaatkan pada kegiatan ekstrakurikuler yang harus disusun kembali supaya menjadi lebih baik, antara lain tentang pelatihan terhadap penyusunan program latihan dari model pembelajaran keterampilan *smash* pada klub bulutangkis agar terjadinya pembelajaran keterampilan *smash* yang maksimal.

Saran Diseminasi

Agar produk pengembangan model pembelajaran keterampilan *smash* bulutangkis untuk siswa SMA ini dapat digunakan oleh guru Pendidikan Jasmani, maka sebaiknya harus diproduksi lebih banyak lagi, sehingga nantinya para guru Pendidikan Jasmani di Indonesia ini dapat memahami dengan baik. Sehingga nantinya banyak guru Pendidikan Jasmani dapat mengaplikasikannya dan mampu menguasai teknik dasar dan bisa menjadi

proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam mengembangkan produk model pembelajaran keterampilan *smash* pada siswa SMA, peneliti ingin memiliki kearah lebih lanjut yang mempunyai beberapa saran antara lain

1. Produk pengembangan model pembelajaran keterampilan *smash* pada siswa SMA masih memerlukan pengkajian dan subjek penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas yang digunakan sebagai kelompok besar yang memiliki karakteristik yang beragam, supaya untuk memperoleh guna melakukan penyempurnaan pada produk.
2. Subjek yang digunakan dalam kegiatan evaluasi dan uji coba sebaiknya diperluas dengan melibatkan yang lebih banyak ahli ataupun pakar bulutangkis dan atlet sebagai subjeknya.
3. Hasil dari pengembangan model pembelajaran keterampilan *smash* pada siswa SMA dapat disebarluaskan ke seluruh pelatih-pelatih yang ada di Indonesia.
4. Perlu dilakukannya pengkajian dalam pengembangan pada tingkat variasi sesuai dengan usia siswa yang diharapkan adanya bentuk model yang lebih bervariasi dan inovatif serta adanya inovasi baru supaya siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran *smash*.
5. Dan kedepannya peneliti berharap adanya pengembangan model pembelajaran teknik dasar model pembelajaran *smash* yang terbaru.

PIHAK YANG TELAH MEMBANTU

Alhamdulillahirrabbi' alamin rasa syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT dengan rahmat dan nikmat-Nya, penulis bisa menyelesaikan tesis yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan *Smash*

Bulutangkis di Sekolah Menengah Atas (SMA) di Sekolah Menengah Atas (SMA)". Penulisan tesis ini untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani di Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada PLH Rektor Universitas Negeri Jakarta Prof. Intan Ahmad, Ph.D dan juga kepada Plt Direktur Prof. Dr. Ilza Mayuni, MA. Dan juga kepada pembimbing 1 Prof. Dr. dr. James Tangkudung, SporMed, M.Pd yang telah banyak memberikan masukan terhadap tesis peneliti. Dan juga kepada Dr. Wahyuningtyas Puspitorini, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing 2 yang juga telah memberikan banyak masukan sehingga tesis ini bisa diselesaikan. Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta Dr. Widiastuti, M.Pd yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksan Hermawan.(2016). *Mahir Bulutangkis*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Alhusin, Syahri. (2007). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Surakarta: Seti-Aji.
- Borg. W. R & Gall, M. D(2003). *Educational Research An Introduction*. New York : Longman.
- A. Pribadi Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Darmadi, Hamid. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- James Tangkudung. (2016). *Macam-Macam Metodologi Penelitian Uraian dan Contohnya*. Jakarta: Lensa Media Pustaka Indonesia.
- James Tangkudung & Wahyuningtyas Puspitorini. (2015) *Kepelatihan Olahraga "Pembinaan Prestasi Olahraga" edisi II*. Jakarta: Cerdas Jaya.

Harsono. (2015). *Teori dan Metodologi Pelatihan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pasal 2, ayat 1.

Sapta Purnama Kunta. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Setyosari, (2013). Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Samsudin.(2008) *Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: LITERA.

Trianto .(2007). *Model pembelajaran terpadu dalam teori dan praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu.

Widiastuti. (2015). *Tes Pengukuran Olahraga*. Jakarta: PT RajaGrafindo.