

---

## Meningkatkan Kemampuan Teknik *Smash* dalam Permainan Badminton pada Anak Tunarungu Melalui Metode *Guided Discovery*

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII SLB Cendana Duri)

Nabila Alya Fitri<sup>1</sup>, Ardisal<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Padang, Indonesia  
Email: ([nabilaalyafitri1@gmail.com](mailto:nabilaalyafitri1@gmail.com))

---

### Kata kunci:

Tunarungu, *guided discovery*, teknik *smash*, badminton.

### ABSTRACT

*This research based on two students who did not understand the smash technique in badminton. Based on the results of the observations that have been made, it appears that the student has an interest and talent in badminton. The aim of this research is to improve smash technique skills using the guided discovery method for deaf children.*

*Method research that chosen by, was classroom research consisting of two cycles. In each cycles there are 4 face-to-face sessions, conducted in several phases: planning, action implementation, observation and reflection. The data collection techniques used were: observation, recording and testing. Data analysis was performed using both quantitative and qualitative methods. The results of the research showed that the process of learning smash techniques in badminton for deaf children in class VIII was carried out using the increased guided discovery method. After being given action, R got a percentage of 86.11%, before being given action 19.44% and N got a percentage of 72.22% before being given action 16.67%. So it can be concluded that the research objectives in this study were achieved, with the conclusion that the guided discovery method can improve the ability of smash techniques in badminton games in deaf children.*

### ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh dua orang siswa yang belum memahami teknik *smash* pada permainan badminton. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terlihat siswa tersebut memiliki minat dan bakat pada olahraga badminton. Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk meningkatkan keterampilan teknik *smash* anak tunarungu dengan menggunakan metode penemuan terbimbing.

Penelitian yang dipilih menggunakan dua siklus, pada masing-masing siklus penelitian ini ada empat kali pertemuan. Langkah yang dilakukan Ketika tatap muka yaitu: merencanakan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari: pengamatan, pencatatan dan tes. Kegiatan analisis data dilaksanakan dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menjelaskan bahwa proses pembelajaran teknik *smash* badminton pada siswa tunarungu kelas VIII dengan menggunakan metode *guided discovery* terjadi peningkatan.

Setelah diberikan tindakan, R mendapat nilai 86,11%, sebelum mendapat tindakan mendapat nilai 19,44%, dan N mendapat nilai 72,22% sebelum mendapat nilai 16,67%. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini tercapai, dengan kesimpulan bahwa metode *guided discovery* dapat meningkatkan kemampuan pada teknik *smash* dalam permainan badminton pada anak tunarungu.



## Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan latihan dalam kegiatan belajar yang bisa menimbulkan perubahan dalam emosi dan fisik. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari manusia karena melalui pendidikan jasmani manusia bisa lebih banyak lagi belajar hal yang berhubungan dengan efektif, kognitif, dan psikomotorik serta pendidikan jasmani mempengaruhi perkembangan anak sehingga dapat membentuk pola hidup sehat serta perkembangan kualitas fisik (Margareta et al, 2018). Menurut (Prasojo et al., 2018) pelajaran olahraga merupakan pelajaran dalam aktivitas jasmani dalam sebuah prosedur dalam upaya agar meningkatkan kekuatan, mengembangkan kreatifitas, hidup sehat dan aktif serta dapat membina rasa sportif, kecerdasan, meningkatkan bakat, minat dan berprestasi terkhusus pada anak tunarungu. Kurikulum pada mata pelajaran olahraga untuk kelas VIII yaitu menggunakan kurikulum merdeka. Capaian Pembelajaran (CP) untuk mata pelajaran PJOK fase D dengan elemen keterampilan gerak adalah siswa dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktekkan bentuk variasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dalam permainan atau olahraga tradisional daerah dengan bola besar dan bola kecil yang dimodifikasi yaitu permainan badminton.

Menurut (R. Hidayat, 2017) mengatakan, Hakikat bulu tangkis, badminton, atau tepuk bulu ialah olahraga yang dilakukan menggunakan media berbentuk bulat dengan memiliki rongga-rongga pada bagian pemukulnya yang memiliki gagang. Alat ini dikenal dengan nama raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang saling berlawanan dengan cara memegang raket menggunakan teknik pukulan. Pukulan *smash* merupakan pukulan atas yang dilakukan secara kuat dan diarahkan ke bawah dan wajib dilakukan dengan teknik yang baik dan benar. Teknik pukulan atau *Smash* dalam permainan badminton ini menjadi komponen penting pengajaran dalam pendidikan jasmani agar siswa mampu mengarahkan *shuttlecock* dengan tepat sasaran dalam permainan badminton.

Teknik *smash* yang salah menyebabkan arah *Shuttle cock* menjadi kurang tepat, hal ini bisa terjadi karena teknik pukulan *smash* yang masih lemah dan salah. Siswa tunarungu mempunyai hambatan dan gangguan pendengaran, ketidakmampuan mendengar dan berkomunikasi menyebabkan anak berkebutuhan khusus (ABK) tidak memahami teknik pukulan *smash* menjadi sebab ketidakmampuannya dalam melakukan teknik pukulan *smash* (Atika Setiawati, 2020). Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada SLB Cendana Duri, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran olahraga, mengenai materi teknik *smash* pada permainan badminton. Peserta didik belum memahami teknik *smash* yang benar. Siswa belum memahami langkah yang harus dilakukan, dari penjelasan tersebut ditemukan permasalahan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat bagi anak tunarungu. (Amka et al., n.d.) menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar guru tidak hanya dituntut untuk mengajar namun juga diharapkan dapat memberikan bimbingan kepada siswa di kelasnya. Contoh bimbingan yang perlu diberikan oleh guru pada proses pembelajaran adalah menemukan metode pembelajaran yang tepat, salah satu metode yang bisa digunakan dan sesuai dengan prinsip belajar anak tunarungu adalah metode *guided discovery*.

Metode *guided discovery* menurut (Zainal Aqib dan Ali Murtadlo, 2016) adalah metode pembelajaran yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitasnya sendiri di bawah bimbingan seorang guru.

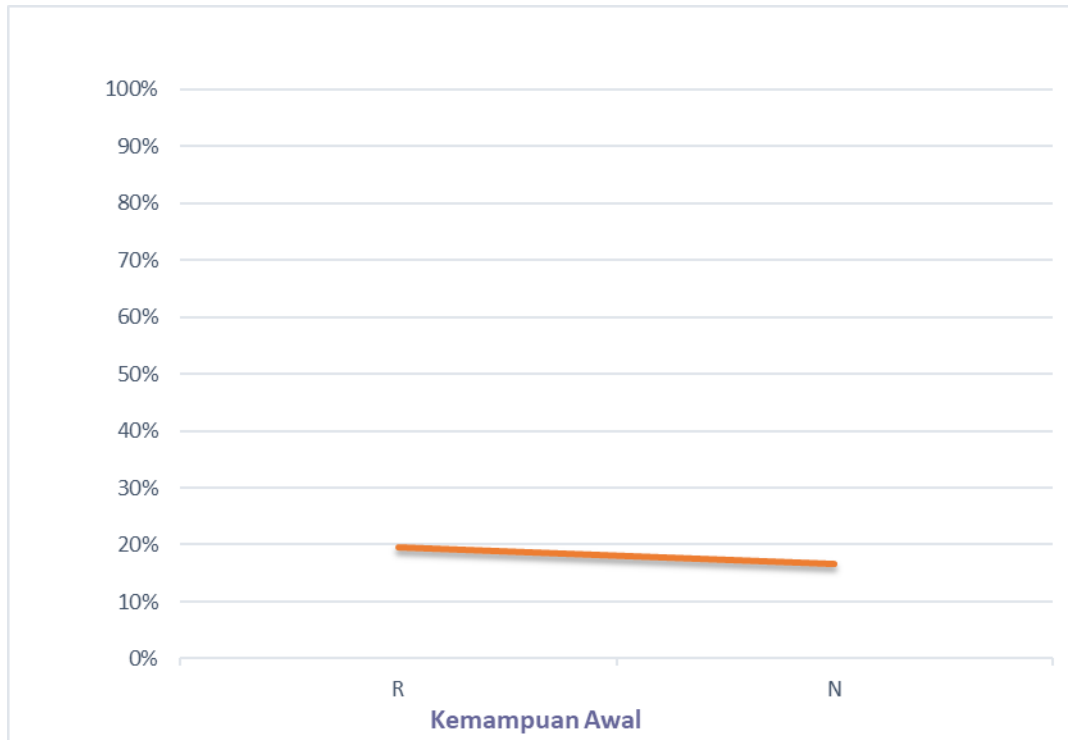
Gaya pembelajarannya menuntut siswa untuk menggunakan logika, berpikir kritis, dan memperbaiki kesalahan dengan tujuan menemukan langkah yang benar dan tepat. Siswa akan bertanya kepada guru mengenai permasalahan yang muncul, dengan menggunakan teknik *smash* secara berulang-ulang dan tepat untuk mencapai hasil yang optimal. Di bawah bimbingan guru, siswa menghasilkan menciptakan gerakan-gerakan yang lebih keras, tajam dan sempurna. Kesimpulan yang dapat diambil ialah metode *guided discovery* ialah metode pembelajaran yang mendorong siswa agar dapat melakukan aktivitasnya sendiri di bawah bimbingan seorang guru. Siswa dilatih berpikir kritis dan memahami teknik *smash* bulutangkis.

### Metode

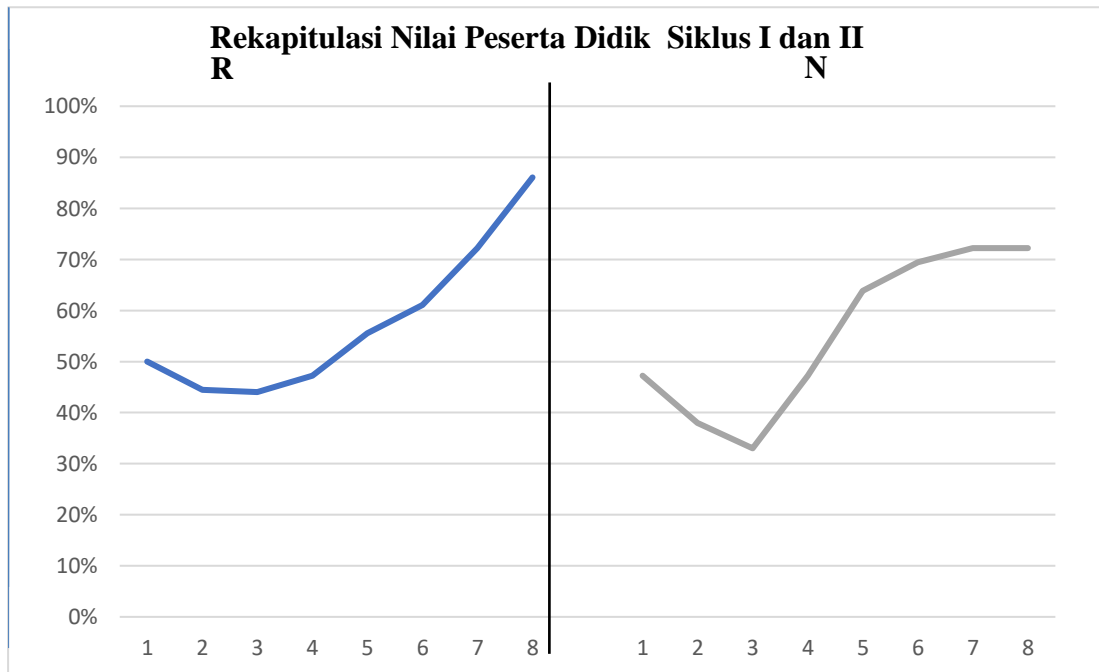
Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru sebagai cara untuk merefleksikan diri sendiri dengan merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan dalam upaya untuk mengevaluasi proses pembelajaran. belajar dalam suatu siklus. Hal ini sesuai dengan gagasan Hikmawati (2017:,182) bahwa penelitian tindakan kelas memiliki tujuan agar ada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Iskandar (2011: 21) menyatakan bahwa "penelitian tindakan kelas ialah kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis, dan empiris, yang mencerminkan macam-macam jenis tindakan guru (sebagai tenaga kependidikan), kolaborator (tim peneliti), dan peneliti mulai dari perencanaan hingga evaluasi kegiatan aktual di kelas berupa kegiatan belajar mengajar.

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan pada kelas VIII Tunarungu SLB Cendana Duri, penelitian dilakukan dalam dua siklus mengenai proses yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan teknik *smash* dalam permainan badminton pada anak tunarungu melalui metode *guided discovery*. Siswa akan dibimbing dengan arahan guru untuk memahami dan melakukan teknik *smash* pada permainan badminton. Kemampuan anak adalah kemampuan yang sudah dimiliki sebelum mencapai kemampuan yang diharapkan. Pada penelitian ini kemampuan awal peserta didik yaitu R 19,44% dan N 16,67% Pada proses pembelajaran materi lebih dulu dijelaskan kemudian peserta didik diminta untuk melakukan teknik *smash* melalui arahan guru. Pada siklus satu dan dua dapat disimpulkan kemampuan peserta didik meningkat. Hasil pengamatan peneliti dan guru olahraga (kolaborator) pada kemampuan awal, siklus satu dan dua dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Kemampuan Awal Teknik *Smash* dalam Permainan Badminton**



**Rekapitulasi Nilai Peserta Didik Siklus I dan II**

Grafik di atas menunjukkan bahwa siklus I dan II ini ada peningkatan anak pada teknik *smash* bola *cock* dalam permainan badminton. Dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedelapan memperoleh nilai R 50.00%, 44.44%, 44.00%, 47.22%, 55.55%, 61.11%, 72.22%, 86.11% dan N memperoleh nilai 47.22%, 38.00%, 33.00%, 47.22%, 63.88%, 69.44%, 72.22%, 72.22%. Penulis menyimpulkan terjadi peningkatan teknik *smash* pada anak tunarungu kelas VIII SLB Cendana Duri. Berdasarkan data yang diperoleh, maka peserta didik dapat dikatakan telah menguasai *teknik smash* secara mandiri. Penggunaan metode *guided discovery* sejalan dengan prinsip pembelajaran anak tunarungu yaitu: sikap keterarahwajahan, sikap keterarahsuaraan, , menanggapi apa yang diucapkan anak, pengucapan yang jelas, pengaturan tempat duduk yang jelas, mengadopsi metode pembelajaran yang tidak mementingkan metode ceramah.

Peneliti berupaya semaksimal mungkin dalam mengajarkan teknik *smash* bola *cock* dalam permainan badminton agar hasil pembelajaran dapat meningkatkan. Dengan menggunakan metode *guided discovery* (penemuan terbimbing) (Wijayanto, 2018) pada Saat belajar pukulan atas pada permainan badminton , guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan bimbingan sistematis dari guru. Dalam proses belajar, strategi yang berpusat pada siswa tunarungu sangat penting. Metode penemuan ini juga dapat memberikan umpan balik langsung, atau umpan balik instan, agar siswa dapat memahami pelajaran dengan baik. Untuk mengoptimalkan metode pembelajaran ini, sarana dan prasarana yang digunakan harus seimbang dengan jumlah siswa. Ini berarti bahwa setiap siswa dapat menggunakan sarana dan prasarana yang ada dengan optimal.

Dalam penelitian ini, metode *guided discovery* dapat meningkatkan kemampuan teknik *smash* karena dalam proses pembelajaran yang menuntut keterlibatan anak dalam pembelajaran tinggi, guru harus memberikan panduan yang terstruktur, diteliti secara menyeluruh, dan dilakukan dengan tahap latihan yang jelas. Hal ini akan menunjang peningkatan keterampilan teknik *smash* pada permainan badminton.

Penggunaan metode *guided discovery* sejalan dengan prinsip pembelajaran anak tunarungu menurut (Amka et al, n.d) yaitu: sikap keterarah wajah, sikap keterarah suara, tanggap terhadap apa yang ingin dikatakan anak, berbicara dengan lafal yang jelas, penempatan tempat duduk yang jelas, penggunaan media pembelajaran yang memungkinkan minimnya penggunaan metode ceramah.

## Kesimpulan

Penggunaan metode *guided discovery* sejalan dengan prinsip pembelajaran anak tunarungu menurut (Amka et al, n.d) yaitu: sikap keterarah wajah, sikap keterarahsuaraan, Merespon apa yang ingin diucapkan anak, mengucapkan dengan jelas, mengatur tempat duduk dengan jelas, menggunakan media pembelajaran, dan meminimalkan penggunaan metode ceramah.

1. Penggunaan metode penemuan terbimbing sejalan dengan prinsip pembelajaran anak tunarungu (Amka et al., n.d), yaitu: sikap berorientasi pada wajah, sikap berorientasi pada suara, menanggapi apa yang diucapkan anak, pengucapan yang jelas, pengaturan tempat duduk yang jelas, mengadopsi metode pembelajaran yang tidak mementingkan metode ceramah.

Kegiatan proses pembelajaran terlaksana persis sesuai rencana peneliti. Hal ini dibuktikan dengan terjalinnya hubungan baik antara anak, peneliti dan guru sebagai kolaborator. Dalam penelitian ini setiap siklus terdiri dari tindakan yang meliputi perencanaan, yaitu penyusunan modul ajar dll, pelaksanaan tindakan, refleksi.

2. Pada penelitian ini, hasil belajar anak setelah menerima tindakan menunjukkan peningkatan yang baik. Hal ini jelas terlihat melalui grafik peningkatan kemampuan anak yang cukup baik. Setelah menerima perlakuan R mendapat nilai 86,11%, kemampuan awalnya hanya 19,44, dan N mendapat nilai 72,22%, kemampuan awalnya hanya 16,67. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan teknik *smash* dalam permainan badminton melalui metode *guided discovery* dapat meningkat.

### Daftar Rujukan

- Amka, M. H. S., Valian, D., Pertama, D., & Oleh, K. (n.d.). *Strategi Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. [www.nizamiacenter.com](http://www.nizamiacenter.com)
- Atika Setiawati, F. (2020). *SELING Jurnal Program Studi PGRA Mengenal Konsep-Konsep Anak Berkebutuhan Khusus Dalam PAUD*. 6, 1–16.
- Hidayat, R. (2017). *Implementasi Pembelajaran Badminton Like Games Dalam Upaya Meningkatkan Pola Gerak Dominan Memukul Shuttlecock Dalam Aktivitas Permainan Bulutangkis*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(1), 87. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6404>
- Margareta, M., Haetami, M., & Triansya, A. (2018). Peningkatan Servis Bawah Bola Voly dengan Pendekatan Bermain Di SDN 06 Pakumbang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7). *Menggunakan Media Karet Ban Untuk Meningkatkan Keterampilan Smash Loncat Permainan Bulutangkis Pada Kelas V Sd Negeri 2 Tulung Agung Kecamatan Gading Rejo Kabupaten Pringsewu Tahun*. (2018).
- Prasojo, W. A., Mudian, D., & Haris, I. N. (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*. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(02), 81–88.
- Zainal Aqib dan Ali Murtadlo. (2016). *Kumpulan Metode Pembelajaran*.