



Peningkatan Pemahaman Materi Bulutangkis Melalui Media Interaktif Google Sheet Siswa Kelas VII SMPN 1 Kota Kediri

Risqi Bustanul Arifin

risqia57@gmail.com

PPG Calon Guru PJOK, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia.

Mokhamad Firdaus

m.firdaus@unpkediri.ac.id

Penjaskesrek, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia.

Danang Kanda Riyatmojo

danangkandariyatmojo361@guru.smp.belajar.id

Guru PJOK, SMP Negeri 1 Kota Kediri

Abstract *This study aims to develop basic badminton skills in grade VII students at SMP Negeri 1 Kediri City by utilizing interactive learning media. The approach applied is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles, where each cycle includes the planning, implementation, observation, and evaluation stages. Participants in this study were 32 students who faced challenges in mastering these skills. mastering basic badminton techniques, such as racket grip, footwork, service, and basic strokes. The research instruments included observation sheets, skill tests, and interest and motivation questionnaires. The study revealed significant progress in basic badminton skills, where the average score increased from 65.78 in Phase I to 72.78 in Phase II, or an increase of 10.64%. Interactive media, such as video tutorials and movement simulations, have proven effective in improving students' understanding and motivation. In conclusion, the use of digital platforms not only enriches students' abilities but also provides a more interesting and dynamic learning environment.*

Keywords: *interactive media, basic badminton skills, CAR, innovative learning.*

Abstrak Studi ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan dasar bulutangkis pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Kota Kediri dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Pendekatan yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Partisipan dalam penelitian ini adalah 32 siswa yang menghadapi tantangan dalam menguasai keterampilan tersebut. menguasai teknik dasar bulutangkis, seperti pegangan raket, footwork, servis, dan pukulan dasar. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes keterampilan, dan angket minat serta motivasi. Studi yang dilakukan mengungkapkan adanya kemajuan yang cukup besar dalam kemampuan dasar bulutangkis, di mana skor rata-rata naik dari 65.78 di Tahap I menjadi 72.78 di Tahap II., atau peningkatan sebesar 10.64%. Media interaktif, seperti video tutorial dan simulasi gerakan, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Kesimpulannya, pemanfaatan platform digital tidak hanya memperkaya kemampuan peserta didik, tetapi juga menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis.

Kata kunci: media interaktif, keterampilan dasar bulutangkis, PTK, pembelajaran inovatif..

PENDAHULUAN

Bulutangkis adalah salah satu olahraga yang cukup populer dan banyak digemari oleh masyarakat di seluruh dunia. Olahraga ini menggabungkan berbagai keterampilan seperti kecepatan, ketepatan, dan strategi taktis. Menurut Subarkah & Marani, (2020), bulutangkis adalah permainan yang mengandalkan refleks dan strategi, yang dapat dimainkan secara individu (tunggal) atau berpasangan (ganda). Pemain menggunakan raket untuk memukul shuttlecock sebagai objek utama permainan. Penelitian lain oleh

Purnama & Mahfud, (2023) juga menjelaskan bahwa bulutangkis merupakan olahraga raket yang dimainkan oleh dua pemain (tunggal) atau dua pasangan (ganda) di lapangan yang dipisahkan oleh net/jaring.

Untuk memainkan bulutangkis dengan baik, ada teknik dasar yang harus dikuasai, seperti pegangan raket, footwork (gerakan kaki), servis, dan pukulan dasar. Menurut Arifin et al., (2024), penguasaan teknik dasar bulutangkis seperti servis, pukulan lob, dan pukulan drive sangat penting karena menjadi fondasi untuk mengembangkan keterampilan yang lebih kompleks. Namun, dalam pembelajaran di sekolah, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai teknik-teknik dasar tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih kurang terampil dalam hal pegangan raket, footwork, servis, dan pukulan dasar. Gerakan mereka seringkali kurang terkoordinasi dan tidak mengikuti metode yang tepat. Hal ini terjadi karena adanya kekurangan dalam variasi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Menurut Hidapenta et al., (2023), metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan demonstrasi langsung cenderung kurang menarik minat siswa dan membatasi partisipasi aktif mereka. Mengakibatkan, siswa merasa bosan dan tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran secara optimal.

Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media interaktif dengan menggunakan video pembelajaran dapat menjadi solusi yang efektif. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan Armansyah et al., (2019) bahwa, media interaktif bisa menjadi salah satu solusi Agar peserta didik lebih mudah mencerna bahan ajar dalam pembelajaran. Media interaktif seperti video tutorial, simulasi gerakan, atau aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan visualisasi gerakan dan penjelasan yang lebih detail, siswa dapat lebih mudah menyerap informasi dan mempraktikkan teknik-teknik dasar bulutangkis dengan benar. Selain itu, media interaktif juga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa karena menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang lebih variatif dan menarik.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan keterampilan dasar bulutangkis, seperti pegangan raket, footwork, servis, dan pukulan dasar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, sehingga siswa dapat menguasai keterampilan dasar bulutangkis dengan lebih baik. Studi ini diharapkan

mampu memberikan sumbangsih terhadap kemajuan teknik pengajaran dalam bidang pendidikan jasmani, khususnya dalam pembelajaran bulutangkis, yang lebih adaptif terhadap kebutuhan dan minat siswa di era digital saat ini.

METODE

Studi ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis (Solehan Arif, 2023). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kota Kediri pada siswa kelas VII, yang dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan kesulitan siswa dalam menguasai keterampilan dasar bulutangkis. Objek studi melibatkan 32 peserta didik dari suatu kelas VII, yang berada pada fase ideal untuk mengembangkan keterampilan motorik kompleks. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi dan tes keterampilan. Data dikumpulkan melalui observasi, tes keterampilan sebelum dan sesudah penerapan media interaktif, serta angket untuk mengukur minat dan motivasi siswa. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan rumus statistik seperti nilai rata-rata dan persentase peningkatan. Penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, di mana setiap tahap mencakup proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi. Diharapkan hasil dari penelitian ini mampu memberikan gambaran yang jelas terhadap peningkatan keterampilan dasar bulutangkis siswa setelah penerapan media interaktif.

Persamaan dan Rumus

Studi penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus, masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Lokasi penelitian adalah SMP Negeri 1 Kota Kediri, dengan subjek penelitian siswa kelas VII yang berjumlah 32 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan rendahnya keterampilan dasar bulutangkis, seperti pegangan raket, footwork, servis, dan pukulan dasar. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, tes keterampilan, dan angket minat serta motivasi.

Data dikumpulkan melalui observasi proses pembelajaran, tes keterampilan sebelum dan sesudah penerapan media interaktif, serta angket untuk mengukur minat dan motivasi

siswa. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif dengan rumus statistik seperti nilai rata-rata $(\sum X)/N$ dan persentase peningkatan $(\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}) / \text{Nilai Awal} \times 100\%$ $(\text{Nilai Akhir} - \text{Nilai Awal}) / \text{Nilai Awal} \times 100\%$. Skala Likert 1-4 digunakan untuk mengukur respons siswa dalam angket. Penelitian dilaksanakan selama 6 minggu, Setiap tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, serta evaluasi. Diharapkan temuan penelitian dapat mengungkapkan peningkatan keterampilan dasar bulutangkis siswa setelah penerapan media interaktif.

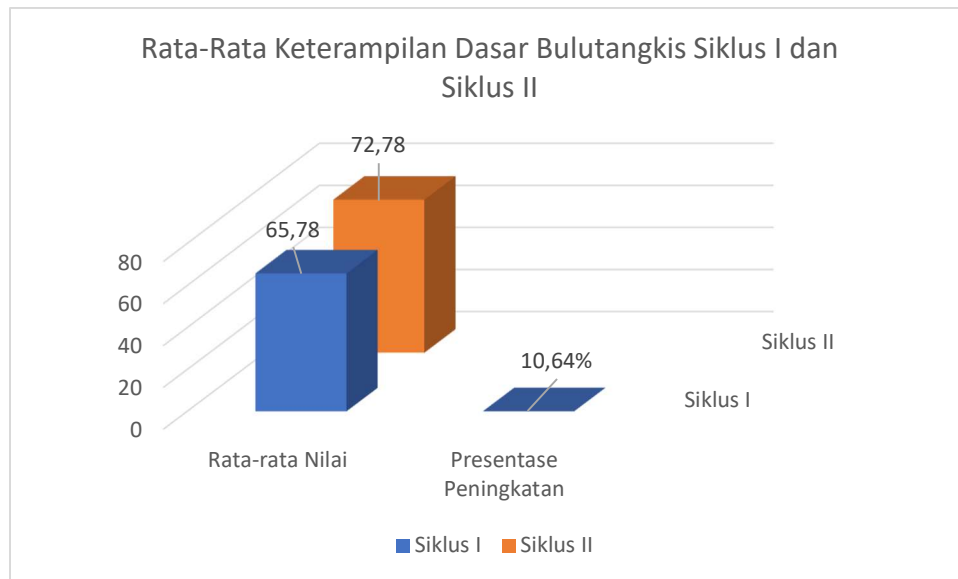
HASIL

Studi ini dilaksanakan melalui dua tahap dengan maksud untuk meningkatkan keterampilan dasar bulutangkis siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kota Kediri melalui penggunaan media interaktif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dasar bulutangkis siswa setelah diterapkannya media interaktif dalam pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dari tes keterampilan sebelum (Siklus I) dan sesudah (Siklus II) penerapan media interaktif, terlihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada setiap aspek keterampilan dasar bulutangkis, yaitu pegangan raket, footwork, servis, dan pukulan dasar. Pada Siklus I, rata-rata nilai keterampilan dasar bulutangkis siswa adalah 65.78, sedangkan pada Siklus II, rata-rata nilai meningkat menjadi 72.78. Kenaikan ini membuktikan bahwa penerapan media interaktif berhasil dalam mendukung proses belajar, siswa memahami dan menguasai teknik dasar bulutangkis. Selain itu, presentase Perbaikan rata-rata dari Siklus I ke Siklus II mencapai 10,64%, mengindikasikan bahwa penggunaan alat/media interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Berikut adalah tabel rata-rata nilai keterampilan dasar bulutangkis pada Siklus I dan Siklus II:

Tabel 1. Rata-Rata Keterampilan Dasar Bulutangkis Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Rata-rata Nilai	Presentase Peningkatan
1	Siklus I	65.78	10.64%
2	Siklus II	72.78	

Diagram 1. Hasil Olah data



PEMBAHASAN

Dari temuan studi yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dalam latihan bulutangkis berpengaruh baik terhadap perkembangan kemampuan dasar peserta didik. Saat pembelajaran Siklus I, siswa masih menunjukkan kesulitan dalam menguasai teknik dasar bulutangkis, seperti pegangan raket yang kurang tepat, footwork yang kurang terkoordinasi, serta servis dan pukulan dasar yang belum sesuai dengan teknik yang benar. Namun, setelah diterapkannya media interaktif Pada tahap kedua/Siklus 2, terlihat kemajuan yang cukup berarti dalam semua elemen dasar kemampuan bulutangkis. Media interaktif, seperti video tutorial dan simulasi gerakan, membantu siswa dalam menguasai keterampilan dasar permainan bulutangkis secara lebih efektif. Visualisasi gerakan yang jelas dan penjelasan yang detail memudahkan siswa untuk menyerap informasi dan mempraktikkan teknik-teknik tersebut dengan benar. Selain itu, media interaktif juga meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena menyajikan materi dalam bentuk yang lebih variatif dan menarik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kusnadi & Azzahra, (2024) bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat berbasis multimedia yang memfasilitasi interaksi dua arah antara pengguna dan produk, dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.

Kenaikan rata-rata skor dari Siklus I ke Siklus II mencapai 10,64% menunjukkan bahwa media interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan dasar bulutangkis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa

penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam berbagai bidang, termasuk olahraga (Yudhistira Ade, Mutrofin Rozaq, 2025). Selanjutnya penelitian lain yang tentang meningkatkan keaktifan peserta didik melalui media interaktif menyebutkan bahwa pada siklus I, keaktifan belajar rata-rata mencapai 49,5%, kemudian meningkat menjadi 83,5% pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 34%. Respon siswa juga menunjukkan peningkatan dari rata-rata 63% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, masuk dalam kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran daring menggunakan media interaktif efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa (Basir et al., 2021). Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih bersemangat dan terlibat aktif selama proses belajar mengajar bulutangkis setelah diterapkannya media interaktif. Hal ini terlihat dari peningkatan partisipasi siswa selama proses pembelajaran dan hasil tes keterampilan yang lebih baik pada Siklus II. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa, namun juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

KESIMPULAN

Penerapan media interaktif, seperti video panduan dan simulasi gerakan, telah menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan dasar bulutangkis pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kota Kediri. Terjadi peningkatan nilai rata-rata keterampilan siswa dari Siklus I ke Siklus II, dengan kemajuan yang signifikan. Selain itu, media interaktif juga berhasil menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media interaktif dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam bidang pendidikan jasmani.

REFERENSI

- Arifin, R. B., Yudasnara, D. S., & Sari, Z. N. (2024). *Survei Keterampilan Teknik Dasar Bulutangkis Fase D. 3*, 518–529.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>
- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 54. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1244>
- Hidapenta, D., Dwiputri, F. A., Kurniawati, F. N. A., Febriyanti, N., & Amaliyah, S. (2023). Analisis Keterampilan Guru dalam Mengadakan Variasi Metode Pembelajaran di Kelas III Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 3375–3380. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1012>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Purnama, W. A., & Mahfud, I. (2023). Pengaruh Latihan Footwork Menggunakan Raket. *Journal of Physical Education*, 4(1), 14–19.
- Solehan Arif, S. O. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. In *repository.iainmadura.ac.id* (Vol. 11, Issue 1, pp. 1–73). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBERTUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). Analisis Teknik Dasar Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal MensSana*, 5(2), 106–114. <https://doi.org/10.24036/menssana.050220.02>
- Yudhistira Ade, Mutrofin Rozaq, A. D. (2025). Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sains dan Olahraga untuk Meningkatkan Literasi dan Pemahaman Siswa. *Journal Sport, Science, Health and Tourism of Mandalika (Jontak)| E-ISSN: 2722-3116, Vol. 5, No. 2, 2024 Accredited Sinta 5, SK. Nomor 177/E/KPT/2024*, 5(2), 1–23.