



# Jurnal Panrita

Volume 1 Nomor 2, Juni 2021





## **Jurnal Panrita**

Volume 1 No 2, Juni 2021

P-ISSN 2774-6674

**Jurnal Panrita** adalah jurnal peer-review yang memuat hasil pemikiran dan penelitian terkait Pendidikan dalam Pembelajaran, Riset Pendidikan, Teknologi Pendidikan. Jurnal ini dimaksudkan untuk menyediakan forum akademis bagi para ahli, peneliti dan praktisi pendidikan terkait dengan isu-isu masalah saat ini dan yang kemungkinan terjadi di masa yang akan datang. Semua artikel akan ditinjau oleh para ahli sebelum diterima untuk publikasi. Setiap penulis bertanggung jawab penuh atas konten artikel yang diterbitkan. Waktu terbitan sebanyak dua kali setahun yaitu pada bulan Juni dan Desember. Jurnal ini terbuka untuk penulis (*open access*) di seluruh dunia tanpa memandang kebangsaan.

### **Penanggung Jawab**

Ketua LPPI Universitas Muhammadiyah Palopo

### **Editor in Chief:**

Syamsul Alam Ramli, S.Pd., M.Pd (Universitas Muhamamdiyah Palopo)

### **Associate Editor:**

Suaib Nur, S.Pd., M.Pd (Universitas Muhamamdiyah Palopo)

Firmansyah Dahlan, S.Pd., M.Pd (Universitas Muhamamdiyah Palopo)

Ahmad, S.Pd., M.Pd (Universitas Muhamamdiyah Palopo)

Nasriandi, S.Pd., M.Hum (Universitas Muhamamdiyah Palopo)

Nurdin S, S.Pd., M.Pd (Universitas Muhamamdiyah Palopo)

Aswidi Wijaya Cipta, S.Pd., M.Pd (Universitas Muhamamdiyah Palopo)

### **Mitra Bestari (Peer Reviewer):**

Dr. Edhy Rustan, M.Pd (IAIN Palopo)

Dr. Hisham Abd Malik, S.E., M.Pd (STKIP Cijantung)

Dr. Ahmad Muchlisin Natas Pasaribu, M.Pd (Universitas Bhayangkara Jakarta Jaya)

Reni Nurapriani, S.E., M.Pd (Universitas Islam Nusantara Bandung)

Melda Rumia Rosmery Simorangkir, M.Pd., Kons (Universitas Kristen Indonesia Jakarta)

### **IT Support:**

Rahmat Siswanto, S.ST., M.T

---

### **Alamat Redaksi :**

Jl. Jenderal Sudirman KM.03 Binturu, Wara Selatan, Kota Palopo Sulawesi Selatan 91923

WA: 085341900690

Email : panrita.fkipumpalopo@gmail.com








Logo Jurnal PANRITA memiliki makna dalam dunia pendidikan yakni ahli, pakar, atau cendekia dalam bidang pendidikan.

---

### **Diterbitkan oleh:**

Lembaga Penerbitan dan Publikasi Ilmiah (LPPI) Universitas Muhammadiyah Palopo

**INDEKS PENGARANG  
JURNAL PANRITA  
VOLUME 1 NO 2, JUNI 2021**

<b>UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN SAINS</b>  <i>Endang Wahyuni</i>	50-61
<b>EFEKTIFITAS KONSELING BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK DESENSITISASI SISTEMATIS UNTUK MEREDUKSI KECEMASAN MENGHADAPI UJIAN SEMESTER MAHASISWA</b>  <i>Ahmad Yusuf</i>	62-67
<b>PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMAHAMI TEKS BACAAN BAHASA JERMAN DENGAN TEKNIK SCANNING READING</b>  <i>Haslinda Haslinda</i>	68-75
<b>PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA DENGAN METODE INQUIRY</b>  <i>Muh. Yusril</i>	76-86
<b>PENGARUH LATIHAN FOOTWORK TERHADAP PUKULAN DROPSHOT DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS</b>  <i>Muhammad Salahuddin</i>	87-94

**INDEKS MITRA BESTARI  
JURNAL PANRITA  
VOLUME 1 EDISI 2, JUNI 2021**

1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd  
(IAIN Palopo)
2. Dr. Hisham Abd Malik, S.E., M.Pd  
(STKIP Cijantung)
3. Dr. Ahmad Muchlisin Natas Pasaribu, M.Pd  
(Universitas Bhayangkara Jakarta Jaya)
4. Reni Nurapriani, S.E., M.Pd  
(Universitas Islam Nusantara Bandung)
5. Melda Rumia Rosmery Simorangkir, M.Pd., Kons  
(Universitas Kristen Indonesia Jakarta)

Penyunting Jurnal Panrita menyampaikan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada Mitra Bestari. Jurnal ini belum begitu sempurna tanpa uluran tangan dari berbagai pihak atas bantuan dan dukungannya untuk semua komponen demi kesempurnaan Jurnal ini.

## FORMULIR BERLANGGANAN

Nama : .....

Alamat : .....

RT : ..... RW: ..... Kode pos .....

.....,..... 2021

(.....)

### Keterangan :

Harga langganan mulai 1 Januari 2021

Untuk satu tahun ditambah ongkos kirim

✚ @Rp. 300.000 untuk wilayah Sulawesi Selatan

✚ @Rp. 350.000 untuk wilayah luar Sulawesi Selatan

Gunting

## BERITA PENGIRIMAN UANG LANGGANAN

Dengan ini saya kirimkan uang sebesar :

[ ] @Rp. 300.000 untuk langganan 1 tahun, mulai nomor ..... tahun .....

[ ] @Rp. 350.000 untuk langganan 1 tahun, mulai nomor ..... tahun .....

**Uang tersebut telah saya kirimkan melalui :**

[ ] Bank BRI No. Rek: 3053-01-015593-53-9 an. Syamsul Alam Ramli

Kirim Bukti Transfer Melalui WA 085341900690 atau [panrita.fkipumpalopo@gmail.com](mailto:panrita.fkipumpalopo@gmail.com)

**Editor in Chief:** Syamsul Alam Ramli, S.Pd., M.Pd (Universitas Muhammadiyah Palopo)

**No. Hp** : 085341900690



## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN SAINS

**Endang Wahyuni**

TK Tunas Harapan Palopo

Email: [wahyuniendang932@gmail.com](mailto:wahyuniendang932@gmail.com)

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0002-5023-9648>

Article received : 2020-12-13  
Review process : 2020-12-14  
Article published : 2021-06-04

### Abstract

The research objective was to determine how the efforts to improve children's cognitive abilities through science games in Group B TK Tunas Harapan Kota Palopo. This type of research in this study is a type of Classroom Action Research (PTK). Classroom Action Research carried out four stages of planning (planning); Action or action (acting); Observation (observing: Reflection). The research location of TK Tunas Harapan was located on Jl Benteng Raya, Benteng, Kec. Wara Timur, Palopo City, South Sulawesi Province. Data analysis techniques were carried out to obtain the average and percentage of children's cognitive abilities towards science games. The results of the study, as a whole the results of the students' acquisition show that trying and telling about what happened 75% are declared Completed, while revealing cause and effect 59% are declared Not Completed and revealing the origin of something happening 68% are declared Not Completed. due to the increase in the average cycle I to Cycle II of 50%. Through games of science can improve children's cognitive abilities in Group B Kindergarten Tunas Harapan Palopo City.

**Keywords:** Cognitive, Game, Science.

### Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan sains pada kelompok B TK Tunas Harapan Kota Palopo. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan empat tahap Perencanaan (planning); Aksi atau tindakan (acting); Observasi (observing: Refleksi (reflecting)). Lokasi penelitian TK Tunas Harapan ini terletak di Jl Benteng Raya, Benteng, Kec. Wara Timur, Kota Palopo Prov. Sulawesi Selatan. Teknik analisis data dilakukan untuk memperoleh rata-rata dan persentase kemampuan kognitif anak terhadap permainan sains. Hasil penelitian, secara keseluruhan hasil perolehan peserta didik menunjukkan bahwa mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi 75% dinyatakan Sudah Tuntas, sementara mengungkapkan sebab akibat 59% dinyatakan Belum Tuntas dan mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu 68% dinyatakan Belum Tuntas. Hal ini disebabkan peningkatan rata-rata Siklus I ke Siklus II sebesar 50%. Melalui Permainan Sains dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B TK Tunas Harapan Kota Palopo.

**Kata Kunci:** Kognitif, Permainan, Sains.



## Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah hal yang sangat penting dalam upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia dini yang mulai dari usia lahir sampai dengan usia enam tahun dengan tujuan memberikan rangsangan pendidikan mengenai pertumbuhan dan perkembangan anak dalam membentuk jasmani dan rohani agar ia kelak siap memasuki pendidikan lebih lanjut, hal ini tercermin dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 Ayat 14 yang menjelaskan Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan anak usia dini sesuai yang dijelaskan di atas bagian yang terpenting dalam mewujudkan pendidikan anak dalam memberikan stimulasi tumbuh dan kembang anak. Yusuf & Sugandhi (2011) mengungkapkan bahwa terdapat 5 aspek perkembangan anak yang harus dioptimalkan perkembangannya, anatara lain: perkembangan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, perkembangan emosi, serta perkembangan kesadaran dalam beragama. Pada anak usia dini, perkembangan kognitif dilakukan secara bertahap, tidak bisa berkembang dengan pesat. Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan karena akan berkaitan erat dengan kesiapan belajar anak di kemudian hari (Sujiono dalam Heri & Ariana (2018).

Untuk memberikan stimulasi pada jalur pendidikan anak usia 5-6 tahun terutama di TK Tunas Harapan pada kegiatan pembelajaran tentu banyak hal tantangan yang di hadapi Guru Kelompok B, karena dengan keterbatasannya menyebabkan kemampuan perkembangan kognitif anak menjadi belum berkembang dengan sesuai harapan.

Kenyataan pembelajaran yang terjadi di atas dari hasil pengamatan pada tanggal 9 Desember 2019 pada pukul 07:30- 10:15 Wita bahwa kemampuan perkembangan kognitif anak dinyatakan belum berkembang sesuai harapan, hasilnya dari 17 peserta didik yang ada di Kelompok B, hanya ada lima orang anak yang menunjukkan mulai adanya perkembangan, sedangkan 12 orang anak lainnya masih kesulitan seperti mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi pada gejala alam, adanya kesulitan dalam mengungkapkan sebab akibat gejala alam, kesulitan dalam mengungkapkan asal mula/terjadinya gejala alam. Berdasarkan data dari catatan anekdot juga ditemukan strategi atau metode yang diajarkan Guru Kelompok B terutama memberikan pembelajaran tidak menarik yang membuat anak jenuh. Ternyata RPPH yang dirancang belum sesuai dengan penerapannya seperti langkah-langkah kegiatan pembelajaran tidak terstruktur, tidak adanya media pembelajaran pada saat menjelaskan, kemudian hasil pekerjaan karya anak masih banyak yang belum sesuai dengan prosedur dalam kegiatan menanam sampai pada perawatannya.

Dari fakta di atas teridentifikasi bahwa a) kemampuan perkembangan kognitif belum berkembang sesuai dengan harapan; b) aktivitas masalah yang muncul terkait strategi, metode, dan media dalam mengajar tidak menarik; c) kemampuan faktor perkembangan kognitif anak dalam hasil pekerjaan karya peserta didik belum sesuai yang diharapkan.

Untuk itu, masalah yang akan dipecahkan adalah pengembangan kemampuan perkembangan kognitif anak belum mendapatkan hasil sesuai harapan. Hal ini karena masalah tersebut paling berat dan dapat dikhawatirkan akan menimbulkan masalah baru pada perkembangan belajar selanjutnya. Maka dari itu, Guru Kelompok B diharapkan memiliki kemampuan dalam hal keterampilan yang lebih, sehingga pembelajaran lebih asik dan menyenangkan.

Untuk itu sangat dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang dapat membuat suasana pembelajaran yang lebih asik dan menyenangkan melalui kegiatan permainan. Permainan adalah bagian yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran, karena dengan bermain



peserta didik banyak belajar melalui aktivitas yang mereka lakukan, mereka banyak mencari tahu dan lebih penasaran.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan perkembangan kognitif anak adalah Permainan Sains. Permainan Sains adalah sebuah kegiatan bermain yang dapat membuat peserta didik merasa senang dan dapat membuat anak tertarik dalam kegiatan aktivitas pada Permainan Sains. Permainan sains dapat membantu anak untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, serta mempelajari berbagai konsep yang sederhana (Yulianti dalam Astuti (2014). Pembelajaran sains bagi anak memiliki peran yang penting untuk mengembangkan aspek kognitif dan membantu anak untuk memiliki dasar kemampuan sebagai sumber penerus bangsa kelak. Ketika seseorang menyadari kehidupan manusia yang semakin dinamis, semakin kompleks ruang lingkungannya, berkembang pesat dan berubah-ubah secara terus menerus maka ia akan memberikan pembekalan pembelajaran sains kepada anak. Hakikat sains perlu dipelajari, ditekuni, dan dikaji (Solichah & Setyowati, 2014). Olehnya itu, permainan sains sederhana yang dimaksud diantaranya mengenali matahari, mengenali cuaca, mengenal musim, bagaimana sendimen terbentuk, melihat awan dan keadaan cuaca. Aktivitas yang dapat dilakukan dengan cara pengamatan, kegiatan percobaan, dan kegiatan menyelidiki sesuatu hal dengan cara mencari dan menemukan jawaban yang ada di sekitar lingkungan TK Tunas Harapan.

Untuk meningkatkan kemampuan perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan permainan sains sederhana, karena untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Piaget dalam Sudjiono (2007) mengklasifikasikan perkembangan otak untuk berpikir dan mengembangkan kognitif dalam 4 tingkatan, yaitu tahapan sensoris-motorik, pra-operasional, operasional konkrit, operasional formal. Melalui tahapan ini, mereka harus memiliki keterampilan dalam mengamati hal apa saja disekitarnya yang mengalami perubahan, melakukan perbandingan, percobaan sederhana, membuat klasifikasi, memperkirakan suatu hal, dan dapat membangun kreativitas serta inovasi dalam dirinya. Dari hal tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran, khususnya mengembangkan kemampuan kognitif anak, khususnya di TK Tunas Harapan Kota Palopo mengalami kendala, maka dari itu peneliti lebih tertarik untuk melakukan penelitian.

## Metode

Penelitian ini menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan adalah strategi yang digunakan guru kelas dalam memecahkan masalah yang terjadi di dalam kelas. Menurut Wibawa (Taniredja, 2010:15) bahwa PTK adalah bagian yang terpenting yang mengangkat permasalahan secara aktual di lapangan yang guru hadapi. Selain itu juga dijelaskan Kurt Lewin (Taniredja, 2010:23) bahwa dalam melaksanakan PTK ada empat tahap yang dapat dilakukan yaitu: (1) Perencanaan (*planning*); (2) Aksi atau tindakan (*acting*); (3) Observasi (*observing*); (4) Refleksi (*reflecting*). Ke 4 siklus tersebut dikembangkan dengan teknik 9 langkah yaitu: (1) Perencanaan (*planning*); (2) Aksi atau tindakan (*acting*); (3) Observasi (*observing*); (4) Refleksi (*reflecting*); (5) Perencanaan (*planning*); (6) Aksi atau tindakan (*acting*); (7) Observasi (*observing*); (8) Refleksi (*reflecting*) (9) Siklus selanjutnya. Apabila di akhir siklus dinyatakan belum berhasil, maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai dinyatakan siklus itu berhasil.

Lokasi penelitian TK Tunas Harapan ini terletak di Jl Benteng Raya, Benteng, Kec. Wara Timur, Kota Palopo Prov. Sulawesi Selatan yang dilaksanakan pada tanggal 25-31 Oktober 2020. Sumber data pada penelitian ini adalah peserta didik TK Tunas Harapan dengan jenjang usia 5-6 tahun yang berjumlah 11 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Jadi secara keseluruhan peserta didik dikelompok B berjumlah 17 orang anak



didik. Teknik yang diterapkan dalam mengumpulkan data yaitu dengan cara ceklis, melalui catatan anekdot, hasil karya project. Ceklis yaitu pengumpulan data dengan cara pengamatan instrumen diukur berdasarkan skala penelitian yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB), Suminah, Enah, dkk. (2015). Catatan anekdot adalah teknik mengumpulkan data selama proses penelitian yang bertujuan memberi gambaran penelitian dan mendukung data-data penelitian. Hasil karya adalah hasil karya peserta didik sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya dalam membuat suatu kegiatan. Dokumentasi adalah sebuah peristiwa yang telah berlalu, dapat berupa arsip, foto, video pembelajaran.

Teknik keabsahan data dapat dilakukan dengan cara menguji keabsahan data yang diperoleh. Untuk mengontrol dapat dilakukan pengontrolan validitas internal selama pembelajaran berlangsung dengan memperhatikan kesiapan anak, kebiasaan anak, tidak hadir anak, penggunaan instrumen. Teknik analisis data adalah sebuah teknik dalam mengelola data yang telah terkumpul. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil penelitian. Sebagaimana disebutkan bahwa untuk memperoleh rata-rata dilakukan dengan cara mencari hasil penelitian. Data yang telah terkumpul diolah dengan mencari rata-rata Anas Sudijono (2008:81) sebagai berikut:

$M_x = \frac{\sum x}{N}$	<p>Keterangan:</p> <p><math>M_x</math> = Mean yang dicari</p> <p><math>\sum X</math> = Jumlah dari skor perolehan</p> <p><math>N</math> = Jumlah Skor Maksimal</p>
--------------------------	--

Berdasarkan uraian di atas, adapun cara menentukan kategori skala capaian perkembangan anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Sains dapat dilakukan sebagai berikut:

**Diketahui:**

Skor tertinggi (St) = Jumlah Butir Instrumen x Skor tertinggi skala penilaian

$$St = 3 \times 4 = 12$$

Skor terendah (Sr) = Jumlah Butir Instrumen x Skor terendah skala penilaian

$$Sr = 3 \times 1 = 3$$

Rentang = St – Sr

$$Rentang = 12 - 3 = 9$$

Panjang kelas = Rentang / jumlah skala

$$Panjang kelas = 9 / 4 = 2,25$$

**Penyelesaian:**

Menyusun Tabel Skala Capaian Perkembangan Anak dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Sains. Adapun tabel Skala Capaian Perkembangan Anak dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1:** Kategori Capaian Pembelajaran

Interval	Kategori
3 – 5,25	Belum Berkembang (BB)
5,25 – 7,5	Mulai Berkembang (MB)
7,5 – 9,75	Berkembang Sesuai harapan (BSH)
9,75 - 12	Berkembang Sangat Baik (BSB)



Selanjutnya untuk menentukan persentase adapun perhitungan Purwanto (2006:102) sebagai berikut :

$P = \frac{F}{N} \times 100\%$	Keterangan: <i>P</i> = Persentase <i>F</i> = Skor yang diperoleh <i>N</i> = Skor maksimum
--------------------------------	--

**Tabel 2:** Persentase Capaian Pembelajaran

Interval	Kategori
0-20	Sangat Kurang
21-40	Kurang
41-60	Cukup
61-80	Baik
81-100	Sangat Baik

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini bertujuan Untuk Mengetahui Bagaimana Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Sains Pada Kelompok B TK Tunas Harapan Kota Palopo.

### Pra Siklus

Hasil penelitian hari selasa tanggal 21 Januari 2020 dengan tema alam semesta dengan materi mengenali matahari. Pada pembukaan, dilakukan bernyanyi “matahariku”, mengamati ciri-ciri matahari, berdiskusi tentang matahari, berdoa sebelum belajar, menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat, mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. Pada inti, menyiapkan bahan yang digunakan dalam percobaan, guru memberikan penjelasan singkat mengenai percobaan yang dilakukan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, tanya jawab antara guru dan anak didik. Pada kegiatan penutup dilakukan kegiatan menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar.

Hasil penelitian hari rabu tanggal 22 Januari 2020 dengan jumlah 17 orang peserta didik dengan tema alam semesta, pada kegiatan pembukaan, bernyanyi “cuaca”, mengenali cuaca, berdiskusi tentang cuaca, berdoa sebelum belajar, menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat, mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. Pada inti, menyiapkan bahan yang digunakan dalam percobaan, guru memberikan penjelasan singkat mengenai percobaan yang dilakukan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, tanya jawab antara guru dan anak didik. Pada kegiatan penutup, menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar.

Hasil penelitian hari kamis tanggal 23 Januari 2020 dengan jumlah 17 orang peserta didik dengan tema alam semesta, materi mengenal musim, pada kegiatan pembukaan, bernyanyi “musim”, mengenal musim salju, berdiskusi tentang musim, berdoa sebelum



belajar, menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat, mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. Pada kegiatan inti, menyiapkan bahan yang digunakan dalam percobaan, guru memberikan penjelasan singkat mengenai percobaan yang dilakukan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, tanya jawab antara guru dan anak didik. Bagian recalling, merapikan mainan, diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama, menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya, penguatan pengetahuan yang didapat anak. Pada kegiatan penutup, menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar.

Hasil pengamatan pada tanggal 9 Desember 2019 dengan jumlah 17 orang peserta didik pada pukul 07:30- 10:15 Wita bahwa kemampuan perkembangan kognitif anak dinyatakan belum berkembang sesuai harapan, hasilnya dari 17 peserta didik yang ada di Kelompok B, hanya ada lima orang anak yang menunjukkan mulai adanya perkembangan, sedangkan 12 orang anak lainnya masih kesulitan seperti mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi pada gejala alam, adanya kesulitan dalam mengungkapkan sebab akibat gejala alam, kesulitan dalam mengungkapkan asal mula/terjadinya gejala alam. Secara keseluruhan peserta didik diperoleh hasil penelitian sebesar 56% yang dinyatakan Belum Tuntas.

### Siklus I

Hasil penelitian hari senin tanggal 26 oktober 2020 dengan tema alam semesta dengan materi mengenali matahari. Pada pembukaan, dilakukan bernyanyi “matahariku”, mengamati ciri-ciri matahari, berdiskusi tentang matahari, berdoa sebelum belajar, menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat, mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. Pada inti, menyiapkan bahan yang digunakan dalam percobaan, guru memberikan penjelasan singkat mengenai percobaan yang dilakukan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, tanya jawab antara guru dan anak didik. Pada recalling, merapikan mainan, diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama, menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya, penguatan pengetahuan yang didapat anak. Pada kegiatan penutup dilakukan kegiatan menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar.

Hasil penelitian hari senin tanggal 26 oktober 2020 dengan tema alam semesta, pada kegiatan pembukaan, bernyanyi “cuaca”, mengenali cuaca, berdiskusi tentang cuaca, berdoa sebelum belajar, menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat, mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. Pada inti, menyiapkan bahan yang digunakan dalam percobaan, guru memberikan penjelasan singkat mengenai percobaan yang dilakukan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, tanya jawab antara guru dan anak didik. Pada kegiatan recalling, merapikan mainan, diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama, menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya, penguatan pengetahuan yang didapat anak. Pada kegiatan penutup, menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan



apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar.

Hasil penelitian hari senin tanggal 27 oktober 2020 dengan tema alam semesta, materi mengenal musim, pada kegiatan pembukaan, bernyanyi “musim”, mengenal musim salju, berdiskusi tentang musim, berdoa sebelum belajar, menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat, mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. Pada kegiatan inti, menyiapkan bahan yang digunakan dalam percobaan, guru memberikan penjelasan singkat mengenai percobaan yang dilakukan, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, tanya jawab antara guru dan anak didik. Bagian recalling, merapikan mainan, diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama, menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya, penguatan pengetahuan yang didapat anak. Pada kegiatan penutup, menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar.

Hasil penelitian Siklus I Untuk Mengetahui Bagaimana Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Sains Pada Kelompok B TK Tunas Harapan Kota Palopo bahwa pada penelitian ini yang terlibat berjumlah 17 orang anak didik. Responden dengan Inisial A pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 7 dengan kriteria Mulai Berkembang dengan tingkat persentase sebesar 58% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial B pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 8 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 67% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial C pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 8 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 67% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial D pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 8 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 67% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ .

Responden dengan Inisial E pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 9 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 75% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial F pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 8 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 67% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial G pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 8 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 67% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial H pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 9 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 75% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ .

Responden dengan Inisial I pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 7 dengan kriteria Mulai Berkembang dengan tingkat persentase sebesar 58% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial J pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 10 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat



persentase sebesar 83% dinyatakan Sudah Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial K pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 7 dengan kriteria Mulai Berkembang dengan tingkat persentase sebesar 58% dinyatakan belum mencapai dari  $\geq 71\%$ .

Responden dengan Inisial L pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 7 dengan kriteria Mulai Berkembang dengan tingkat persentase sebesar 58% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial M pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 8 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 67% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial N pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 8 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 67% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial O pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 8 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 67% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ .

Responden dengan Inisial P pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 8 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 67% dinyatakan Belum Tuntas dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial Q pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 9 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 75% dinyatakan sudah mencapai dari  $\geq 71\%$ .

## Siklus II

Hasil penelitian hari senin tanggal 28 Oktober 2020 dengan tema alam semesta, materi mengenali matahari. Pada kegiatan pembukaan, bernyanyi “matahariku”, mengamati ciri-ciri matahari, berdiskusi tentang matahari, berdoa sebelum belajar, menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat, mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. Pada kegiatan inti, menyiapkan bahan yang digunakan dalam percobaan yaitu bola dan senter, guru memberikan penjelasan singkat mengenai percobaan yang dilakukan, guru memperlihatkan percobaan sains yaitu guru menyalakan senter dan mengarahkan pada bola, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati bola yang diberikan cahaya lampu senter kemudian mempraktekkan, tanya jawab antara guru dan anak didik. Pada kegiatan recalling, merapikan mainan, diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama, menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya, penguatan pengetahuan yang didapat anak. Bagian penutup, menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan mengamati bola yang diberikan cahaya lampu senter yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar.

Hasil penelitian hari senin tanggal 29 Oktober 2020 dengan jumlah 17 orang peserta didik dilakukan kegiatan penelitian dengan tema alam semesta, materi mengenali cuaca, kegiatan pembukaan, bernyanyi “cuaca”, berdiskusi tentang cuaca, berdoa sebelum belajar, menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat, mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. Pada bagian inti, menyiapkan bahan yang digunakan dalam percobaan yaitu toples bening, air, pewarna, busa, guru memberikan percobaan, menyiapkan toples, isi toples dengan air, masukkan busa ke dalam toples, teteskan perwarna makanan pada busa, memberikan kesempatan kepada peserta



didikuntuk mengamati, tanya jawab antara guru dan peserta didik tentang percobaan yang dilakukan. Pada kegiatan recalling, merapikan mainan, diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama, menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya, penguatan pengetahuan yang didapat anak. Pada kegiatan penutup menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah diamati hari ini, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar.

Hasil penelitian hari senin tanggal 30 Oktober 2020 dengan tema alam semesta, materi mengenal musim dengan alat dan bahan main yang dibutuhkan kipas dan butiran *styrofoam*. Pada kegiatan pembuka bernyanyi “musim”, mengenal musim salju, berdiskusi tentang musim, berdoa sebelum belajar, menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat, mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan bermain. Pada kegiatan inti, menyiapkan bahan yang digunakan dalam percobaan, kipas dan butiran *styrofoam*, guru menyalakan kipas dan menaburkan butiran *styrofoam* di depan kipas angin, memberikan kesempatan 17 orang peserta didik untuk mengamati, tanya jawab antara guru dan anak didik. Pada kegiatan recalling, merapikan mainan, diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain, bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama, menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya, penguatan pengetahuan yang didapat anak. Pada kegiatan penutup menanyakan perasaan selama hari ini, berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini, mainan apa yang paling disukai, bercerita pendek yang berisi pesan-pesan, menginformasikan kegiatan untuk esok hari, berdoa setelah belajar.

Hasil penelitian Siklus II Untuk Mengetahui Bagaimana Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Sains Pada Kelompok B TK Tunas Harapan Kota Palopo bahwa responden dengan Inisial A pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan sudah mencapai dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial B pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 12 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 100% dinyatakan sudah mencapai dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial C pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan sudah mencapai dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial D pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 12 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 100% dinyatakan sudah mencapai dari  $\geq 71\%$ .

Responden dengan Inisial E pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapai dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial F pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapai dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial G pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapai dari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial H pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 12



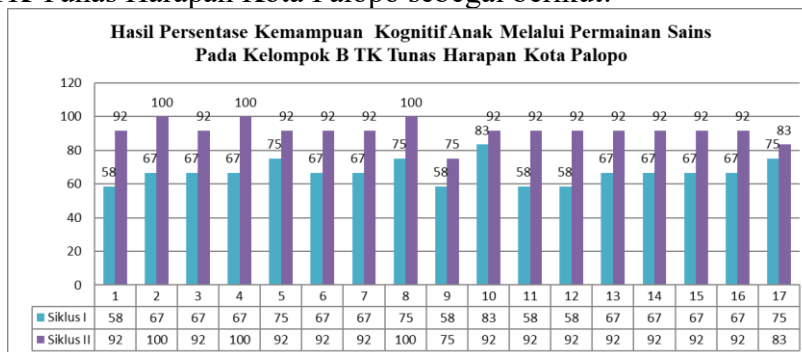
dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 100% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ .

Responden dengan Inisial I pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 9 dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan dengan tingkat persentase sebesar 75% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial J pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial K pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ .

Responden dengan Inisial L pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial M pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial N pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial O pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapai dari  $\geq 71\%$ .

Responden dengan Inisial pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 11 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 92% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ . Responden dengan Inisial Q pada Siklus I memperoleh kemampuan kognitif anak melalui permainan sains sederhana dengan skor 10 dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan tingkat persentase sebesar 83% dinyatakan Sudah mencapaidari  $\geq 71\%$ .

Secara keseluruhan kegiatan permainan sains yang dapat dilakukan pada anak usia dini usia 5-6 tahun yaitu Mengenali Matahari, Mengenali cuaca, Mengenal musim, Bagaimana sendimen terbentuk, Melihat awan dan keadaan cuaca. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK yaitu: (1) Perencanaan (*planning*); (2) Aksi atau tindakan (*acting*); (3) Observasi (*observing*); (4) Refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksan kn dua siklus. Adapun hasil persentase Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Sains Pada Kelompok B TK Tunas Harapan Kota Palopo sebagai berikut:



**Gambar 1:** Hasil Persentasi Kemampuan Kognitif Anak

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil indikator secara keseluruhan hasil perolehan peserta didik menunjukkan bahwa mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi 75%



dinyatakan Sudah Tuntas, mengungkapkan sebab akibat 59% dinyatakan Belum Tuntas, Mengungkapkan asal mula/terjadinya sesuatu 68% dinyatakan Belum Tuntas. Oleh karena mengalami peningkatan rata-rata Siklus I ke Siklus II sebesar 50%. Dengan demikian Melalui Permainan Sains Pada Kelompok B TK Tunas Harapan Kota Palopo dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. Berikut tabel peningkatan sebagai berikut:

**Tabel 3** : Peningkatan Penelitian Siklus I ke Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Jumlah	137	187	50
Rata-rata	8	11	3
Kriteria	BSH	BSB	
Persentase	67	92	25
$\geq 71\%$	Belum Tuntas	Sudah Tuntas	

Berdasarkan hal tersebut bahwa permainan sains dapat membantu anak untuk melatih kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, serta mempelajari berbagai konsep yang sederhana (Yulianti dalam Astuti (2014). Pembelajaran sains bagi anak memiliki peran yang penting untuk mengembangkan aspek kognitif dan membantu anak untuk memiliki dasar kemampuan sebagai sumber penerus bangsa kelak. Ketika seseorang menyadari kehidupan manusia yang semakin dinamis, semakin kompleks ruang lingkungannya, berkembang pesat dan berubah-ubah secara terus menerus maka ia akan memberikan pembekalan pembelajaran sains kepada anak. Hakikat sains perlu dipelajari, ditekuni, dan dikaji (Solichah & Setyowati, 2014). Maka dapat disimpulkan Melalui Permainan Sains dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B TK Tunas Harapan Kota Palopo.

### Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, maka disusunlah simpulan penelitian ini yaitu Secara keseluruhan hasil perolehan peserta didik menunjukkan bahwa mencoba dan menceritakan tentang apa yang terjadi pada siklus I rata-rata mencapai skor 8 yang berarti bahwa dari 11 orang peserta didik dinyatakan berkembang sesuai harapan namun, hasil persentase sebesar 67% yang artinya dinyatakan belum mencapai ketuntasan 71%. pada siklus II rata-rata mencapai skor 11 yang berarti bahwa dari 11 orang peserta didik dinyatakan berkembang sangat baik namun, hasil persentase sebesar 92% yang artinya dinyatakan sudah mencapai ketuntasan 71%. Berdasarkan hal tersebut mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 25%. Ini artinya bahwa dapat disimpulkan Melalui Permainan Sains dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B TK Tunas Harapan Kota Palopo.

### Daftar Rujukan

- Astuti, Y. D. 2014. Metode Permainan Sains Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A BA Asyiyah Meger Ceper Klaten Tahun Ajaran 2014/2015. *Naskah Publikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 1-8.*
- Heri, M dan Ariana. 2018. Judul Pengaruh Media Flashcard terhadap kemampuan kognitif anak di TK Pantisila PAUD Singaraja. *Jurnal Kesehatan Midwinerslion, II(2), 221-227.*



- Ngalim, Purwanto. 2009. *Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Solichah, L., & Setyowati, S. 2014. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Metode Eksperimen Melalui Permainan Sains Kelompok B Tk Hang Buah 10 Sidoarjo. *PAUD Terarat (Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini)*, III(1), 1-5.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjiono, Y. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Yusuf, S., & Sugandhi, M. 2011. *Perkembangan Peserta Didik Edisi 1*. Jakarta: Rajawali Pers.



## EFEKTIFITAS KONSELING BEHAVIORAL DENGAN TEKNIK DESENSITISASI SISTEMATIS UNTUK MEREDUKSI KECEMASAN MENGHADAPI UJIAN SEMESTER MAHASISWA

Ahmad Yusuf

STKIP Andi Matappa

[ahmadyusuf660@gmail.com](mailto:ahmadyusuf660@gmail.com)

Orcid Id. <https://orcid.org/0000-0002-8586-0223>

Article received : 2021-06-08

Review process : 2021-06-10

Article published : 2021-06-14

### Abstract

*This study examines the application of relaxation as a technique of counseling guidance to reduce anxiety in facing semester exams at STKIP Andi Matappa. The objectives of this study were: (1) to find out how the description of the implementation of systematic desensitization behavioral counseling techniques in reducing anxiety in facing student semester exams at STKIP Andi Matappa, (2) knowing how to describe the level of anxiety facing student semester exams before and after giving behavioral counseling of desensitization techniques systematic at STKIP Andi Matappa, and (3) knowing whether there is an effect of the application of systematic desensitization technique behavioral counseling on anxiety facing student semester exams at STKIP Andi Matappa. The results showed: (1) The level of student anxiety in facing the semester exams at STKIP Andi Matappa during the implementation of systematic desensitization technique behavioral counseling was in the very high category. (2) The level of student anxiety in facing semester exams at STKIP Andi Matappa during the implementation of systematic desensitization technique behavioral counseling is in the high category. (3) there is an influence on the level of student anxiety in facing the semester exams at STKIP Andi Matappa at the time of implementing the systematic desensitization technique behavioral counseling is in the low category.*

**Keywords :** *Systematic Desensitization, Anxiety Facing The Test.*

### Abstrak

*Penelitian ini menelaah Penerapan Relaksasi sebagai teknik Bimbingan Konseling untuk mereduksi kecemasan Menghadapi Ujian Semester di STKIP Andi Matappa. Tujuan penelitian ini yaitu: untuk (1) mengetahui bagaimana gambaran pelaksanaan konseling behavioral teknik desensitisasi sistematis dalam mereduksi kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa di STKIP Andi Matappa, (2) mengetahui bagaimana gambaran tingkat kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa sebelum dan sesudah pemberian konseling behavioral teknik desensitisasi sistematis di STKIP Andi Matappa, dan (3) mengetahui apakah ada pengaruh penerapan konseling behavioral teknik desensitisasi sistematis terhadap kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa di STKIP Andi Matappa. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Tingkat kecemasan mahasiswa dalam menghadapi ujian semester di STKIP Andi Matappa pada saat pelaksanaan konseling behavioral teknik desensitisasi sistematis berada pada kategori sangat tinggi. (2) Tingkat kecemasan mahasiswa dalam menghadapi ujian semester di STKIP Andi Matappa pada saat pelaksanaan konseling behavioral teknik desensitisasi sistematis berada pada kategori tinggi. (3) terdapat pengaruh tingkat kecemasan mahasiswa dalam menghadapi ujian semester di STKIP Andi Matappa pada saat pelaksanaan konseling behavioral teknik desensitisasi sistematis berada pada kategori rendah.*

**Kata Kunci:** *Desensitisasi Sistematis, Kecemasan Menghadapi Ujian*



## Pendahuluan

Keberhasilan pendidikan nasional tidak terlepas dari proses pembelajaran di kampus. Kampus merupakan salah satu unsur yang dominan dalam penyelenggaraan pendidikan formal, di samping keluarga dan masyarakat. Pendidikan yang berlangsung di kampus meliputi seluruh aktivitas untuk membahas seperangkat materi pelajaran agar mahasiswa mempunyai kecakapan dan pengetahuan yang bermanfaat dalam kehidupannya. Harapan keberhasilan pendidikan tersebut berlandaskan pada tujuan pendidikan nasional dalam undang-undang pendidikan No. 20 Tahun 2003, pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta pradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi mahasiswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kesulitan belajar merupakan salah satu faktor yang menjadi sorotan dunia pendidikan. Menurut (Ramli, 2018) bahwa hakekatnya belajar itu ditandai adanya perubahan pada diri mahasiswa. Salah satu penyebab kesulitan belajar adalah kecemasan. Pada umumnya, mahasiswa mengalami kecemasan ketika dihadapkan pada mata kuliah yang dianggap sulit, berorientasi untuk mendapatkan nilai yang tinggi, dosen tegas dalam mengajar serta cemas ketika menghadapi ujian semester. Kecemasan dalam menghadapi ujian semester tidak hanya dialami oleh mahasiswa yang kecerdasannya rendah, tetapi mahasiswa yang kecerdasannya tinggi dapat pula mengalami kesulitan belajar. Pada umumnya kecemasan menghadapi ujian semester terjadi karena mahasiswa merasa takut tidak bisa menjawab soal dengan sempurna, takut yang dipelajarinya tidak keluar dalam ujian, takut dikalahkan mahasiswa lain dan takut tidak lulus dalam ujian semester. Pada dasarnya apa yang dialami mahasiswa tersebut merupakan perasaan belaka, sehingga apa yang telah dipelajari sebelumnya menjadi terlupakan saat ujian semester.

Pada prinsipnya, ujian semester bertujuan untuk mengetahui perubahan tingkah laku, baik potensial maupun aktual dan kecakapan baru yang dicapai oleh mahasiswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tetapi sering kali mahasiswa menganggap ujian sebagai masalah besar sehingga timbul kecemasan ketika harus menghadapi ujian. Peran bimbingan dan konseling dalam meningkatkan mutu pendidikan tidak hanya terbatas pada bimbingan yang bersifat akademik tetapi juga sosial, pribadi, intelektual dan pemberian nilai. Melalui bantuan bimbingan dan konseling maka akan menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya berorientasi akademik tinggi, namun berperan pula dalam mengembangkan kepribadian dan hubungan sosial individu yang baik dalam kehidupannya, sehingga integrasi dari seluruh potensi individu dapat dimunculkan dalam berbagai aspeknya, bukan hanya kognitif atau akademis saja tetapi juga seluruh komponen dirinya baik itu kepribadian, hubungan sosial serta memiliki nilai-nilai yang dapat dijadikan pegangan.

Dibutuhkan teknik efektif yang bisa mereduksi kecemasan menghadapi ujian semester tersebut. Berdasarkan penyebab kecemasan ujian semester yang teridentifikasi pada mahasiswa maka dalam penelitian ini digunakan *Teknik Desensitisasi Sistematis* yang merupakan salah satu *Teknik Konseling Behavioral* untuk mereduksi kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa. Konseling behavioral merupakan salah satu model konseling yang berupaya mengkondisikan perilaku konseli dari yang tidak nyaman menjadi nyaman sehingga bisa melakukan aktivitas dengan baik nantinya. Teknik desensitisasi sistematis memandang kecemasan mahasiswa terjadi karena kondisi kurang rileks dalam situasi ujian. Berdasarkan yang telah dipaparkan dapat di simpulkan bahwa kecemasan mahasiswa dalam menghadapi ujian semester dapat direduksi dengan menggunakan teknik desensitisasi sistematis.



## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan eksperimen yang bersifat kuantitatif. Dalam penelitian ini, akan melakukan pengujian perlakuan dengan menggunakan teknik *Desensitisasi Sistematis* untuk mereduksi kecemasan menghadapi ujian semester pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen semu (*pre eksperiment design*), dengan desain *one group pre test-post test*. Pada penelitian ini hanya mengambil satu kelompok, dan untuk mengukurnya dilakukan dua kali, yaitu sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*). *One group pre-test and post-test design* merupakan salah satu desain penelitian pra-eksperimen yang hanya mengambil satu kelompok subyek kemudian melakukan pengukuran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Jenis penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang mencoba menguji sejauh mana perlakuan yang akan diberikan apakah berpengaruh terhadap variabel yang akan diteliti atau tidak.

Definisi operasional merupakan batasan-batasan yang digunakan untuk menghindari perbedaan interpretasi terhadap variabel yang diteliti dan sekaligus menyamakan persepsi tentang perubahan yang dikaji, maka dikemukakan definisioperasional variabel penelitian sebagai berikut:

- a. Kecemasan adalah emosi yang tidak menyenangkan yang ditandai dengan istilah seperti kekhawatiran, keprihatinan, dan rasa takut yang kadang-kadang dialami dalam tingkat yang berbeda-beda. Kecemasan mahasiswa pada saat ujian ditandai dengan timbulnya indikator berupa gejala fisik seperti: mudah pusing, sering sakit perut, mulut kering, tangan berkeringat berlebihan, perut mual, tidak percaya diri, merasa panik, merasa takut, gangguan perhatian dan memori, kekhawatiran, fikiran tidak teratur, dan merasa kebingungan..
- b. Desensitisasi sistematis adalah teknik untuk mengubah tingkah laku kecemasan mahasiswa pada saat ujian semester melalui beberapa tahap yang terdiri dari: rasional penggunaan treatment desensitisasi sistematis; identifikasi situasi-situasi yang menimbulkan emosi; identifikasi konstruk hirarki; pemilihan latihan; penilaian imajinasi; penyajian adegan; dan tindak lanjut.

Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa STKIP Andi Matappa yang teridentifikasi mengalami kecemasan menghadapi ujian semester sebanyak 40 mahasiswa. Kemudian sampel dalam penelitian ini dipilih sebanyak 10 orang mahasiswa dengan mengambil kelompok mahasiswa yang mempunyai kecemasan tinggi dalam tiap kelas.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu menggunakan angket, observasi dan dokumentasi. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan inferensial

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian untuk mereduksi kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa berdasarkan analisis statistik data distribusi frekuensi menunjukkan bahwa data *pretest* dapat digolongkan umumnya dalam kategori hasil angket tinggi dan hasil angket *posttest* dapat digolongkan umumnya dalam kategori rendah. terjadinya perbedaan kecemasan menghadapi ujian semester pada mahasiswa dari kategori tinggi menjadi kategori rendah berdasarkan hasil analisis data. Kecemasan atau anxiety merupakan salah satu bentuk emosi individu yang berkenaan dengan adanya rasa terancam oleh sesuatu, biasanya dengan objek individu yang



berkenan dengan adanya rasa terancam oleh sesuatu, biasanya dengan objek ancaman yang tidak begitu jelas. Kecemasan dengan intensitas yang wajar dapat dianggap memiliki nilai positif sebagai motivasi, tetapi apabila intensitasnya sangat kuat dan bersifat negatif justru malah akan menimbulkan kerugian dan dapat mengganggu terhadap keadaan fisik dan psikis individu yang bersangkutan. Fenomena yang terjadi di STKIP Andi Matappa menunjukkan adanya kecemasan menghadapi ujian semester pada mahasiswa. Hasil penelitian awal terhadap 10 subjek eksperimen pada saat *pretest*, secara umum menunjukkan menunjukkan tingkat kecemasan mahasiswa berada pada kategori tinggi. Hal ini ditandai dengan pikiran takut tidak mendapat nilai bagus, pikiran tentang gagal ujian, sulit berkonsentrasi, tegang, gugup, perasaan tidak puas, perasaan khawatir, berupaya menghindari ujian, keringat dingin, dan gemetar.

Kecemasan menghadapi ujian semester yang dialami oleh mahasiswa disebabkan oleh pikiran takut yang berlebihan, cemas, panik, dan perasaan tidak puas. Oleh karena itu, untuk mengatasi kecemasan menghadapi ujian yang dialami oleh mahasiswa, maka peneliti berusaha untuk melakukan modifikasi penyadaran efek kecemasan dalam menghadapi ujian agar mahasiswa dapat lebih baik dalam mengontrol kecemasannya. Adapun konseling atau *treatment* yang berhubungan adalah konseling behavioristik adalah teknik desensitisasi sistematis.

Teknik *desensitisasi sistematis* merupakan teknik konseling behavioral yang memfokuskan bantuan untuk menenangkan klien dari ketegangan yang dialami dengan cara mengajarkan klien untuk rileks. Esensi teknik ini adalah menghilangkan perilaku yang diperkuat secara negatif dan menyertakan respon yang berlawanan dengan perilaku yang akan dihilangkan. Dengan pengkondisian klasik respon-respon yang tidak dikehendaki dapat dihilangkan secara bertahap. Jadi desensitisasi pada hakekatnya merupakan teknik relaksasi yang digunakan untuk menghapus perilaku yang diperkuat secara negative biasanya merupakan kecemasan, dan ia menyertakan respon yang berlawanan dengan perilaku yang akan dihilangkan. Secara lebih rinci menurut Willis (2012:969) bahwa *desensitisasi sistematis* adalah suatu teknik untuk mengurangi respon emosional yang menakutkan, mencemaskan atau tidak menyenangkan melalui aktivitas-aktivitas yang bertentangan dengan respon yang menakutkan.

Berdasarkan teori tersebut membuktikan bahwa mahasiswa mampu mengatur kondisinya sendiri untuk mengurangi kecemasan menghadapi ujian semester melalui teknik *desensitisasi sistematis* dengan cara mahasiswa diberi kesempatan melatih diri dalam melaksanakan relaksasi, memonitor diri dalam penilaian imajinasi agar dapat merasakan dan memecahkan masalahnya secara mandiri sehingga mahasiswa mampu mengurangi perilaku-perilaku negatif dalam dirinya yang menjadi pemicu timbulnya kecemasan.

Setelah pelaksanaan *treatment* berupa teknik *desensitisasi sistematis* diberikan, peneliti melakukan pengukuran ulang terhadap kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa. Berdasarkan hasil pengukuran akhir (*posttest*) diperoleh nilai rata-rata kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa berada pada kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan adanya penurunan rata-rata kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa. Penurunan kecemasan menghadapi ujian ditandai dengan mahasiswa sudah tidak gelisah, tubuh tidak gemetar, tangan tidak dingin dan lembab, tidak mengeluarkan banyak keringat, mulut atau kerongkongan tidak terasa kering, wajah tidak memerah, tidak sensitif, dan tidak mudah marah.

Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa teknik *desensitisasi sistematis* dapat mengurangi kecemasan menghadapi ujian mahasiswa. Hasil tersebut diperkuat dengan



hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan bahwa teknik *desensitisasi sistematis* dapat mengurangi kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa.

Menurunnya kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa di STKIP Andi Matappa tidak terlepas dari keberhasilan pelaksanaan teknik *desensitisasi sistematis*. Keberhasilan tersebut juga memiliki keterbatasan-keterbatasan yang dialami oleh peneliti. Pada saat pelaksanaan *desensitisasi sistematis*, faktor waktu pelaksanaan yang singkat membuat efektifitas *desensitisasi sistematis* berkurang namun pada tahapan *follow up*, mahasiswa masih dipantau tingkat kecemasan menghadapi ujian semesternya. Selain itu, kekurangmampuan peneliti dalam mengeksplorasi masalah konseli merupakan salah satu kendala karena dibutuhkan keterbukaan konseli agar proses dapat berlangsung dengan baik. Disisi lain, peneliti mmenyadarinya kurangnya pengetahuan dan wawasan peneliti tentang teknik *desensitisasi sistematis* membuat pelaksanaan *desensitisasi sistematis* tidak dapat dilaksanakan dengan cukup baik. Namun dari sekian banyak keterbatasan yang peneliti dapatkan selama proses kegiatan, tidak menyurutkan antusias subyek setelah mereka mengetahui manfaat dari penelitian ini. Sehingga proses pelaksanaan kegiatan dihari-hari berikutnya dapat berlangsung dengan lancar dan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan peneliti.

**Tabel 1: Data Tingkat Kecemasan Menghadapi Ujian Semester pada Mahasiswa Sebelum dan Setelah Diberi Perlakuan Teknik *Desensitisasi Sistematis***

Interval	Tingkat Kecemasan Menghadapi Ujian Semester	Sampel Penelitian			
		Pretest		Posttest	
		F	P(%)	F	P(%)
120-98	Sangat Tinggi	7	70%	0	0
97-75	Tinggi	3	30%	0	0
74-52	Rendah	0	0	6	60%
51-30	Sangat Rendah	0	0	4	40%
Jumlah		<b>10</b>	<b>100</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel di atas, tampak bahwa dari 10 mahasiswa responden penelitian pada saat *pretest* telah diketahui bahwa ada 7 mahasiswa (70%) yang berada pada tingkat kecemasan mahasiswa yang sangat tinggi dan 3 mahasiswa (30%) berada pada tingkat kecemasan mahasiswa tinggi. Sedangkan pada kategori rendah dan sangat rendah tidak ada responden (0%) yang masuk kategori. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 95.60 berada pada interval 97-75 yang berarti tinggi. Hal ini berarti bahwa tingkat kecemasan menghadapi ujian semester pada mahasiswa STKIP Andi Matappa Kab. Pangkep sebelum diberikan teknik *desensitisasi sistematis* berada pada kategori tinggi.

Setelah diberi teknik *desensitisasi sistematis* selama 5 kali pertemuan, tingkat kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa di STKIP Andi Matappa Kab. Pangkep mengalami penurunan. Hal ini dapat dilihat dari tingkat kecemasan menghadapi ujian semester pada mahasiswa pada kategori rendah sebanyak 6 mahasiswa (60%) dan sangat rendah sebanyak 4 siswa (40%), sedangkan tidak ada responden yang berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Selanjutnya sesuai dengan nilai rata-rata skor yang diperoleh sebesar 58.20 berada pada interval 51-30 yang berarti rendah. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa sebelum dan setelah diberikan teknik



*desensitisasi sistematis* karena strategi yang digunakan berbeda. Sebelum diberikan perlakuan mahasiswa hanya memperoleh pengalaman secara konvensional/alami. Setelah diberikan perlakuan teknik desensitisasi sistematis secara kontekstual melibatkan mahasiswa dalam masalah yang sebenarnya, membantu mereka mengidentifikasi masalah yang konseptual atau metodologis dan mengajak mereka untuk merancang cara dalam mengatasi masalah. Maka dapat disimpulkan setelah pemberian perlakuan teknik desensitisasi sistematis mahasiswa sudah dapat memecahkan masalah konflik yang dialaminya terkait dengan kehidupan mereka sehari-hari melalui interaksi dengan sesama teman. Hasil ini menunjukkan antara hasil persentase angket pretest dan posttest membuktikan bahwa telah terjadi perubahan penurunan kecemasan menghadapi ujian semester pada mahasiswa dari kategori yang pada umumnya tergolong tinggi menjadi kategori rendah.

### Simpulan

Simpulan yang dapat dikemukakan setelah pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan konseling behavioral teknik desensitisasi sistematis untuk mereduksi kecemasan menghadapi ujian semester pada mahasiswa STKIP Andi Matappa dikategorikan rendah.
2. Tingkat kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa di STKIP Andi Matappa Kabupaten Pangkajene sebelum penerapan teknik *desensitisasi sistematis* dikategorikan tinggi, dan setelah penerapan teknik *desensitisasi sistematis*, tingkat kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa dikategorikan rendah.
3. Teknik *desensitisasi sistematis* sangat berpengaruh positif terhadap kecemasan menghadapi ujian semester pada mahasiswa di STKIP Andi Matappa, artinya semakin diberi teknik *desensitisasi sistematis* maka kecemasan menghadapi ujian semester mahasiswa berkurang/rendah.

### Daftar Rujukan

- Asmani. 2010. *Panduan Efektifitas Bimbingan & Konseling Teknik Desensitisasi Sistematis di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Az-zahrani. 2012. *Kecemasan Calon Ibu Baru Pada Pernikahan Dini*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Freud. 2011. *Teori dan Praktek Konseling & Psikoterapi*. Bandung: Refika Aditama.
- Hill dan Wingfield, 2013. *Pengantar Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Baru.
- Lufi. 2014. *Kecemasan Siswa Terhadap Sekolah Ditinjau dari Motivasi Berprestasi dan Konsep Diri Akademik pada siswa SMA Negeri Dempasar tahun 2014*. Tesis Singaraja: Unit penerbitan IKIP Negeri Singaraja.
- Makmun. 2009. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Arif Tiro. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan Purposive Sampling*. Bandung: Alfabeta.
- Pieter dan Lubis. 2011. *Teori dan Praktek Konseling Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ramli, S. A. (2018). Penerapan Pendekatan Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran SAINS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Anak di Kota Makassar. *PiJIES: Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 194.



- 
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, analisis Deskriptis*. Bandung: Alfabert.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Walker. 2017. *Bimbingan dan Konseling di Institusi pendidikan*. Jakarta: Media Abadi.
- Willis. 2012. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Baru.



## Peningkatan Kemampuan Memahami Teks Bacaan Bahasa Jerman dengan Teknik *Scanning Reading*

Haslinda

Universitas Muhamamadiyah Makassar

[haslindabachtiar@unismuh.ac.id](mailto:haslindabachtiar@unismuh.ac.id)

Orcid ID <https://orcid.org/0000-0001-8541-0823>

Article received : 2021-06-10

Review process : 2021-06-10

Article published : 2021-06-15

**Abstract:** *The problem of this research is about the low ability to understand German reading texts. It aims to find out the results of increasing the ability to understand German reading texts with scanning reading techniques at SMA Negeri 10 Makassar. This research is classified into classroom action research. Data collection techniques were obtained through observation, documentation analysis, and the reflection stage. The results showed that the scanning reading technique could improve the ability to understand German reading texts for class XI IPA 1 SMA Negeri 10 Makassar. In the first cycle, it was found that 32 (80%) students had reading speed using scanning reading techniques with low qualifications, while 8 (20%) students had moderate reading skills. At the level of understanding in the medium category are as many as 31 (77.5%) students and the level of understanding in the high category are as many as 9 (22.5%) students. In the second cycle, it was found that all students, as many as 40 (100%) students were declared successful in reading with the scanning reading technique with moderate qualifications. Meanwhile, the level of understanding in the very high category was 6 (15%) students and those with the high category were 34 (85%) students and none of the students had a very low level of understanding. This means that the level of understanding German texts with the scanning reading technique of class XI IPA 1 SMA Negeri 10 students in cycle II is declared successful*

**Keywords :** *German Text Reading, Scanning Reading Techniques*

**Abstrak:** *Masalah penelitian ini tentang rendahnya kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman. Hal ini bertujuan untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman dengan teknik scanning reading di SMA Negeri 10 Makassar. Penelitian ini digolongkan ke dalam penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui hasil observasi, analisis dokumentasi, serta tahap refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik scanning reading dapat meningkatkan kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 10 Makassar. Pada siklus I diketahui bahwa siswa yang memiliki kecepatan membaca dengan teknik scanning reading dengan kualifikasi rendah sebanyak 32 (80%) siswa sedangkan siswa yang memiliki kemampuan membaca dengan kualifikasi sedang sebanyak 8 (20%) siswa. Pada Tingkat pemahaman dengan kategori sedang adalah sebanyak 31 (77,5%) siswa dan tingkat pemahaman dengan kategori tinggi adalah sebanyak 9 (22,5%) siswa. Pada siklus II diketahui bahwa semua siswa yaitu sebanyak 40 (100%) siswa dinyatakan berhasil membaca dengan teknik scanning reading dengan kualifikasi sedang. Sedangkan tingkat pemahaman dengan kategori sangat tinggi adalah sebanyak 6 (15%) siswa dan yang memiliki kategori tinggi adalah sebanyak 34 (85%) siswa dan tidak ada satupun siswa yang memiliki tingkat pemahaan dengan kategori sangat rendah. Artinya Tingkat memahami teks bahasa Jerman dengan teknik scanning reading siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 10 pada siklus II dinyatakan berhasil.*

**Kata Kunci:** *Teks Bacaan Bahasa Jerman, Teknik Scanning Reading*



## Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar. Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang. Dalam dunia pendidikan aktivitas dan tugas membaca merupakan suatu hal yang tidak dapat ditawar-tawar. Sebagian besar pemerolehan ilmu yang dilakukan oleh siswa atau mahasiswa melalui aktivitas membaca. Keberhasilan studi seseorang akan sangat ditentukan oleh kemampuan dan kemauan membaca. Bahkan setelah seorang siswa menyelesaikan studinya, kemampuan dan kemauan membaca tersebut akan sangat mempengaruhi keluasan pandangan tentang berbagai masalah. Oleh karena itu, pengajaran bahasa yang mempunyai tugas membina dan meningkatkan kemampuan membaca siswa hendaknya menaruh perhatian yang cukup terhadap usaha peningkatan kemampuan dan kemauan membaca para siswa.

Melalui membaca, orang dapat memperoleh pengalaman baru menjelajahi batas ruang dan waktu. Segala peristiwa yang terjadi di tempat lain di masa lampau atau di masa sekarang atau kemungkinan kejadian di masa yang akan datang dapat diketahui dan dicermati oleh pembaca. Demikian pula, antara tujuan membaca dengan penerapan teknik membaca. Sebenarnya orang dapat mengefisienkan waktu dan tenaganya dalam membaca. Tujuan membaca tertentu menuntut teknik membaca tertentu pula. Jadi benar, bila seseorang yang tahu teknik membaca, akan dapat menjelaskan antara tujuan membaca dengan teknik membaca.

Agar dapat memanfaatkan waktu dengan efisien dalam membaca, maka siswa perlu memiliki keterampilan membaca cepat disertai dengan pemahaman terhadap isi bacaan yang dibaca. Upaya memiliki kemampuan membaca cepat, siswa dapat dipermudah melalui membaca berbagai sumber, baik melalui buku maupun internet. Hal inilah yang perlu mendapat perhatian guru bahasa khususnya bahasa Jerman di sekolah. Salah satu teknik membaca adalah teknik *scanning*. Teknik *scanning* adalah teknik membaca cepat yaitu untuk mencari kata atau jawaban secara cepat dari suatu pertanyaan tertentu.

Pada hakikatnya, membaca pemahaman adalah kegiatan membaca yang dimaksudkan untuk memahami makna yang terkandung di dalam suatu teks. Pemahaman suatu teks sangat bergantung pada berbagai hal. Salah satu yang perlu mendapat perhatian dalam membaca adalah keterampilan yang dimiliki oleh seorang pembaca dalam memahami teks yang dibaca. Tinggi rendahnya keterampilan yang dimiliki pembaca akan sangat berpengaruh pada tingkat pemahaman pada teks yang dibaca. Membaca *scanning* (memindai) merupakan bagian dari membaca cepat. Dalam dunia pendidikan, peranan membaca terhadap peningkatan prestasi siswa sangat besar. Dengan kemampuan membaca cepat yang baik perkembangan berpikir kritis siswa semakin meningkat dengan cepat. Hal ini dapat dilihat pada kenyataan, bahwa semakin tinggi tingkat kemampuan membaca siswa, semakin tinggi pula tingkat pemahaman pengetahuan yang dimilikinya. Dengan demikian, minat baca dan kemampuan membaca cepat siswa perlu ditumbuhkan sedini mungkin agar siswa dapat memahami peranan dan fungsi membaca cepat, baik sebagai alat komunikasi maupun sebagai alat belajar untuk mengembangkan pengetahuan, kecerdasan, wawasan kepribadian, kreativitas, dan daya nalarnya.

Rendahnya kemampuan membaca telah diungkapkan pada peneliti sebelumnya. Sugiarni (2003) mengemukakan bahwa kemampuan membaca dengan teknik *skimming* bahasa Jerman siswa kelas XI IPA SMA Negeri 3 Makassar yaitu 61,08 % atau dengan kata lain kemampuan siswa masih rendah. Begitu pula dari hasil penelitian Cilellang (2004) menyatakan bahwa kemampuan membaca memahami teks bahasa Jerman siswa kelas III



bahasa SMA Negeri 1 Sinjai yaitu 60,78% atau dengan kata lain masih juga rendah, karena belum mencapai standar atau kriteria yang telah ditentukan, yakni 65%.

Teknik *scanning reading* merupakan teknik belajar yang membantu guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu bacaan untuk menemukan ide pokok secara cepat dan efisien serta untuk membantu mendapatkan informasi tanpa membaca yang lain-lain, langsung ke masalah yang dicari. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian ini.

SMA Negeri 10 Makassar beralamat di jalan Tamangapa V No 12 Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. Alasan peneliti memilih lokasi ini karena kemampuan memahami teks bahasa Jerman di sekolah tersebut masih tergolong rendah, hal ini didapat dari informasi guru mata pelajaran bahasa Jerman di sekolah tersebut bahwa kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman di sekolah tersebut masih rendah, sehingga peneliti tertarik mengadakan penelitian di sekolah tersebut. Sekolah tersebut juga merupakan tempat peneliti melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) sehingga hubungan peneliti dengan guru yang menjadi subjek penelitian sudah kondusif, sehingga segala sesuatu yang sifatnya akademik mudah diselesaikan bila terjadi hal-hal yang sulit dipecahkan dalam pembelajaran bahasa Jerman.

## Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan ini dilakukan untuk menggambarkan dan mengamati proses belajar bahasa Jerman khususnya membaca (*lesen*) siswa kelas XI SMA Negeri 10 Makassar dengan teknik *scanning reading*. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam bentuk siklus, terdapat empat tahap, yaitu: 1) Perencanaan (*planning*), 2) Tindakan (*action*), 3) Pengamatan (*observing*), dan 4) Refleksi (*reflecting*). Penelitian tindakan kelas ini adalah salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman sehingga guru dapat mengetahui secara jelas masalah-masalah yang ada di kelas dan cara mengatasi masalah tersebut. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA yang berjumlah sekitar 240 orang yang terdiri dari 6 kelas. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling* yang dikhususkan pada kelas XI IPA 1 yang berjumlah 40 siswa dengan komposisi laki-laki 13 siswa sedangkan perempuan 27 siswi. Kelas XI IPA 1 dipilih sebagai subjek diteliti berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut sedang mempelajari aspek membaca. Fokus penelitian ini adalah peningkatan kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman dengan teknik *scanning reading*.

Teknik pengumpulan dan Analisis data yaitu sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas terlebih dahulu peneliti mengadakan observasi awal. Adapun langkah-langkah dalam observasi awal yaitu:

1. Menentukan tempat penelitian dan masalah yang akan diteliti.
2. Mengurus surat izin penelitian.
3. Menjajaki tempat penelitian.
4. Mengumpulkan informasi awal tentang kondisi pengajaran bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 1.

Tahap-tahap yang dilaksanakan dalam penelitian tindakan kelas ini mencakup 2 siklus, dimana kedua siklus tersebut merupakan rangkaian yang saling berkaitan, artinya pelaksanaan siklus II merupakan lanjutan dan perbaikan dari pelaksanaan siklus I. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan peneliti dari fenomena yang terjadi dari aktivitas guru dan siswa dianalisis secara kualitatif. Sedangkan



data kuantitatif dikumpulkan dari hasil tes belajar dan dianalisis dengan statistik deskriptif. Penentuan tingkat kecepatan membaca telah diperoleh dari perhitungan kecepatan membaca setiap menitnya (kpm) dilakukan dengan mentransfer jumlah angka yang di dapat kedalam jenjang kualifikasi sebagai berikut:

**Tabel 1: Standarisasi Kecepatan Membaca**

Kecepatan membaca	Kualifikasi
175-250 kpm	Rendah
255-350 kpm	Sedang
400-500 kpm	Tinggi

Penentuan Tingkat Pemahaman Bacaan, Penentuan tingkat pemahaman bacaan diukur dengan cara menghitung presentase. Skor jawaban ideal/benar dari pertanyaan tes pemahaman bacaan. Jumlah soal pemahaman bacaan, adalah 5 nomor soal berbentuk objektif dengan skor setiap nomor adalah 2. Artinya, jika siswa menjawab dengan benar diberi skor 2 dan jika salah 0. Hal ini berarti skor idealnya 10.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Hasil Perencanaan Siklus I dan II

Pada siklus I, tema pembelajaran yang disampaikan adalah "*lebensmittel*" dengan sub pokok bahasan *die Wohnung* dengan teks bacaan bahasa Jerman yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam rencana pembelajaran siklus I ini terdiri dari kompetensi dasar dalam hal ini aspek membaca (*lesen*), Indikator yang terdiri dari (1) menentukan tema dari wacana tulis (2) membaca dengan teknik *scanning reading* (3) menjawab pertanyaan dari wacana tulis. Metode pembelajaran yang dilakukan pada siklus I adalah metode ceramah dan pemberian tugas. Adapun langkah-langkah pembelajaran ini dengan alokasi waktu 90 menit terdiri dari pendahuluan: (1) absensi siswa, (2) menginformasikan SK, KD dan indikator yang akan dicapai selama 10 menit. Kegiatan inti: (1) guru menjelaskan sebuah teks bacaan, (2) menugaskan kepada siswa untuk membaca, (3) menugaskan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dari teks bacaan, selama 65 menit dan Penutup: secara bersama-sama guru dan siswa membahas latihan-latihan dan merangkum pelajaran selama 15 menit. Tindakan yang dilakukan pada siklus I ini berupa pelaksanaan dari rencana yang telah disiapkan. Berdasarkan pengamatan memperlihatkan bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung, guru memberikan materi teks bacaan tentang "*lebensmittel*" secara keseluruhan tidak mengalami hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Sedangkan perencanaan pembelajarannya pada siklus II ini adalah hasil refleksi perencanaan pada siklus I, materi pembelajaran sama dengan siklus I yaitu "*lebensmittel*" dengan sub pokok bahasan *die Wohnung*. Begitu pula dalam rencana pembelajaran siklus II dari Kompetensi Dasar dalam hal ini aspek membaca (*lesen*) indikator yang terdiri dari (1) Menentukan tema dari wacana tulis (2) membaca dengan teknik *scanning reading* (3) menjawab Pertanyaan dari wacana tulis. Metode pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah metode tanya jawab, ceramah dan pemberian tugas. Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran ini dengan alokasi waktu 90 menit terdiri dari Pendahuluan: (1) mengabsen siswa, (2) menginformasikan SK, KD dan Indikator yang akan dicapai (3) guru memusatkan perhatian siswa, dengan memberikan apersepsi yaitu memberikan penjelasan tentang



pentingnya membaca dan guru memotivasi siswa untuk belajar, kegiatan ini dilakukan selama 15 menit. Kegiatan Inti (1) guru menjelaskan materi yang akan dipelajari (2) guru menjelaskan tentang teknik *scanning reading* dan cara membaca dengan teknik *scanning reading* (3) guru menugaskan kepada siswa membaca dengan teknik *scanning reading* (4) guru menugaskan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan dari teks bacaan, selama 65 menit dan Penutup: secara bersama-sama guru dan siswa membahas materi yang telah dipelajari dan merangkum pelajaran selama 10 menit. Berdasarkan pengamatan pada siklus II memperlihatkan bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung guru telah memberikan teks bacaan tentang "*lebensmittel*" dan menggunakan teknik *scanning reading* dengan baik. Secara keseluruhan kolaborator tidak mengalami hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran disusun menumbuhkan minat baca siswa, yaitu dengan menggunakan teknik *scanning reading*.

## 2. Hasil Pelaksanaan Siklus I dan II

Pada siklus I, hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap guru bidang studi bahasa Jerman dan siswa di dalam kelas adalah guru kurang memberikan motivasi kepada siswanya, hanya cenderung bercerita atau ceramah dan memberikan tugas kepada siswa. Sehingga para siswa cenderung hanya menyimak perkataan guru dan pembelajaran bersifat monoton atau hanya guru yang aktif di kelas.

Namun pada siklus I terdapat kelemahan maka diadakan refleksi yang berupa renungan terhadap pengalaman mengenai kekurangan dan kelemahan tindakan selama kegiatan pada siklus I, didapat hasil sebagai berikut (1) cara guru kurang memotifasi dan mengarahkan siswa untuk membaca belum maksimal (2) pemahaman siswa terhadap teks bacaan bahasa Jerman belum maksimal (3) siswa acuh tak acuh dalam membaca (4) banyak siswa yang ribut dan kurang memahami penjelasan guru. Secara garis besar pelaksanaan siklus I telah berlangsung dengan baik dan akan dilanjutkan dengan siklus II.

Pelaksanaan siklus II didasarkan atas hasil refleksi pada siklus I. Hasil refleksi pada siklus I menjadi bahan bagi penyusunan perencanaan pada siklus II. Adapun hasil observasi bagi guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung pada siklus II ini guru mengubah metode pengajarnya dengan metode tanya jawab, menumbuhkan motivasi siswa dalam membaca misalnya dengan cara memberikan , mengemukakan pendapat tentang pelajaran yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan apa-apa yang menjadi kendala siswa dalam memahami teks bacaan bahasa Jerman.

## 3. Hasil Tes Kemampuan Membaca dan Memahami Teks Bacaan Bahasa Jerman

Pada akhir pelaksanaan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan tes kemampuan membaca dengan teknik *scanning reading* g hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 2: Tingkat Kecepatan Membaca Teks Bahasa Jerman Siklus I**

Kecepatan Membaca	Kualifikasi	Frekuensi	Presentase
400-500 kpm	Tinggi efektif	–	–
255-350 kpm	Sedang	8	20%
175-250 kpm	Rendah	32	80%
		40	100%



Berdasarkan data, diketahui bahwa siswa yang memiliki kemampuan membaca cepat dengan teknik *scanning reading* dengan kecepatan membaca 175-250 kpm dengan kualifikasi rendah adalah sebanyak 32 siswa (80%) dari 40 siswa. Sedangkan siswa yang memiliki kemampuan membaca dengan kecepatan 255-350 kpm dengan kualifikasi sedang adalah sebanyak 8 siswa (20%) dari 40 siswa. Dan tidak satupun siswa yang mencapai kategori tinggi dengan kecepatan antara 400-500 kpm. Artinya teknik *scanning reading* dalam memahami teks bacaan bahasa Jerman siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 10 Makassar pada siklus I belum berhasil dan akan diperbaiki pada siklus II. Sedangkan 8 (20%) orang yang dinyatakan sudah berhasil dengan kualifikasi sedang dipertahankan pada siklus II.

Pada akhir pelaksanaan tindakan pada siklus II, peneliti melakukan tes kemampuan membaca dengan teknik *scanning reading* yang hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 3: Tingkat Kecepatan Membaca Teks Bahasa Jerman Siklus II**

Kecepatan Membaca	Kualifikasi	Frekuensi	Presentase
400-500 kpm	Tinggi efektif	–	–
255-350 kpm	Sedang	40	100%
175-250 kpm	Rendah	–	–
		40	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memiliki kecepatan membaca 175-250 kpm yang berkategori rendah jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca dengan teknik *scanning reading* siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 10 Makassar pada siklus II dinyatakan berhasil berkat refleksi yang dilakukan pada siklus I.

Pada akhir pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti melakukan tes kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman dengan teknik *scanning reading* yang hasilnya sebagai berikut:

**Tabel 4: Tingkat Kemampuan Memahami Teks Bacaan Bahasa Jerman Siklus I**

Tingkat Pemahaman	Kategori	Frekuensi	Presentase
84 %-100%	Sangat Tinggi	–	–
63%-83%	Tinggi	9	22,5%
42%-62%	Sedang	31	77,5%
21%-41%	Rendah	–	–
0%-20%	Sangat Rendah	–	–
		40	100%

Data di atas menunjukkan bahwa siswa yang memiliki kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman dengan teknik *scanning reading* dengan tingkat pemahaman 42%-62% dengan kategori sedang adalah sebanyak 31 siswa (77,5%) dari 40 siswa. Sedangkan siswa yang memiliki tingkat pemahaman 63%-83% dengan kategori tinggi adalah sebanyak 9 siswa (22,5%) dari 40 siswa. Dan tidak satupun siswa yang memiliki tingkat pemahaan 84%-100% dengan kategori sangat tinggi. Artinya, tingkat pemahaman teks bahasa Jerman dengan teknik *scanning reading* siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 10 Makassar pada siklus I belum berhasil dan akan diperbaiki pada siklus 2. Sedangkan 9 (22,5%) orang yang dinyatakan sudah berhasil dengan kategori tinggi akan dipertahankan pada siklus dua II.



Pada akhir pelaksanaan tindakan pada siklus II, peneliti melakukan tes kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman dengan teknik *scanning reading* yang hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 5: Tingkat Kemampuan Memahami Teks Bacaan Bahasa Jerman Siklus II**

Tingkat Pemahaman	Kategori	Frekuensi	Presentase
84 %-100%	Sangat Tinggi	6	15%
63%-83%	Tinggi	34	85%
42%-62%	Sedang	–	–
21%-41%	Rendah	–	–
0%-20%	Sangat Rendah	–	–
		40	100%

Berdasarkan tabel, diketahui bahwa siswa yang memiliki kemampuan memahami teks bacaan bahasa Jerman dengan teknik *scanning reading* dengan tingkat pemahaman 84%-100% dengan kategori sangat tinggi adalah sebanyak 6 siswa (15%) dari 40 siswa. Sedangkan siswa yang memiliki tingkat pemahaman 63%-82% dengan kategori tinggi adalah sebanyak 34 siswa (85%) dari 40 siswa. Dan tidak satupun siswa yang memiliki tingkat pemahaman 21%-41% dengan kategori sangat rendah. Artinya, tingkat pemahaman teks bahasa Jerman dengan teknik *scanning reading* siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 10 pada siklus II dinyatakan berhasil berkat refleksi yang dilakukan pada siklus I.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca dan memahami teks bahasa Jerman dengan teknik *scanning reading* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini berkat refleksi yang dilakukan pada akhir siklus I.

### Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di kemukakan setelah pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut: Pada siklus I diketahui bahwa siswa yang memiliki kecepatan membaca dengan teknik *scanning reading* dengan kualifikasi sedang sebanyak 8 siswa dari 40 siswa sedangkan siswa yang memiliki kemampuan membaca dengan kualifikasi rendah sebanyak 32 siswa dari 40 siswa. Pada Tingkat pemahaman dengan kategori tinggi sedang sebanyak 9 siswa dari 40 siswa dan tingkat pemahaman dengan kategori tinggi adalah sebanyak 31 siswa dari 40 siswa. Pada siklus II diketahui bahwa semua siswa yaitu sebanyak 40 siswa dinyatakan berhasil dalam membaca dengan teknik *scanning reading* dengan kualifikasi sedang. Sedangkan pada tingkat pemahaman dengan kategori sangat tinggi adalah sebanyak 6 siswa dari 40 siswa dan siswa yang memiliki kategori tinggi adalah sebanyak 34 siswa dari 40 siswa dan tidak satupun siswa yang memiliki tingkat pemahaman dengan kategori sangat rendah. (dapat dilihat pada tabel 4.2 dan tabel 4.4). Artinya, tingkat pemahaman teks bahasa Jerman dengan teknik *scanning reading* siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 10 pada siklus II dinyatakan berhasil karena terjadi peningkatan berkat refleksi yang dilakukan pada siklus I.



## Daftar Rujukan

- Cilellang, Baso. 2004. Kemampuan Memahami Teks Bahasa Jerman Siswa Kelas XII Bahasa SMA Negeri 1 Sinjai. Skripsi. Makassar: FBS UNM.
- Harras dan Lilis, S. 2007. Materi Pokok Membaca 1. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Irmawati. 2010. Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Bantimurung. Skripsi. Makassar: FBS UNM.
- Iskandar. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Cipayung Ciputat: Gaung Persada Press.
- Marbun, Eva M, Rosana Helmi. 2008. Kontakte Deutsch Ekstra. Jakarta: Katalis.
- Rahim Farida. 2008. Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara
- Sibylle, Bolton. 1995. Probleme der Leistungsmessung. München: Gothe Institute.
- Soedarso. 2006. Speed Reading Sistem Membaca Cepat dan Efektif. Jakarta: Gramedia.
- Tampubolon, D.P. 1987. Kemampuan Membaca dan Teknik Membaca Efektif dan Efisien, Bandung: Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Willenberg Heine. 1999. Lesen und Lernen. Berlin: Spektrum Akademische Verlag.



## PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA DENGAN METODE INQUIRY

Muh. Yusril

Email: [yusrilmuh.777@gmail.com](mailto:yusrilmuh.777@gmail.com)

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0001-9896-2811>

Article received : 2020-12-20

Review process : 2021-06-15

Article published : 2021-06-27

**Abstract:** This research aims to find out whether students' learning outcomes of Dribbling Learning In Football Games can be improved by using inquiry method. Instruments used in this research namely dribbling work tests on football games and motivational observation, cooperation and development of football movements. This research is Class Action Research (CAR). As for the subjects in this study are grade VIII 8 students that consists of 28 students consisting of 13 women and 15 men. The results of the study can be concluded that efforts to improve the results of dribbling learning in football games with inquiry methods in grade VIII students of SMP Negeri 8 Palopo are characterized by an increase in the average grade of students. The average grade of students in pre-tinence activities was 70.67 with a completion percentage of 42.86%. The condition increased the average grade of students in cycle I by 73.74 and the completion percentage by 60.71%. However, the increase has not yet reached the previously set target. Then after moving on to cycle II the average grade of student football increased again by 80.82 with a completion percentage of 85.71%. This indicates that the previously set target has been reached so that research is stopped in cycle II. The dribbling ability in the game of learner football is increased by being marked by all students completed KKM (Minimum Completion Criteria) which is 75.

**Keywords :** Dribbling, Football, Inquiry Method

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dengan metode inkuiry apakah hasil belajar siswa dapat meningkat dengan pembelajaran menggiring bola pada permainan sepakbola Instrumen yang digunakan yaitu tes unjuk kerja menggiring bola pada permainan sepakbola dan observasi motivasi, kerjasama dan perkembangan gerak sepakbola. Penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Adapun Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 8. SMPN 8 Palopo yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 13 perempuan dan 15 laki-laki. Hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada permainan sepakbola dengan metode inkuiry pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata siswa pada kegiatan pratindakan sebesar 70,67 dengan persentase ketuntasan sebesar 42,86%. Kondisi tersebut mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu sebesar 73,74 dan persentase ketuntasan sebesar 60,71%. Namun, peningkatan tersebut masih belum mencapai target yang ditetapkan sebelumnya. Kemudian setelah melanjutkan ke siklus II nilai rata-rata sepakbola siswa kembali mengalami peningkatan sebesar 80,82 dengan persentase ketuntasan sebesar 85,71%. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebelumnya sudah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Kemampuan menggiring bola pada permainan sepakbola peserta didik meningkat dengan ditandai dengan seluruh peserta didik tuntas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75.

**Kata Kunci:** Menggiring, Sepakbola, Metode Inkuiry



## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu kegiatan yang sangat penting untuk menciptakan suatu generasi penerus bangsa yang berkualitas. Hal ini berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No.12 Tahun 2012 Bab 1 Pasal 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perkembangan konsep Pendidikan Jasmani semakin lama telah menunjukkan pergeseran menuju perkembangan yang lebih maju, yang ditandai dengan upaya mengembangkan seluruh kemampuan atau potensi manusia secara utuh. Untuk memberikan gambaran dan pengertian yang lebih jelas maka akan dikemukakan beberapa pengertian tentang Pendidikan Jasmani dari berbagai literatur yang tentu mempunyai pendapat sendiri tentang apa yang dimaksud Pendidikan Jasmani. Pendidikan Jasmani adalah bagian yang terpadu dari proses Pendidikan secara menyeluruh, bidang dan sasaran yang diusahakan adalah perkembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial bagi warga negara yang sehat, melalui medium kegiatan jasmani secara efisien, meningkatkan kualitas unjuk kerjanya (performance) kemampuan belajarnya dan kesehatannya.

Kurikulum merupakan penyempurnaan suatu kegiatan pembelajaran yang mencakup beberapa rencana dan pengaturan yang digunakan sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pendidikan (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Suatu negara menggunakan kurikulum sebagai cara untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam satuan kurikulum pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada tingkat SMP, ada beberapa cabang olahraga yang menjadi indikator pencapaian siswa. Salah satunya yaitu cabang olahraga sepakbola.

Sepakbola merupakan permainan invasi yaitu permainan yang memperbolehkan setiap pemain dalam sebuah tim atau regu yang bertanding menyerang memasuki daerah pertahanan lawan, dan setiap pemain dalam sebuah tim berusaha memasukkan bola ke gawang lawannya untuk membuat gol atau skor serta menjaga gawangnya dari serangan lawan. Teknik dasar permainan sepakbola merupakan hal yang sangat penting dalam permainan sepakbola karena itu merupakan hal yang harus dikuasai seorang pemain apabila ingin bermain bola dengan baik. Salah satu teknik dasar dalam bermain sepakbola yang harus dikuasai setiap pemain yaitu teknik dasar menggiring bola (dribbling).

Sepakbola adalah olahraga yang dimainkan secara beregu/berkelompok yang setiap tim terdiri dari 11 pemain. Menurut Sucipto dkk (2000) dalam jurnal Suratin (2016: 23) menjelaskan bahwa Sepakbola adalah permainan beregu yang masing-masing tim terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Menurut Nasution (2018:4) Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari (11) orang pemain, yang lazim disebut dengan kesebelasan.

Sepakbola dalam pendidikan jasmani adalah sebagai mediator untuk mendidik anak agar berkembang kemampuan kognitif, afektif, psikomotor, dan sosialnya. Tujuan dari permainan sepakbola adalah masing-masing regu atau kesebelasan yaitu berusaha menguasai bola, memasukkan bola ke dalam gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola.

Salah satu teknik dasar dalam bermain sepakbola yang harus dikuasai setiap pemain yaitu teknik dasar menggiring bola (dribbling). Tidak semua orang dapat



menggiring bola dengan baik, dalam teknik dasar menggiring bola sebaiknya bola harus dekat dengan kaki.

Menurut Mielke (2003) dalam jurbal Hariadi dkk (2016:64) Menggiring bola (dribbling) adalah teknik dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan.

Sedangkan menurut Luxbacher (1998) dalam jurnal Hariadi dkk (2016:64) menjelaskan bahwa “menggiring bola dalam sepakbola memiliki fungsi yang sama dengan bola basket yaitu memungkinkan untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang yang terbuka dapat menggunakan berbagai bagian kaki (inside, outside, instep, telapak kaki) untuk mengontrol bola sambil terus menggiring bola”.

Hidayat (2019:60) Dalam jurnal Penjaskesrek Menggiring adalah membawa bola sambil berlari dengan berbagai macam teknik sentuhan kaki dengan bola yang bertujuan untuk melewati lawan atau untuk mendapatkan posisi yang tepat guna dapat melakukan teknik gerakan selanjutnya seperti passing atau menendang bola ke gawang.

Metode merupakan suatu cara yang ditempuh dengan sistematis dimana dalam fungsinya terletak suatu tujuan tertentu yang hendak dicapai. Sesuai dengan pernyataan Hamdani (2011:80), “Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa”. Menurut Surakhmad (2009) dalam jurnal Nurhayati dkk (2016:76), “Metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah”.

Metode inquiry merupakan salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada subtema gaya dan gerak. Menurut Soedanyo (2000) dalam jurnal Nurhayati (2015:77) Inquiry adalah menanyakan, meminta keterangan atau menyelidiki. inkuiri dalam bahasa inggris “Inquiry” berarti pertanyaan, pemeriksaan atau penyelidikan. Sitorus hamidun haji dkk.(2017:171) dalam jurnal internasional “stated that the inquiry motivates and encourages students to actively explore and master the subject matter themselves” yang artinya menyatakan bahwa inkuiri memotivasi dan mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi dan menguasai materi pembelajaran itu sendiri.

Jihad dkk (2013) dalam jurnal Hutauruk dkk. (2018:123) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah yang dicapai siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan intruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga kategori yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Wingkel (2011) dalam jurnal Hutauruk dkk. (2018:123) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia dalam sikap tingkah lakunya”. Dari beberapa pendapat di atas saya menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang.

Berdasarkan hasil data jumlah dan persentasi siswa yang mendapatkan nilai baik sebanyak 12 siswa dengan persentasi 42,86%, siswa yang nilainya kurang sebanyak 16 siswa dengan persentasi 57.14 % Oleh karena itu, untuk mengajarkan siswa bermain sepakbola harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan pada penelitian ini siswa diharapkan mampu untuk berfikir kritis, analitis, dan sistematis dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan yang diutarakan. Sehingga pada penelitian kali ini akan menggunakan metode inquiry untuk membantu siswa agar mampu



meningkatkan teknik menggiring dalam permainan sepakbola dengan model dribbling slalom.

Berdasarkan uraian diatas, metode inquiry dengan pembelajaran menggiring bola dan proses pembelajaran sepakbola di sekolah sangatlah berkaitan erat. Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peningkatan kemampuan menggiring bola melalui metode inquiry?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan menggiring bola melalui metode inquiry.

## Metode

Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Dalam tindakan kelas ini, dilaksanakan dalam empat tahap secara bersiklus, yang terdiri atas perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Secara garis besar model penelitian tindakan kelas (PTK) terbagi atas empat tahapan yang lazim dilalui yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi.

Metode penelitian ini termasuk kedalam penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto (2019:1) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahap secara bersiklus, yang terdiri atas perencanaan, tindakan observasi dan refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 8. Sejumlah 28 siswa yang terdiri dari 15 perempuan dan 13 laki-laki. Subjek pada penelitian ini, mempunyai kemampuan yang berbeda-beda yakni ada yang mempunyai kemampuan baik, dan kurang. Penelitian ini dilaksanakan di lapangan SMP Negeri 8 Palopo dan dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2020.

Data berupa angka akan dianalisis dengan analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan antara kondisi awal dengan perubahan yang terjadi pada setiap tindakan. Peningkatan yang terjadi akan ditampilkan dalam bentuk table sederhana untuk mendukung deskripsi verbal. Dengan demikian nilai ketuntasan belajar siswa diperoleh melalui rumus sebagai berikut :

1. Tes untuk kerja (Psikomotor) :  

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$
2. Pengamatan sikap (Afektif) :  

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$
3. Tes Siklus/embedded test (kognitif) :  

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$
4. Nilai akhir yang diperoleh siswa :

$$\text{Nilai tes psikomotor} + \text{Nilai tes afektif} + \text{Nilai tes}$$

**Sumber :** Mia Kusmawati (2015:128-130)

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan pembelajaran menggiring pada olahraga sepakbola menggunakan metode inquiry pada siswakesel VIII.8 SMP Negeri 8 Palopo. Menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang



ditetapkan oleh pihak sekolah, standar ketuntasan minimal untuk tiap individu yaitu nilai 75, dan mencapai tuntas secara klasikal 80% dari jumlah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo.

### Hasil dan Pembahasan

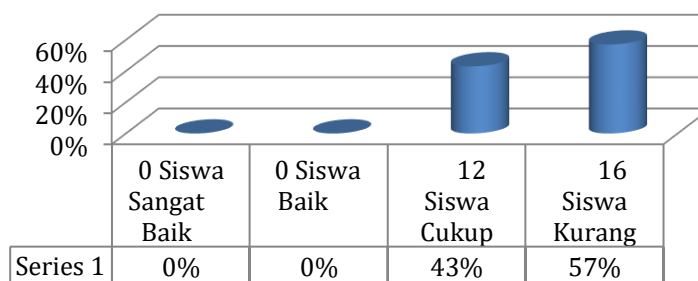
Kondisi awal kemampuan menggiring bola melalui permainan sepakbola pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo. Hasil data diperoleh disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

**Tabel 1: Hasil pengamatan data awal kemampuan menggiring bola melalui permainan sepak bola pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo.**

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	0	0%
3	75-83	Cukup	12	42,86%
4	<75	Kurang	16	57,14%
		<b>Jumlah</b>	<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 1 hasil observasi awal sebelum diberikan tindakan dapat dijelaskan bahwa 0 siswayang memiliki kategori sangat baik (0%), 0 siswa dalam kategori baik (0%), 12 siswadalam kategori cukup (42,86%), 16 siswa dalam kategori kurang (57,14). Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan SMPN 8 Palopo yaitu 75.

### Data Awal



**Gambar 1: Diagram batang skor nilai persentase data awal**

### Siklus I

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I adalah penyajian materi kemampuan menggiring bola pada permainan sepakbola melalui metode inquiry sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada pertemuan kedua atau pengambilan nilai aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Berdasarkan kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola melalui metode inquiry dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 2.



**Tabel 2: Siklus I kemampuan menggiring bola pada permainan sepakbola melalui metode inkuiry pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palpo.**

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0%
2	84-92	Baik	7	25%
3	75-83	Cukup	10	35,71 %
4	<75	Kurang	11	39,29%
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 2. Tampak dari 28 subjek penelitian, terdapat 0 siswa yang memiliki kategori sangat baik (0 %), 7 siswa dalam kategori baik (25 %), 10 siswa yang memiliki dalam kategori cukup (35,71 %), dan 11 siswa memiliki kategori kurang (39,29 %). Kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola melalui metode inkuiry pada siklus I dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase berikut ini :



**Gambar 2: Diagram batang skor nilai persentase pada siklus I**

**Tabel 3: Deskripsi ketuntasan siklus I kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo.**

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	11	39,29%
75 – 100	Tuntas	17	60,71%
<b>Jumlah</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 3. Dari 28 subjek penelitian terdapat 17 siswa dengan persentase 60,71% dalam kategori tuntas dan 11 siswa dengan persentase 39,29% dalam kategori tidak tuntas pada siklus I.



## Siklus II

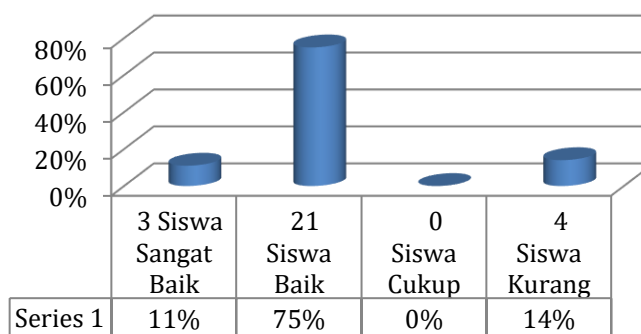
Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II adalah penyajian materi menggiring bola pada permainan sepakbola melalui metode inkuiry sebanyak 2 kali pertemuan untuk tes dilakukan pada pertemuan kedua pengambilan nilai aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Berdasarkan kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola dengan metode inkuiry siswa dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.4.

**Tabel 4: Siklus II kemampuan menggiring bola dalam permainan sepakbola dengan metode inkuiry pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo**

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	3	10,71%
2	84-92	Baik	21	75%
3	75-83	Cukup	0	0%
4	<75	Kurang	4	14,29%
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 4. Tampak dari 28 siswa, terdapat 3siswa dalam kategori sangat baik (10,71%), 21siswa dalam kategori baik (75%), 0siswa yang memiliki dalam kategori cukup (0%), dan 4 siswa dalam kategori kurang (14,29%). Kemampuan dalam menggiring bola pada permainan sepakbola dengan metode pada siklus IIdapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase berikut ini :

## Siklus II



**Gambar 4: Diagram batang skor nilai persentase pada siklus II**

Berdasarkan kemampuan dalam melakukan menggiring bola dalam permainan sepakbola pada siklus II, maka persentase ketuntasan belajar murid dapat dilihat pada tabel dibawah ini :



**Tabel 5. Deskripsi ketuntasan siklus II kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Palopo**

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	4	14,29%
75 – 100	Tuntas	24	85,71%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan tabel 5. Dari 28 subjek penelitian terdapat 4siswa dengan persentase 14,29% dalam kategori tidak tuntas dan 24 siswa dengan persentase 85,71% dalam kategori tuntas pada siklus II.

### Perbandingan hasil belajarsiswa siklus I dan siklus II

Perbandingan kategori ketuntasan hasil belajar kemampuan menggiring bola pada permainan sepakbola melalui metode *inquiry* pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo pada siklus I dan II

**Tabel 6: Deskripsi ketuntasan belajar pada siklus I & siklus II kemampuan menggiring bola pada permainan sepakbola melalui siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo**

No	Nilai	Siklus I			Siklus II	
		Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	< 75,00	Tidak Tuntas	11	39,29	4	14,29
2	>75,00	Tuntas	17	60,71	24	85,71
Jumlah			20	100	20	100

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai rata – rata 60,71 % sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 85,71%. Untuk lebih jelasnya dalam mengenai kemampuan menggiring bola pada permainan melalui metode inkuiry pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif, terlihat pada dasarnya bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui metode *inquiry* memberikan efek pada aspek kemampuan dalam menggiring bola pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo yang seimbang dan merata, yaitu terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II.

Pada tabel 1 data awal siswa kelas VIII.8 SMPN 8 bahwa 10 siswa dalam kategori tuntas dengan presentase 35,72% dan 18 siswa dengan persentase 64,28% dalam kategori tidak tuntas pada saat sebelum penelitian dilaksanakan. Siklus I jumlah siswa yang memiliki nilai tuntas sebanyak 17 siswa dengan presentase 60,71% dan memiliki 11 siswa yang memiliki nilai tidak tuntas pada siklus I dengan presentase 39,28%. Siklus II siswa dalam kategori tuntas sebanyak 24 siswa dengan persentase 85,71% dan 4 siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas dengan persentase 14,28%.

Metode *inquiry* merupakan salah satu metode pembelajaran yang alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran PJOK, khususnya materi kemampuan menggiring bola pada permainan sepakbola. Penerapan metode inkuiry dapat memacu siswa untuk mengikuti proses



pembelajaran dengan lebih bersemangat dan serius tanpa takut akan terjadinya cedera serta memperhatikan dengan baik pelajaran yang diajarkan. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa melalui metode inkuiry dapat meningkatkan kualitas pembelajaran kemampuan menggiring bola pada permainan sepakbola dengan metode inkury pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo

### **Kesimpulan**

Simpulan pada penelitian ini bahwa pembelajaran sepakbola yang telah diberikan cara menggiring bola dalam permainan sepakbola pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo. Dari hasil analisis yang diperoleh terdapat peningkatan dari kondisi awal ke siklus I dan siklus II, untuk ketiga aspek (kognitif, afektif dan psikomotor). Pada siklus I yang dimana dari 28 subjek penelitian terdapat 17 siswa dengan persentase 60,71% dalam kategori tuntas dan 11 siswa dengan persentase 39,29% dalam kategori tidak tuntas. Karna masih belum mencapai nilai klasikal dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 80%, maka dilanjut ke siklus II. Sehingga hasil yang diperoleh siklus II dari 28 subjek penelitian terdapat 4 siswa dengan persentase 14,29% dalam kategori tidak tuntas dan 24 siswa dengan persentase 85,71% dalam kategori tuntas. Hasil penelitian yang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) melalui metode inquiry dapat meningkatkan kemampuan dalam menggiring bola pada permainan sepakbola dengan pada siswa kelas VIII.8 SMPN 8 Palopo. Diharapkan dapat menjadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahragan dan rekreasi khususnya pada cabang permainan sepakbola diharapkan dapat mengembangkan suatu model atau metode permainan keterampilan gerak yang lebih menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga lebih meningkatkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran serta dapat mengembangkan metode pembelajaran dengan mengkaji pembelajaran secara mendalam.

### **Daftar Rujukan**

- AB Suid, Yusuf Nasir M, dan Nurhayati 2016. Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Pada Subtema Gerak Dan Gaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 16 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*3 (4) 73-83
- Adiele Dube, , D. Gundani dan Morgan Patrick 2018. Assessing Management Practices of Sport Facilities and Equipment by the Municipality Council. *International Journal of Science and Healthcare Research*.3 : 2 April-June 2018.
- Arikunto, S dkk. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Editor Suryani. Cetakan 3. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Artayasa putu I Dkk. 2018. The Effect of Three Levels of Inquiry on the Improvement of Science Concept Understanding of Elementary School Teacher Candidates. *International Journal of Instruction* 2018 .11, No.2
- Asmara, Wiendhi, Raka dan Hauri. 2015. Pengaruh Latihan Lari Zig-Zag Terhadap Kemampuan Menggiring Dalam Permainan Sepak Bola Peserta Ekstrakurikuler Di Smp Negeri 3 Sentolo Kulon Progo. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta.



- Bimanggara lucky yoga 2016. Kelengkapan Sarana Dan Prasarana Sepakbola Di Sekolah Sepakbola (Ssb) Se-Kota Yogyakarta Tahun 2016. *Skripsi* Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Dahlan Firmansyah 2017. Pengaruh Model Latihan Dribble Slalom Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Pemain Sepakbola Syekh Yusuf Football School Kab. Gowa Usia 9 - 12 Tahun. *Jurnal Penjaskesrek* 21
- Hariadi Imam dan Aprianova Farid 2016. Metode Drill Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Menggiring Bola (Dribbling) Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Sekolah Sepakbola Putra Zodiac Kabupaten Bojonegoro Usia 13-15 Tahun. *Skripsi* Universitas Negeri Malang. Malang
- Hidayat Rachmat. Kontribusi Daya Ledak Tungkai, Kelincahan Dan Keseimbangan Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola Murid SDN 28 Malaka Kec. Lalabata Kab. Soppeng. *Jurnal Penjaskesrek STKIP Mega Rezky Makassar*. Volume 5, 1 (Mei) 2019 : 56-67
- Hutauruk Pindo, Simbolon Rinci. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn Nomor 14 Simbolon Purba. *SEJ (School Education Journal)*. 8 (2) 123
- Khasanah Uswatun Neni. 2014. Pengaruh Metode Mengajar Dan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Negeri 1 Yogyakarta. *Skripsi* Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta .
- Malasari Azhariat Citra. 2019. Pengaruh Latihan Shuttle-Run Dan Zig-Zag Run Terhadap Kelincahan Atlet Taekwondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. 3(1)81-88
- Nasution Ahmad 2018. Survei Teknik Dasar Berman Sepak Bola Pada Siswa Smkt Somba Opu Kabupaten Gowa. *Jurnal* (2018) : 30-35
- Nugroho Sugeng, Suparmi dan Sarwanto. 2011. Pembelajaran Ipa Dengan Metode Inkuiri Terbimbing Menggunakan Laboratorium Riil Dan Virtuail Ditinjau Dari Kemampuan Memori Dan Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Inkuiri* 1(3) 235-244
- Nurfaidah, Suprpta dan L. Said Muh. 2018. Hubungan Kelentukan Dan Kelincahan Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola Pada Klubred Wood Fc mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika* 6(1)2
- Prasetyo Kukuh Soegiyanto dan Irawan Awing Fajar 2020. The Effect of Exercise Methods and Eye-Foot Coordination on Football Passing Accuracy. *Journal of Physical Education and Sports* 9 (1) (2020) : 82 – 87
- Sitorus Hamidun Haji, Hasruddin dan Edi Syahmi. 2017. The Influence of Inquiry Learning Model on Student's Scientific Attitudes in Ecosystem Topic at MTs. Daarul Hikmah Sei Alim (Islamic Junior High School) Asahan. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*. Volume 4, Issue 11, November 2017, PP 170-175.
- Subekti Adi Tri Supriyadi, dan Kinanti Gesang Rias 2018. Latihan Dribble Terhadap Kecepatan Dribbling Pada Pemain U14-U15 Ssb Unibraw 82 Kota Malang. *Jurnal Kreatif Tadulako*. 5 (3) 88



- Sujarwadi. Sarjianto, D. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Editor Fitriani Lestari H Dan Retno Hastuti. Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Sulastrri, Imran, dan Firmansyah Arif 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako*.3 (1) 92
- Suratin. 2016. Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Lesanpuro Kajoran Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Widodo dan widayanti luis 2012. Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas Viia Mts Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Junal Pendidikan* 1(2) 23



## PENGARUH LATIHAN *FOOTWORK* TERHADAP PUKULAN *DROPSHOT* DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS

Muhammad Salahuddin

Universitas Muhammadiyah Luwuk Banggai

Email: [muhammadsalahuddin252@gmail.com](mailto:muhammadsalahuddin252@gmail.com)

Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0001-7963-8688>

Article received : 2021-06-23

Review process : 2021-06-27

Article published : 2021-06-29

### Abstract

*This study focuses on the problem of PJKR Students at Unismuh of Luwuk Banggai when participating in a badminton championship. Their average performance shows that they rarely gave dropshots during the match. In fact, they almost never did this because of the lack of training given that they are doubtful to shoot. The purpose of this study was to determine the effect of footwork training on dropshots during badminton matches for PJKR Unismuh Luwuk students and the research method used for this study was one pretest-posttest group. Based on the results of the data analysis of the drop shot skills in badminton game with a different test (paired t-test) between the initial test and the final test in the experimental group of footwork exercises, the t-count = 12.310 ( $\alpha 0.05 > sig = 0.000$ ) with the mean score of the initial test was 30.75 and the final test result was 38.83. Thus, there is an increase of 8.08 point. This one indicates a significant effect of footwork training on drop shot skills in badminton. The results of the data analysis of the accuracy of the drop shot in the badminton game with a different test (paired t-test) between the initial test and the final test in the control group obtained t count = 1.567 ( $67 0.05 < sig = 0.145$ ) while in the control group shows the score at 0.17 and the final test result is 30.92, thus there is an increase of 0.75. Thus, it can be stated that the experimental group has footwork exercises and has a significant effect on improving drop shot skills in badminton games for PJKR Unismuh Luwuk Banggai students.*

**Keywords:** *Footwork Exercise, Dropshot, Badminton*

### Abstrak

*Penelitian ini berfokus pada permasalahan Mahasiswa PJKR Unismuh Luwuk Banggai pada saat mengikuti kejuaraan badminton, rata-rata dalam permainan kurang sekali dalam menerapkan pukulan dropshot, bahkan hampir tidak pernah melakukan hal ini karena kurangnya latihan yang diberikan sehingga keraguan dalam melakukan pukulan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pada latihan footwork terhadap pukulan dropshot dari permainan bulutangkis pada mahasiswa PJKR Unismuh Luwuk dan metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini ialah one pretest-posttest group. Berdasarkan hasil analisis data keterampilan pukulan dropshot dalam permainan bulutangkis dengan uji beda (uji-t berpasangan) antara tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen latihan footwork diperoleh nilai t hitung = 12.310 ( $\alpha 0.05 > sig = 0.000$ ) dengan rata-rata (Mean) tes awal 30.75 dan hasil tes akhir 38.83, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 8.08. Dengan demikian bahwa ada pengaruh yang signifikan latihan footwork terhadap keterampilan pukulan dropshot dalam permainan bulutangkis. hasil analisis data ketepatan pukulan dropshot dalam permainan bulutangkis dengan uji beda (uji-t berpasangan) antara tes awal dan tes akhir pada kelompok kontrol diperoleh nilai t hitung = 1.567 ( $\alpha 0.05 < sig = 0.145$ ) sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata (Mean) tes awal 30.17 dan hasil tes akhir 30.92, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 0.75. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa kelompok eksperimen latihan footwork dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan pukulan dropshot dalam permainan bulutangkis pada mahasiswa PJKR Unismuh Luwuk Banggai.*

**Kata Kunci:** *Latihan Footwork, dropshot, Bulutangkis*



## Pendahuluan

Bulutangkis ialah bagian pada cabang gerakan jasmani di mana sebagai olahraga sangat populer berada di Indonesia. Gerakan jasmani yang dikenal sebagai olah raga yang satu ini sangat diminati kelompok umur yang berbeda-beda, peringkat kecakapan, pemain laki-laki dan pemain perempuan melakukan badminton biasanya mereka melakukannya di dalam suatu ruangan dan dapat dilakukan juga di luar ruangan untuk suatu hal dalam persaingan atau pertandingan dan dimanfaatkan sebagai rekreasi. Dalam permainan bulutangkis ini bertujuan untuk menahan bola agar dapat mempertahankan posisi *shuttlecock* bisa tidak berada jatuh didalam lapangan diri sendiri dan memberikan upaya berusaha sehingga *shuttlecock tepat* jatuh di area bidang lapangan lawan permainan.

Pada Mahasiswa PJKR Unismuh Luwuk Banggai dalam mengikuti lomba badminton yang dibuat dilingkungan kampus, maupun dluar yang menjadi salah satu pokok permasalahan adalah pukulan *dropshot* dibandingkan dengan teknik dasar yang lainnya. Pukulan *dropshot* ini merupakan sebuah pukulan yang susah dijangkau oleh lawan karena penempatan bola berada pada bagian muka net sehingga konsentrasi pergerakan lawan terganggu. Dalam pelaksanaan *dropshot* biasanya digunakan gerakan langkah *footwork*. Menurut Muhajir (2004:68) teknik gerakan kaki (*footwork*) adalah salah satunya. Langkah berurutan, baik untuk langkah kedepan, kesamping ataupun kebelakang kaki pada posisi kanan dan kaki posisi kiri yang bergerak secara berurutan maupun secara berdampingan, dengan langkah secara bergantian maupun bersilangan

Menurut Ardiansyah Nur (2020:2) Salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam rangka meningkatkan kemampuan dan prestasi atlit adalah penerapan prinsip-prinsip latihan dalam pelaksanaan program latihan. Sehingga dalam penelitian ini menggunakan latihan *footwork* agar bisa membantu memecahkan persoalan yang ada dalam permainan bulutangkis khususnya pada mahasiswa PJKR. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh latihan *footwork* terhadap pukulan *dropshot* mahasiswa PJKR Unismuh Luwuk dan Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh latihan *footwork* terhadap pukulan *dropshot* mahasiswa PJKR Unismuh Luwuk.

Herman Subarjah (2000:13) permainan bulutangkis ini sifatnya individu yang mana perlawanan satu pemain akan melawan pada satu pemain lainnya, juga pemain untuk yang dua pemain akan melawan pada dua pemain lainnya semua itu dinamakan permainan bulutangkis. Dalam permainan bulutangkis ada beberapa hal mpenting byang kita ketahui seprti pukulan *dropshot*. Tanjung (2005:32) yang mengatakan bahwa *dropshot* adalah memukul bola bulutangkis dengan melakukannya seperti smash, memiliki beda di posisi raketnya ketika melakukan dengan *shuttlecock*. Berkenaan dengan memukul dengan teknik *dropshoot*, menurut Syahri Alhusin (2007:46-47) juga memaparkan: *Dropshoot* itu dinamakan pukulan potong yang mana caranya pukulan seperti *smash*. Bedanya untuk meletakkan berkenaan dengan teknik *shuttlecock* raket memiliki posisi yang berbeda. Memukul, mendorong dan menyentuh *Shuttlecock* secara lembut.

Menurut Sukadiyanto, (2005:5) segala kegiatan yang bertujuan mengembangkan untuk mengasah kemahiran cabang olahraga dengan cara meningkatkan inovasi media yang digunakan selaras dengan arah yang dimaksud juga buat kepentingan pada bulutangkis di bidang olahraga tersebut. Meraih prestasi yang sangat optimal, setiap atlet bulutangkis sangat penting proses latihan yang dilakukan karena menuju tujuan fundamental dari latihan ialah menaikkan fungsi dari atlet itu sendiri juga dapat mengembangkan kemahiran biomotor pada tahap nilai yang paling tinggi (Awan Hariono, 2006:6). Latihan pada permainan ini adalah bagaimana proses berlatih dilakukan dengan cara sistematis dan berulang-ulangdengan pemberian beban secara progresif yang disampaikan oleh Awan Hariono (2006: 1).



Djoko Pekik Irianto (2002:11-12) menjelaskan suatu bentuk pelatihan ialah suatu perbaikan latihan gerak yang menjadi efisien dengan dilakukan berulang-ulang dan melakukan latihan dengan cara teratur, memiliki perencanaan, dapat mengaplikasikan pola dan sistem yang ditentukan, memiliki metode yang dilakukan berterusan seperti pada gerakan yang pertama sangat susah dilakukan gerakan tidak terorganisasi menjadi otomatis dan mudah dilakukan.

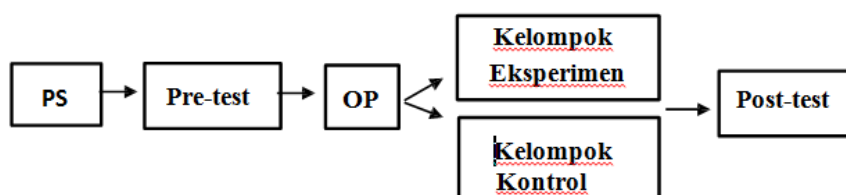
Melakukan gerakan yang efektif pada pemain yang bermain bulutangkis posisi kedua kaki fungsinya untuk menyangga pada tubuh agar dapat bergerak menuju penjuruan arah secara sangat cepat, agar bisa tubuh diberi posisi yang diinginkan. Banyak gerakan pada kaki atau langkah kedua kaki untuk bermain permainan bulutangkis selalu disebutkan dengan istilah *footwork*. Herman Subardjah (2000:27) menjelaskan *footwork* yaitu banyak gerakan pada langkah dua kaki dapat mengendalikan badan seseorang untuk memiliki posisi badan yang baik agar mudah dalam gerak saat melakukan pukulan *shuttlecock* mengikut posisinya. Sapta Kunta (2010:26) yaitu bermacam prinsip pada dasar *footwork* untuk bermain bulutangkis yaitu posisi pada kaki yang benar dengan cara kedua tangan berguna untuk memegang alat raket ketika bola dipukul akan berakhir sesuai pada arah tangan mengayun.

Pada permainan yang sangat cepat dan *shuttlecock* diusahakan agar tidak jatuh didaerah lapangan sendiri, menjadikan usaha pemain menjadi kuat sehingga pemain menggerakkan badannya keseluruhan arah secara tangkas merupakan peranan penting dalam permainan bulutangkis, dengan latihan yang diberikan dengan harapan bisa membawa perubahan dalam permainan bulutangkis sehingga mahasiswa PJKR nantinya akan lebih mampu dalam melakukan pukulan *dropshot*.

Dengan demikian latihan *footwork* mempunyai peranan penting dalam permainan bulutangkis, dimana latihan ini bisa memberikan perubahan yang cukup signifikan karena dari pergerakan langkah kaki dan penempatan posisi *shuttlecock* yang baik dan benar. Sehingga latihan *footwork* mampu memperlihatkan kemampuan pukulan *dropshot*.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam ini bersifat eksperimen. Pandangan Ali Maksum (2012:65) untuk mengetahui sebab dan akibat diantara variabelnya maka penelitian dilakukan secara teliti karena penelitiannya yang bersifat eksperimen. Penelitian eksperimen ini masuk kedalam kategori eksperimen bersifat semu, yaitu terdapat sampel yang dikontrol sepenuhnya atau ditempatkan oleh peneliti. Desain yang digunakan untuk penelitian ini ialah *one pretest-posttest group* seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1: Desain Penelitian

Keterangan:

PS : Populasi dan Sampel

Pre-test : Test awal dengan digunakannya tes pukulan *dropshoot*

OP : Ordinal Pairing (membagikan Kelompok)

Post-test : Test akhir dengan digunakannya tes pukulan *dropshoot*

Gambaran konsep desain untuk penelitian yang menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Terdapat pengaruh pada dua variabel yang dapat terlibat sebagai berikut:

**Tabel 1: Rancangan Penelitian**

Kelompok	Tes Awal (Pre-Test)	Treatment	Tes Akhir (Post-test)
Eksperimen	<i>Drop Shot</i>	Latihan <i>Footwork</i> Media	<i>Drop shot</i>
Kontrol	<i>Drop Shot</i>	-	<i>Drop shot</i>

Penelitian dilakukan di Kampus Unismuh Luwuk Banggai yang dilaksanakan pada bulan September sampai November 2020 dan yang menjadi populasinya adalah mahasiswa PJKR yang semester 5 yang berjumlah 24 orang. Menurut Arikunto (2004:118) bahwa menentukan besarnya sampel yang akan diteliti, jika jumlahnya kurang dari 100 sampel maka lebih baik diambil semua, jadi sampel penelitian berjumlah 24 orang terdiri dari putra. Penelitian ini dilakukan untuk melatih kemampuan mahasiswa PJKR khususnya dalam melakukan pukulan *dropshot*. Sugiyono (2010: 61) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu petunjuk atau sifat atau tanda dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya

Menurut Arikunto S. (2010:192), mengemukakan bahwa metode pengumpulan data yang tepat adalah dengan cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan pengukuran. Melalui tes dan pengukuran ini maka kita akan mendapatkan data yang objektif. Tes adalah alat ukur yang bisa dipakai untuk mendapatkan data yang objektif. Korelasi adalah hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain menurut Surisman (2010: 52).

Instrument tes yang digunakan adalah latihan *footwork* menggunakan media. Proses latihan selama 12 kali pertemuan sudah dapat dikatakan terlatih, karena sudah ada perubahan yang menetap pada responden, sementara penelitian ini dilaksanakan selama 14 kali termasuk tes awal dan tes akhir, pertemuan sehingga dianggap sudah dapat mendapatkan data yang baik dan tepat. Latihan *Footwork* yang diberikan sebagai berikut : 1) Gerakan yang dilakukan berulang-ulang mulai dari posisi tengah lapangan, melangkah ke pojok kanan depan, lalu kembali ke tengah dilanjutkan ke kiri depan dan kembali ke tengah. 2) Gerakan yang dilakukan berulang-ulang mulai dari posisi tengah melangkah ke arah samping ke kanan, kembali ke tengah lalu ke samping kanan dan kembali ke tengah. 3) Gerakan yang dilakukan berulang-ulang mulai dari posisi tengah melangkah mundur ke kanan belakang lalu kembali ke tengah dan melangkah mundur ke kiri belakang dan kembali ke tengah. Selanjutnya instrumen tes pukulan *dropshot* adalah Responden untuk uji tes berdiri pada tanda X berhadapan dengan pendamping tes yang berdiri di tengah-tengah lapangan yang bertarget pada tanda Y sambil memegang shuttle untuk memberi *serve*. Setelah pendamping tes memberikan *serve*, peserta tes boleh meninggalkan tempatnya dan melakukan pukulan *dropshot* dengan mendorong shuttle secara perlahan ke seberang jaring melewati atas net dan berusaha agar bola jatuh pada bidang sasaran yang bernilai tinggi. Bola yang dipukul peserta tes dihitung sebagai percobaan yang dilakukan 12 kali. Bola yang dipukul dengan benar dan memenuhi syarat-syarat tes serta jatuh di bidang sasaran, diberi nilai dari luar ke dalam 1, 2, 3, 4, 5. Bola yang bersarang pada net, keluar lapangan tidak diberi nilai. Bola yang jatuh tepat di atas garis sasaran dianggap masuk ke daerah sasaran yang bernilai tinggi. Penilaian : kuantitas nilai atau angka pada sasaran yang berhasil diperoleh 12 kali pukulan bola dengan sempurna, dicatat sebagai hasil akhir Peserta tes.



## Hasil dan Pembahasan

Data hasil tes keterampilan pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis yang diperoleh dalam penelitian melalui kedua kelompok, yaitu kelompok latihan *footwork* (eksperimen) dan kelompok kontrol yang akan dianalisa dengan analisa deskriptif maupun analisa inferensial dalam kaitannya dengan teori yang mendasari penelitian ini agar mendapatkan interpretasi dari hasil analisis data.

### Hasil Deskriptif Pukulan *Dropshot*

Hasil analisis deskriptif (gambaran umum) data penelitian yang terdiri dari nilai tes awal keterampilan pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis pada kelompok yang mendapat perlakuan latihan *footwork* (A) dan kelompok kontrol (B) dapat dilihat dalam rangkuman hasil analisis deskriptif yang tercantum dibawah ini sehingga pada tabel ini bisa dijelaskan tentang gambaran keseluruhan tes awal dan tes akhir

**Tabel 2: Rangkuman Deskripsi Data Tes Awal dan Tes Akhir Keterampilan Pukulan *Dropshot* dalam Permainan Bulutangkis Pada Kelompok Latihan *footwork* (A) dan Kelompok Kontrol**

Statistik	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Tes Awal (A1)	Tes Akhir (A2)	Tes Awal (B1)	Tes Akhir (B2)
N	12	12	12	12
Mean	30.75	38.83	30.17	30.92
Std. Deviation	1.765	1,749	1.749	1.730
Range	6	6	6	6
Minimum	28	36	27	29
Maximum	34	42	33	35

### Uji Normalitas Data

Sebelum dilakukan analisis data perlu diuji distribusi normalitas. Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan model *Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada tes awal setiap kelompok dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3: Rangkuman Uji Normalitas Data Tes Awal dan Tes Akhir Keterampilan Pukulan *Dropshot* dalam Permainan Bulutangkis dari setiap kelompok**

	Tests of Normality Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Tes awal kelompok eksperimen latihan <i>footwork</i>	0.968	12	0.893
Tes awal kelompok kontrol	0.975	12	0.954
Tes akhir kelompok eksperimen latihan <i>footwork</i>	0.975	12	0.954
Tes akhir kelompok kontrol	0.885	12	0.100

### Uji T

Berdasarkan hasil uji-t berpasangan yang dilakukan pada data hasil tes awal dan tes akhir keterampilan pukulan *drop shoot* dalam permainan bulutangkis pada masing-masing kelompok dapat dilihat pada

**Tabel 4: Rangkuman Hasil Uji-t Berpasangan Dari Setiap Kelompok**

Kelompok	Variabel	Mean	t-hit	df	A	sig	Ket
Eksperimen	Tes awal-tes akhir	8.083	12.310	11	0.05	0.000	Signifikan
Kontrol	Tes awal-tes akhir	0.750	1.567	11	0.05	0.145	Tidak Signifikan

**Terdapat Pengaruh yang Signifikan Kelompok Latihan *Footwork* Terhadap Keterampilan Pukulan *Dropshot* dalam Permainan Bulutangkis.**

Berdasarkan hasil analisis uji-t berpasangan menunjukkan bahwa kelompok latihan *footwork* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis, yaitu t hitung = 12.310 (sig = 0.000 <  $\alpha$  0.05). Angka rata-rata (*Mean*) tes awal 30.75 dan hasil tes akhir 38.83, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 8.08. mahasiswa PJKR setelah dilakukan latihan *footwork* mengalami perubahan pada sampel setelah melaksanakan perlakuan latihan *footwork* mengalami peningkatan pada pukulan *dropshot*. Menurut Suharno (1993:5) menjelaskan bahwa latihan ialah suatu proses penyempurnaan kualitas atlet secara sadar untuk mencapai prestasi yang maksimal yang diberi beban fisik dan mental secara teratur, terarah, bertahap, meningkat dan berulang-ulang waktunya. *Footwork* atau langkah kaki yang baik sangat berperan penting dalam kesuksesan permainan bulutangkis karena dalam melakukan *footwork* dengan baik dapat lebih mudah menjangkau sudut-sudut lapangan baik di area depan net, di area samping lapangan maupun di area belakang lapangan. Menurut Alhusin (2007:30) bahwa untuk bisa memukul *shuttlecock* dengan baik, seorang atlet harus memiliki kecepatan gerak (kelincahan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa latihan *footwork* dapat digunakan untuk melatih mahasiswa sehingga bisa meningkatkan pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis.

**Tidak Terdapat Pengaruh yang Signifikan Kelompok Kontrol Terhadap Keterampilan Pukulan *Dropshot* dalam Permainan Bulutangkis.**

Berdasarkan hasil analisis uji-t berpasangan menunjukkan bahwa kelompok kontrol tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis, yaitu t hitung = 1.567 (sig = 0.145 >  $\alpha$  0.05). Angka rata-rata (*Mean*) tes awal 30.17 dan hasil tes akhir 30.92, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 0.75. Tanjung (2005: 32) yang mengatakan bahwa *dropshot* adalah memukul bola bulutangkis dengan melakukannya seperti *smash*, memiliki beda di posisi raketnya ketika melakukan dengan *shuttlecock*. Dalam hal ini, kelompok kontrol yang dimaksud tidak diberi perlakuan latihan *footwork* sama sekali. Kelompok ini hanya menjadi kelompok pembanding bagi kelompok eksperimen. Karena tidak adanya perlakuan dalam kelompok kontrol ini, peningkatan keterampilan pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis mengalami perlambatan.

**Perbedaan Pengaruh yang Signifikan Kelompok Latihan *Footwork* Dan Kelompok Kontrol Terhadap Keterampilan Pukulan *Dropshot* dalam Permainan Bulutangkis.**

Berdasarkan hasil analisis varians (Uji F) diperoleh hasil = 124.249 (sig = 0.000 <  $\alpha$  0.05). Hasil menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan dimana kelompok eksperimen dari tes awal dan tes akhir mengalami peningkatan sebesar 8.08 dapat dikatakan memberikan pengaruh kepada mahasiswa PJKR dalam permainan bulutangkis, sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan 0.75



maka dapat dikatakan tidak memberikan pengaruh dalam permainan bulutangkis khususnya mahasiswa PJKR semester 5 tahun 2020.

Alhusin (2007:30 *footwork* adalah gerak kaki untuk mendekati diri pada posisi jatuhnya *shuttlecock*. Gerakan *footwork* merupakan gerakan kaki untuk menempatkan posisi badan sedemikian rupa untuk menghadapi *shuttlecock*, sehingga dapat melakukan pukulan dengan baik dan tetap dalam keadaan seimbang. Dalam permainan bulutangkis gerakan kaki juga mempunyai peranan penting, karena permainan ini adalah permainan yang cepat dan mengusahakan *shuttlecock* tidak jatuh di daerah permainan sendiri, sehingga setiap pemain berusaha bergerak ke segala arah dengan cepat dan seimbang.

Menurut Sukadiyanto, (2005: 5) segala kegiatan yang bertujuan mengembangkan untuk mengasah kemahiran cabang olahraga dengan cara meningkatkan inovasi media yang digunakan selaras dengan arah yang dimaksud juga buat kepentingan pada bulutangkis. Dengan adanya latihan yang dilakukan sehingga bisa mendapatkan hasil yang lebih baik pula, semakin bagus langkah *footwork* seorang pemain, maka akan dengan mudahnya untuk melakukan langkah dalam pukulan *dropshot*. Dengan demikian dalam permainan bulutangkis harus dibarengi dengan sebuah latihan kalau ingin mendapatkan sebuah perubahan dalam peningkatan prestasi. Prestasi tidak bisa didapatkan hanya begitu saja secara alami khususnya dalam permainan bulutangkis.

## Simpulan

Data tes awal pada kelompok latihan *footwork* dengan jumlah sampel 12 orang memiliki nilai rata-rata 30.75, standart deviasi 1.765. Nilai minimum 28 dan nilai maksimum 34 dengan range 6. Sedangkan data tes akhir dengan jumlah sampel 12 orang memiliki nilai rata-rata 38.83, standart deviasi 1.749. Nilai minimum 36 dan nilai maksimum 42 dengan range 6. Sedangkan data tes awal pada kelompok kontrol dengan jumlah sampel 12 orang memiliki nilai rata-rata 30.17, standart deviasi 1.749. Nilai minimum 27 dan nilai maksimum 33 dengan range 6. Sedangkan data tes akhir dengan jumlah sampel 12 orang memiliki nilai rata-rata 30.92, standart deviasi 1.7300. Nilai minimum 29 dan nilai maksimum 35 dengan range 6.

Penelitian terdapat pengaruh pada kelompok eksperimen karena memberikan angka rata-rata (*Mean*) tes awal 30.75 dan hasil tes akhir 38.83, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 8.08. sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata (*Mean*) tes awal 30.17 dan hasil tes akhir 30.92, dengan demikian terjadi peningkatan sebesar 0.75. dengan demikian latihan *footwork* yang kelompok eksperimen dapat dijadikan acuan dalam peningkatan kemampuan pukulan *dropshot* dalam permainan bulutangkis pada mahasiswa PJKR Unismuh Luwuk Banggai.

## Daftar Rujukan

- Alhusin, Syahri. 2007. *Gemar Bermain Bulutangkis*. CV Seti-Aji. Surakarta.
- Ali Maksum. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Ardiansyah Nur, dkk. 2020. Pengaruh Latihan Pull Over dan Squat Jump Terhadap Kemampuan Smash Bulutangkis. *Jurnal Pendidikan Olahraga* 10 (1) : 1-7
- Arikunto, Suharsimi. 2004. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awan, Hariono. 2006. *Metode Melatih Fisik Pencak Silat*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Djoko Pekik Irianto. 2002. *Dasar Kepeatihan*. Yogyakarta: FIK UNY



- Harsono. 1988. *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching*. Jakarta: Debdikbud Dirjen Dikti PPLPTK.
- Muhajir. 2004. *Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Erlangga.
- Sapta Kunta Purnama. 2010. *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Subardjah, Herman. 2000. *Bulutangkis*. Bandung: Pioner Jaya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadiyanto. 2005. *Teori dan Metode Melatih Fisik Petenis*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Surisman. 2010. Pengaruh Circuit Training dan Interval Training Terhadap Hasil Vo2Max Siswa Ekstrakurukuler Bolabasket. *Jurnal Penjaskesrek*. 4 (2). 20-27
- Tanjung, Husni Wardi. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suharno, HP. 1993. *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Bandung. PT. Karya Ilmu.



**Editorial Office:**

Jl. Jenderal Sudirman KM.03 Binturu, Wara Selatan,  
Kota Palopo Sulawesi Selatan 91923

WA: 085341900690

mailto:[panrita.fkipumpalopo@gmail.com](mailto:panrita.fkipumpalopo@gmail.com)

