

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN DASAR *LONG SERVICE* DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS MELALUI METODE *INQUIRY***

**Nurhidayah Hasyim<sup>1</sup>, A. Heri Riswanto<sup>2</sup>, Bashori Kastam<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Palopo, Pendidikan Jasmani, Palopo, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Palopo, Pendidikan Jasmani, Palopo, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Palopo, Pendidikan Jasmani, Palopo, Indonesia

[nurhidayahhasyim@gmail.com](mailto:nurhidayahhasyim@gmail.com), [andiheryiswanto@gmail.com](mailto:andiheryiswanto@gmail.com), [bashori\\_89@yahoo.co.id](mailto:bashori_89@yahoo.co.id).

**Abstract**

Problem in this study is related to the provision of long serve material to class VIII students of SMP Negeri 10 Palopo which is still very inefficient, resulting in less accurate learning. The purpose of this study is to determine the existence of efforts to improve the basic learning of Long Serve in Badminton Games through the Inquiry Method for Class VIII Students of SMP Negeri 10 Palopo. This research is a classroom action research with a total of 30 students consisting of 10 male and 20 female subjects. The instrument used was a long serve badminton game learning ability test instrument. The data analysis technique used a comparative descriptive analysis. Based on the results of research that has been carried out from cycle I, it was found that 7 students (23.3%) completed and 26 students (76.7%) did not complete. Whereas in the second cycle it showed 28 students (93.3%) completed and 2 students did not complete (6.7%). Referring to the average results that have been obtained, it can be said that there has been an increase from cycle I to cycle II. So the conclusion of this study is the basic learning of long serve in badminton games through inquiry method in class VIII students of SMP Negeri 10 has increased.

**Keywords:** Badminton, Long serve, Inquiry

**Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini terkait dengan pemberian materi long serve pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo yang masih sangat kurang efisien sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang akurat. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya Upaya Meningkatkan Pembelajaran Dasar Long Serve dalam Permainan Bulutangkis melalui Metode Inquiry pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 20 perempuan. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes kemampuan pembelajaran permainan bulutangkis long serve. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dari siklus I diperoleh sebanyak 7 siswa (23,3%) tuntas dan 23 siswa (76,7%) tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II menunjukkan 28 siswa (93,3%) tuntas dan 2 siswa tidak tuntas (6,7%). Berdasarkan hasil rata-rata yang telah diperoleh maka dapat dikatakan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II. Maka kesimpulan dari penelitian ini adalah Pembelajaran dasar long serve dalam permainan bulutangkis melalui metode inquiri pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 mengalami peningkatan.

**Kata kunci:** Bulutangkis, Long serve, Inquiry



## **PENDAHULUAN**

Bulutangkis merupakan suatu cabang olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan dan dapat dimainkan secara ganda campuran seperti halnya dalam permainan tenis. Hidayat (2015:2) menjelaskan bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan oleh dua orang untuk tunggal dan dua pasang orang untuk ganda, adapun masing-masing orang atau pasangan berada pada posisi saling berlawanan di bidang lapangan yang dibagi menjadi dua oleh sebuah jaring atau net. Permainan bulutangkis ini sangat digemari utamanya siswa yang biasanya sebagian dari siswa tersebut sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis.

Usia siswa seperti ini memang siswa lebih banyak bermain saat pembelajaran dibandingkan dengan fokus untuk benar-benar belajar. Seperti yang telah terlihat pada saat melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni Pengenalan Lapangan Persekolah I di SMP Negeri 10 Palopo. Pelaksanaan PLP I di SMP Negeri 10 Palopo tersebut berlangsung selama 1 bulan dan telah selesai pada bulan September 2018 lalu. Selama 1 bulan melakukan sebuah observasi untuk mencari masalah dalam proses pembelajaran olahraga bulutangkis yang kemungkinan terjadi di SMP Negeri 10 Palopo.

Pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan pada bulutangkis siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku, namun terlihat teknik dasar *long serve* pada saat permainan masih kurang baik. Salah satu yang menjadi masalahnya adalah sulitnya siswa dalam menguasai teknik dasar *servis* permainan bulutangkis hingga sulitnya siswa dalam meningkatkan pembelajaran dasarnya dalam teknik *long serve*. Sulitnya siswa mempelajari teknik dasar *long serve* tersebut mengakibatkan siswa menjadi malas untuk mengikuti pembelajaran dan lebih banyak bermain saat proses pembelajaran berlangsung bahkan sampai ada yang bolos pelajaran. Hal ini adalah salah satu faktor yang membuat siswa menjadi sukar untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru atau tenaga pendidik.

Berdasarkan pengamatan atau hasil *survei* singkat selama melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan I di SMP Negeri 10 Palopo, telah terlihat bahwa hasil pembelajaran dasar *long serve* peserta didik dalam permainan bulutangkis ada yang baik, sedang, namun masih lebih banyak lagi yang sangat kurang baik. Seperti yang tertera pada data awal yang telah dilihat dari guru mata pelajaran penjas di SMP Neg 10 Palopo, bahwa untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk siswa kelas VIII penjas SMP Negeri 10 Palopo adalah 75, sehingga jika siswa tidak mampu mencapai KKM, maka siswa dinyatakan tidak lulus dari mata pelajaran tersebut dan harus mengulang. Berdasarkan hasil data jumlah dan persentase siswa



kelas VIII.A SMP Negeri 10 Palopo yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 7 siswa dengan persentase 23,3%, dan siswa yang mendapatkan nilai tidak tuntas sebanyak 23 siswa dengan persentase 76,7%.

Pemberian materi pada siswa kelas VIII SMP Neg 10 Palopo masih sangat kurang efisien sehingga hal ini mengakibatkan pembelajaran dasar *long serve* masih kurang akurat. Misalnya pada teknik ayunan dan pukulan, pada saat siswa melangsungkan proses pembelajaran teknik dasar *long serve* tersebut, yang terlihat adalah kebanyakan dari siswa memang belum cukup bisa melakukan gerakan tersebut. Ada yang mencoba pukulan tetapi tidak tersentuh *shuttlecock*, ayunan tangannya tidak mereka pahami dengan jelas seperti apa dan bagaimana teknik dasar dari *long serve*.

Melihat kondisi tersebut, diupayakan memberikan pembelajaran dasar untuk memperoleh hasil pembelajaran dasar *long serve* yang baik. Hal ini perlu dipikirkan oleh pendidik agar menciptakan pembelajaran *servis* yang baik. Adanya proses pembelajaran yang efektif dan efisien peserta didik diharapkan dapat berkembang lebih cepat dalam meningkatkan pembelajaran dasar *long serve*.

Oleh karena itu, untuk mengajarkan siswa bermain bulutangkis harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan pada penelitian ini siswa diharapkan mampu untuk befikir kritis, analitis, dan sistematis dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan yang diutarakan. Sehingga untuk menjawab permasalahan tersebut dapat menggunakan metode *inquiry* untuk membantu siswa agar mampu meningkatkan teknik *long serve* dalam permainan bulutangkisnya. Model pengajaran *inquiry* dapat memperbaiki peningkatan keterampilan teknik dasar dan prestasi akademik siswa bulutangkis sebagai model pengajaran tradisional (Xiaoming & L.Liu, 2017:738). Metode *inquiry* merupakan metode yang digunakan siswa dalam mencari dan menemukan sendiri informasi tentang apa itu *long serve* dalam permainan bulutangkis. *Inquiry* adalah sebuah model pembelajaran yang mampu menciptakan peserta didik yang cerdas dan berwawasan (Putra, 2014:762). Jadi siswa dapat berpikir aktif dengan dibekali model pembelajaran tersebut sehingga dalam proses pembelajaran selanjutnya akan lebih bermanfaat bagi siswa.

Tujuan pembelajaran metode *inquiry* yang diberikan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya Peningkatan Pembelajaran Dasar *Long Serve* dalam Permainan Bulutangkis melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo.

## **METODELOGI PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan



dalam empat tahap secara bersiklus, yang terdiri atas perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian untuk mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan kelas. Sedangkan metode yang digunakan adalah metode *inquiry* yaitu metode yang digunakan siswa dalam mencari dan menemukan sendiri informasi tentang apa itu *long serve* dalam bulutangkis untuk meningkatkan pembelajaran dasar *long serve* pada bulutangkis.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII.A berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 10 laki-laki dan 20 perempuan semester ganjil pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 10 Palopo mulai dari bulan Juli-Agustus 2020.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara teknik observasi, teknik dokumentasi dan teknis tes. Instrumen tes yang digunakan adalah Instrumen Penilaian *long service* pada permainan bulutangkis dengan kriteria penilaian terdiri dari pegangan raket, pukulan *long serve*, dan ketepatan jatuh *shuttlecock* yang menggunakan skala 1-4. Selain itu, lembar observasi siswa juga merupakan bagian dari penilaian dalam pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan antara kondisi awal dengan perubahan yang terjadi pada setiap tindakan.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Deskripsi Pra Tindakan

Kegiatan pratindakan tes pembelajaran dasar *long service* ini dilakukan oleh 30 siswa. Persentase perolehan nilai hasil tes *long service* siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo, pada kegiatan pratindakan tersaji pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1.** Kondisi awal pembelajaran dasar *long serve*

No.	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0
2	84-92	Baik	0	0
3	75-83	Cukup	7	23,3 %
4	< 75	Kurang	23	76,7 %
Jawaban			30	100%

Hasil kondisi awal diatas, siswa yang mencapai KKM adalah 7 siswa (23,3%) sedangkan siswa yang belum mampu mencapai KKM adalah sebanyak 23 siswa (76,7%). Dari hasil tes tersebut, ada beberapa siswa yang belum mampu melakukan teknik dasar *long service* pada bulutangkis.

#### Siklus 1

##### a. Perencanaan Tindakan (Planing)

Tahapan ini mempersiapkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode *inquiry* antara lain pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum, penyiapan pedoman lembar observasi, serta catatan lapangan untuk mencatat pelaksanaan kegiatan dan berita acara kegiatan.

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar *long service* dalam permainan bulutangkis. Tahap ini merupakan penerapan dari RPP yang telah dibuat dalam tahap perencanaan. Selain itu, pada tahapan ini, guru membagi dua kelompok sehingga proses pembelajaran *inquiry* dapat terlaksana. Pada proses tersebut, siswa dituntut untuk saling mengamati, menanya, menalar, mencoba, serta mengkomunikasikan.

##### c. Tindakan Pengamatan (Observasi)

Hasil dari observasi yang dilakukan terhadap proses pembelajaran berjalan dengan cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat dari langkah-langkah yang sesuai dengan porsedur pada saat pembelajaran, dan proses pembelajaran berjalan dengan rencana yang telah diterapkan. Hasil observasi pada pertemuan pertama ini menunjukkan guru dalam memberikan pemanasan sesuai dengan materi ajar. Hasil observasi yang dilakukan pada pertemuan kedua, jalannya proses pembelajaran sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya dan peningkatan tersebut terjadi pada guru dan siswa. Guru memberikan evaluasi kepada siswa baik secara individual maupun kelompok. Pada saat siswa ada yang melakukan sebuah kesalahan maka sejenak guru menghentikan proses pembelajaran dan mengevaluasi kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan oleh siswa serta memberikan contoh dan solusi yang seharusnya dilakukan.

Selain hasil observasi berupa aktivitas kegiatan siswa dan guru, hasil tes pengetahuan dan keterampilan *long service* pada permainan bulutangkis siswa dapat dijabarkan dalam tabel-tabel berikut:



Tabel 2. Hasil tes pengetahuan siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	60
3	Rata-rata Nilai	75,3
4	Tuntas	16
5	Tidak Tuntas	14
6	KKM	75

Tabel diatas terlihat nilai tertinggi dari hasil tes pengetahuan siklus I adalah 90, nilai terendah dari hasil tes pengetahuan siklus I adalah 60, kemudian, nilai rata-rata hasil tes pengetahuan siklus I adalah 75,3. Adapun jumlah siswa yang tuntas pada tes pengetahuan siklus I adalah 16 siswa, dan yang tidak tuntas pada tes pengetahuan siklus I adalah 14 siswa. Sedangkan nilai KKM yang harus di capai siswa adalah 75.

Tabel 3. Interval nilai pengetahuan siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	3	10%
3	75-83	Cukup	13	43,3%
4	< 75	Kurang	14	46,7%
<b>Jawaban</b>			<b>30</b>	<b>100 %</b>

Data interval nilai diatas, siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 14 siswa (46,7%), yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 13 siswa (43,3%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 3 siswa (10%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa (0,00%).

Tabel 4. Hasil tes keterampilan siklus I

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	83
2	Nilai Terendah	25
3	Rata-rata Nilai	43,2
4	Tuntas	7
5	Tidak Tuntas	23
6	KKM	75

Berdasarkan tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes keterampilan siklus I adalah 83, nilai terendah dari hasil tes keterampilan siklus I adalah 25, kemudian, nilai rata-rata hasil tes keterampilan siklus I adalah 43,2. Adapun jumlah siswa yang tuntas pada tes keterampilan siklus I adalah 7 siswa, dan yang tidak tuntas pada tes keterampilan siklus I adalah 23 siswa. Sedangkan nilai KKM yang harus di capai siswa adalah 75.

Tabel 5. Interval nilai keterampilan siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	0	0%
3	75-83	Cukup	7	23,3%
4	< 75	Kurang	23	76,7%
<b>Jawaban</b>			<b>30</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan data interval nilai diatas, siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 23 siswa (76,7%), yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 7 siswa (23,3%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 0 siswa (0,00%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa (0,00%). Pada pelaksanaan siklus I ini, belum bisa menunjukkan adanya pembelajaran dasar *long service* pada permainan bulutangkis yang diharapkan dari penerapan metode *inquiry*. Siswa belum mampu menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Suasana kelas belum cukup kondusif sehingga guru harus sering mengkondisikan situasi saat

proses pembelajaran berlangsung.

#### Siklus II

##### a. Perencanaan Tindakan

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, maka untuk siklus ke II ini bersifat sebagai perbaikan dari rencana awal yang telah di susun pada siklus I. Perbedaan yang paling mendasar dari siklus I adalah pada siklus II siswa dibagi menjadi 4 kelompok

##### b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II hamper sama dengan siklus I yaitu dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktikkan teknik dasar *long service* dalam permainan bulutangkis. Setelah penjelasan diberikan, siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan tujuan agar siswa mampu secara detail mengamati, lebih aktif dan sering untuk mencoba serta mampu menalar setiap gerakan dengan baik.

##### c. Pengamatan

Berdasarkan pengamatan pada hari pertama siklus II, siswa dalam melakukan teknik dasar *long service* sudah sangat bersungguh-sungguh, sehingga pada pertemuan ini menjadi cukup baik. Hal ini karena siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan 4 kelompok tersebut masing-masing berbaris di depan net saling berhadapan antar satu kelompok dan kelompok lainnya. Hasil observasi pembelajaran pada pertemuan kedua di siklus II mengalami peningkatan, dilihat dari segi pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dari aspek-aspek yang diamati melalui lembar pengamatan, siswa menjadi lebih aktif dalam melakukan pembelajaran. Selain hasil pengamatan yang dilakukan, berikut hasil tes pengetahuan dan keterampilan *long service* pada siklus II:

Tabel 7. Hasil tes pengetahuan siklus II

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	70
3	Rata-rata Nilai	82,6
4	Tuntas	27
5	Tidak Tuntas	3
6	KKM	75

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat nilai tertinggi dari hasil tes pengetahuan siklus II adalah 90, nilai terendah dari hasil tes pengetahuan siklus II adalah 70, kemudian, nilai rata-rata hasil tes pengetahuan siklus II adalah 80,2. Adapun jumlah siswa yang tuntas pada tes pengetahuan siklus II adalah 27 siswa, dan yang tidak tuntas pada tes pengetahuan siklus II adalah 3 siswa. Sedangkan nilai KKM yang harus di capai siswa adalah 75.

Tabel 8. Interval nilai pengetahuan siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	4	13,3%
3	75-83	Cukup	23	76,7%
4	< 75	Kurang	3	10%
<b>Jawaban</b>			<b>30</b>	<b>100 %</b>

Data interval nilai diatas, siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 3 siswa (10%), yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 23 siswa (76,7%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 4 siswa (13,3%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa (0,00%).

Tabel 9. Hasil tes keterampilan siklus II

No	Kriteria	Hasil
1	Nilai Tertinggi	92
2	Nilai Terendah	50
3	Rata-rata Nilai	82,5
4	Tuntas	28
5	Tidak Tuntas	2
6	KKM	75

Terlihat nilai tertinggi dari hasil tes keterampilan siklus II adalah 92, nilai terendah dari hasil tes keterampilan siklus II adalah 50, kemudian, nilai rata-rata hasil tes keterampilan siklus II adalah 82,5. Adapun jumlah siswa yang tuntas pada tes keterampilan siklus II adalah 28 siswa, dan yang tidak tuntas pada tes keterampilan siklus II adalah 2 siswa. Sedangkan nilai KKM yang harus di capai siswa adalah 75.

Tabel 10. Interval nilai keterampilan siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	2	6,7%
3	75-83	Cukup	26	86,6%
4	< 75	Kurang	2	6,7%
<b>Jawaban</b>			<b>30</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan data interval nilai diatas, siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 2 siswa (6,7%), yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 26 siswa (86,6%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 2 siswa (6,7%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa (0,00%).

Tabel 11. Deskripsi ketuntasan *long serve* melalui metode *inquiry* siklus

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	2	6,7%
75 – 100	Tuntas	28	93,3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100%</b>

## PEMBAHASAN

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan daripada perencanaan siklus selanjutnya. Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti. Tujuan dari refleksi ini yaitu untuk membahas hal-hal yang menjadi hambatan pada siklus I. Hal ini dikarenakan pada siklus I masih belum bisa mencapai tingkat ketuntasan secara klasikal. Tetapi pada siklus I baru diperoleh 4 siswa yang tuntas sehingga harus dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Adapun hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:



Tabel 12. Refleksi Siklus I dan Rencana Perbaikan Siklus II

Refleksi Siklus I	Rencana Perbaikan Siklus II
Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung	Menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan memberikan permainan atau pemanasan yang menarik
Masih banyak siswa yang kurang memahami teknik dasar <i>long service</i>	Perlu adanya penjelasan yang lebih mendalam dengan mengarahkan ke gerakan yang benar menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh siswa dilengkapi dengan contoh prakteknya.
Siswa masih malu saat ingin mengembangkan potensi yang mereka miliki	Membiarkan siswa mengembangkan potensi mereka dengan cara memperbanyak interaksi terhadap siswa lainnya yang sudah memahami.

Berdasarkan refleksi, tabel dan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator penilaian rata-rata nilai pada materi teknik dasar *long service* belum terpenuhi dan juga indikator ketuntasan belajar masih belum terpenuhi. Dengan demikian perlu perbaikan pada siklus ke II.

Pada pelaksanaan siklus ke II sudah bisa menunjukkan peningkatan yang signifikan dari penerapan metode *inquiry* pada teknik dasar *long service* pada permainan bulutangkis. Siswa sudah mampu mengikuti dan menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang telah diterapkan.

Pembelajaran pada siklus ke II sudah sangat menunjukkan peningkatan dan perubahan yang positif, dimana suasana belajar terlihat cukup kondusif. Siswa juga dapat menyesuaikan diri terhadap metode yang diberikan dan mulai mengasah kemampuan serta keaktifannya didalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel dan grafik di atas, telah menunjukkan bahwa pada siklus ke II pembelajaran dasar *long service* pada permainan bulutangkis melalui metode *inquiry* pada siswa kelas VIII.A SMP Negeri 10 Palopo sudah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti. Dengan demikian tidak perlu dilakukan siklus ke III.

Data yang diperoleh sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan hasil pembelajaran siswa. Hasil tes siklus I diperoleh sebanyak 7 siswa (23,3%) tuntas dan 23 siswa (76,7%) tidak tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus ke II menunjukkan 28 siswa (93,3%) tuntas dan 2 siswa (6,7%) tidak tuntas. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh tersebut, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan pada siklus II dari siklus I. Kemudian 2 siswa yang dinyatakan tidak tuntas diberikan penanganan khusus untuk memperbaiki teknik dasar *long servicenya*.



Perolehan hasil pembelajaran siswa pada siklus I belum bisa mengalami perubahan yang signifikan dikarenakan belum mencapai indikator keberhasilan atau KKM yang terdapat pada RPP, pada siklus II sudah mengalami perubahan yang signifikan dari siklus sebelumnya.

Pemberian metode *inquiry* dalam materi teknik dasar *long service* dalam permainan bulutangkis akan mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mampu berpikir kritis, menemukan masalah serta mencari sendiri jawaban dari masalah tersebut. Proses pembelajaran menggunakan metode *inquiry* bertujuan agar siswa dapat mengembangkan pemikiran mereka serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Teknik dasar *long service* diawali dengan pegangan raket, pukulan serta ketepatan jatuh *shuttlecock*. Hal ini menunjukkan bahwa teknik dasar *long service* baik sangat mempengaruhi permainan. Jika tekniknya benar maka permainannya pun akan berjalan dengan baik. Secara khusus pemberian metode *inquiry* dalam materi teknik dasar *long service* dalam permainan bulutangkis akan mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mampu berpikir kritis, menemukan masalah serta mencari sendiri jawaban dari masalah tersebut. Proses pembelajaran menggunakan metode *inquiry* bertujuan agar siswa dapat mengembangkan pemikiran mereka serta lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kesempurnaan teknik dasar sangat penting, karena akan menentukan gerakan keseluruhan (Alimuddin & Dahlan, 2020). Teknik dasar *long service* diawali dengan pegangan raket, pukulan serta ketepatan jatuh *shuttlecock*. Hal ini menunjukkan bahwa teknik dasar *long service* baik sangat mempengaruhi permainan. Jika tekniknya benar maka permainannya pun akan berjalan dengan baik.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dari siklus I dan siklus II, maka dapat peneliti simpulkan bahwa, Pembelajaran Dasar *Long Service* dalam Permainan Bulutangkis Melalui Metode *Inquiry* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Palopo mengalami peningkatan, yaitu dari hasil tes siklus ke I diperoleh sebanyak 7 siswa (23,3%) tuntas dan 23 siswa (76,7%) tidak tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus ke II menunjukkan 28 siswa (93,3%) tuntas dan 2 siswa (6,7%) tidak tuntas. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh tersebut, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan pada siklus II dari siklus I.



**DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi Revisi. Cetakan Ketiga. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Alimuddin, A., & Dahlan, F. (2020). The Development of Soft Ball Sport Through Toss Ball Training in The Athlete Soft Ball. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 9(1), 38–41.
- Djide, T. 2013. *Hidup dan Karyanya dalam Bulutangkis*. Edisi Pertama. Deputi Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga. Bandung.
- Kemendikbud, Dirjen PAUD PM dan Dikmas. 2017. *Shuttlecock Menari Indah di Udara*. Desember. Direktur Jenderal. Jakarta.
- Kusmawati, Mia. 2015. *Penelitian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Cetakan Pertama. Alfabeta. Bandung.
- Nurzaman, M. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Konvensional Terhadap Pembentukan Self-Esteem. *Jurnal Olahraga 2* (2): 151-161.
- Prasetyo, A. 2015. Tingkat Kemampuan Servis Panjang dalam Permainan Bulutangkis Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Rejowinangan 1 Kotagede Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi*. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Yogyakarta.
- Prasojo, W.A, D. Mudian, Iyan, N.H. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Peningkatan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas XI dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMK Negeri 2 Subang. *Jurna Ilmiah 4* (2): 81-88.
- Pratomo, A.U.D, Sugiharto, dan H.S. Subiyono. 2013. Perbedaan Hasil Latihan Umpan Balik Lob Langsung dan Lob Tak Langsung Terhadap Ketepatan Lob dalam Olahraga Bulutangkis di PB Tugu Muda Kota Semarang. *Journal Of Sport Sciences and Fitness 2* (1): 1-5.
- Putra, G.I, dan F.X. Sugiyanto. 2016. Pengembangan Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis Berbasis Multimedia pada Atlet Usia 11 dan 12 Tahun. *Jurnal Keolahraaan 4* (2): 175-185.
- Sholeh, M. 2017. Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan dengan Kemampuan Long Servis dalam Permainan Bulutangkis pada Pemain Pembinaan Prestasi Bulutangkis UTP Surakarta. *Jurnal Ilmiah Penjas 4*(1) 68-78.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.Cetakan 20. Alfabeta. Bandung.
- Suratman dan E. Fransiska 2014. Pengembangan Instrumen dan Skala Penilaian Servis Panjang Pemain Putra 13-15 Tahun. *Jurnal Media Ilmu Keolahraaan Indonesia 4* (2): 90-105.
- Xiamoing, L, dan L. Liu. 2017. The Application of The Inquiry Teaching. Method in Badminton Teaching in Collages. *Advances in Social Sciences Education and Humanities Research 96*: 783-742.
- Yane, S. 2016. Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Model *Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan olahraga 5* (2): 165-174.