

**PENGARUH GAYA MENGAJAR RESIPROKAL TERHADAP KEMAMPUAN SMES
MELOMPAT DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS****¹Faizal Didi Taaluruga²Doortje Tamunu³M. Mumekh***Correspondence* : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Manado, Manado, IndonesiaEmail; ¹didifaizaltaaluruga@gmail.com, ²doortjetamunu@gmail.com ,³miekemumekh1963@gmail.com**ABSTRAK**

Pengkajian ini didapati sebua permasalahann yaitu Apaada ditemukan dampak gaya mengajar resiprokal keahlian *Jump Smash* pada cabang olahraga bulutangkis? Metode eksperimen yang dipakai untuk modus operandi pengkajian, dan perlakuan berbentuk gaya mengajar resiprokal yang diberi dengan jangka waktu pekan ke delapan populasi pada investigasi ialah keseluruhan siswa kelas X yang berjumlah 22 siswa dan yang dijadikan sampel untuk pemeriksaan seluruhh anggota sebanyak 22 siswa. lalu dipilah dua bagian kelompok, 11 siswa tim eksperimen dan 11 siswa team kontroll. Perabotan akumulasi Tes Smash sambil melompat. Menentukan taksiran penggalian : *randomized control groups pre-tast and post-test design*. Kupasan disertasi hasilnnya, terperoleh T_{ob} senilai 4,93 sedang T_{tab} yang dihasilkan dari derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2$ yaitu $11 + 11 - 2 = 20$ dan taraf keyakinan $\alpha = 0,05$ adalah 1,725. Sesuai dengan kriteria pengujian terima H_o jika t observasi lebih kecil dari t tabel dan tolak H_o jika t observasi lebih besar dari t tabel. Karena itu t observasi lebih besar dari t tabel maka hasil analisis menunjukkan tolak H_o dan terima H_a . Maka disimpulkan penggalian : di temukan akibat gaya mengajar resiprokal untuk peningkatan *Jump Smash* cabang olahraga bulutangkis.

Kata Kunci : *Gaya mengajar resiprokal dan kemampuan Jump Smash***ABSTRACT**

This study found a problem, namely Is there any impact of reciprocal teaching style of Jump Smash skills on badminton? The experimental method used for the modus operandi of the study, and the treatment in the form of a reciprocal teaching style which was given with a period of eight weeks, the population in the investigation was the total of 22 students in class X and 22 students were used as samples for examination of all members. then divided into two groups, 11 students from the experimental team and 11 students from the control team. Smash Test accumulated furniture while jumping. Determining excavation estimates: randomized control groups pre-tast and post-test design. The result of the dissertation analysis is that T_{ob} is 4.93, while T_{tab} is obtained from degrees of freedom $n-1 + n2 - 2$, which is $11 + 11 - 2 = 20$ and the level of confidence = 0.05 is 1.725. In accordance with the test criteria, accept H_o if t observation is smaller than t table and reject H_o if t observation is greater than t table. Therefore, the observation t is greater than the t table, so the results of the analysis show that H_o rejects and accepts H_a . So it was concluded that the excavation was found as a result of reciprocal teaching styles to increase the Jump Smash branch of badminton.

Keywords: *Reciprocal teaching style and Jump Smash kemampuan abilities***Pendahuluan**

Bulutangkis yaitu jenis cabang O.R yang lebih mengutamakan kondisi fisik dan teknik dalam permainannya. Bahwa kalau seorang atlet ingin berprestasi harus memiliki kondisi fisik seperti: kekuatan (strength), daya tahan (endurance), kelentukan (Fleksibilitas), kelincahan (agility), keseimbangan (balance), reaksi (reaction). *Jump Smash* adalah bagian dari tekhnik pemula yang berperan penting yang harus dikuasai sebagai pemain bulutangkis serta menjadi keahlian bagi serangan yang bertujuan untuk menghancurkan pertahanan lawan dan sekaligus untuk meraih poin. *Jump smash* adalah pukulan keras

dan curan yang mengarah ke bidang lapangan lawan. pukulan ini merupakan salah satu pukulan yang sering menghasilkan nilai secara langsung dalam suatu pertandingan. Sebab itu untuk pelaksanaan dilakukan secara cepat dan mendadak sehingga menghasilkan pukulan yang keras dan curam sekaligus meraih poin. Dengan memiliki kemampuan *jump smash* yang kuat dan cepat merupakan modal utama dalam permainan bulutangkis, namun untuk mematikan atau mempersulit lawan untuk mengembalikan bola (shuttlecock) maka seorang pemain harus mampu melompat setinggi mungkin sambil melakukan smash agar bola hasil smash jatuh di daerah lawan dengan keras dan tidak dapat di kembalikan. Untuk memiliki kemampuan tersebut perlu dilatih kemampuan smash melompat. Sesuai dengan pengamatan peneliti, masih dijumpai siswa-siswa ketika sedang bermain bulutangkis terlebih khusus dalam melakukan *jump smash* sering jalannya bola (shuttlecock) ke daerah lawan tidak keras dan bahkan ada juga yang menyangkut di net sehingga bola jatuh di daerah sendiri. Hal ini nampak jelas pada siswa SMK Negeri 1 Tondano dalam praktek bulutangkis maupun dalam kegiatan ekstrakurikuler terdapat siswa tidak dapat melakukan *jump smash* dengann benar. Atas dasar tersebut, maka penulis sebagai calon guru dan pelatih yang akan terjun di tengah-tengah masyarakat merasa tertarik untuk meneliti tentang dampak cara mengajar resiprokal ketarimpalian *jumpsmash* untuk Cabang Olahraga bulutangkis.

Metode Penelitian

Matode eksperimen dipakai dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil dari gaya mengajar resiprokal maka anggotanya yakni Siswa kelas X pada SMK Negeri 1 Tondano berjumlah 22 siswa dan ilustrasi terbagi jadi Dua bagian masing-masing team 11 eksperimen serta 11 tim Control. Mengenai teknik pembagian anggota berdasarkan test pertama (skore tes awal), dimana skor tes pertama tersusun dari yang lebih meningkat sampai pada angka paling terkecil sehingga diberi nomor untuk mengetahui yang ganjil disebut team eksperimen (kelompok A) serta genap ialah tim B (kelompok Control).

Hasil dan Pembahasan

Penelesuran melibatkan adanya 2 variabel, pertama gaya mengajar resiprokal disebut variabel bebas dan keahlian *jump smash* dinyatakan variabel yang terikat. Adapun data analisa dengan statistik adalah data kemampuan *jump smash* kelompok eksperimen dan data *jump smash* kelompok kontrol. Data yang dimaksud adalah sebagai berikut:

<u>Hasil Pengukuran Kemampuan Jump Smash</u>			
<u>Kelompok Eksperimen</u>		<u>Kelompok Kontrol</u>	
<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
6	10	8	8
7	10	5	6
5	8	3	4
6	10	5	3
8	10	7	8
7	11	6	8
6	9	7	9
4	7	3	2
5	7	2	3
3	6	4	5
5	6	6	7
62		32	

Perhitungan Standar Deviasi Gain Score Kelompok Eksperimen

X_i	$(X_i - \bar{X})^2$
4	1,1881
3	0,0081
3	0,0081
4	1,1881
2	0,8281
4	1,1881
3	0,0081
3	0,0081
2	0,8281
3	0,0081
1	3,6481

Diketahui :

$\bar{X}_1 = 2,91$ $\sum(X - \bar{X})^2 = 8,9091$

$$Sd^2 = \frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n - 1}$$

$$= \frac{8,9091}{10}$$

$$= 0,89801$$

Sd = $\sqrt{0,89801}$

$$= 0,94388028901$$

Sd = 0,94

Perhitungan Standar Deviasi Gain Score Kelompok Kontrol

X_i	$(X_i - \bar{X})^2$
0	0,4096
1	0,1296
1	0,1296
-2	6,9696
1	0,1296
2	1,8496
2	1,8496
-1	2,6896
1	0,1296
1	0,1296
1	0,1296

Diketahui :

$\bar{X}_2 = 0,64$ $\sum(X - \bar{X})^2 = 14,5456$

$$\begin{aligned}
 Sd^2 &= \frac{\Sigma(X - \bar{X})^2}{n-1} \\
 &= \frac{14,5456}{10} \\
 &= 1,45456 \\
 Sd &= \sqrt{1,45456} \\
 &= 1,20605140852 \\
 Sd &= 1,21
 \end{aligned}$$

Diketahui:

$$\begin{array}{ll}
 \bar{X}_1 = 2,91 & \bar{X}_2 = 0,64 \\
 n_1 = 11 & n_2 = 11 \\
 Sd_1 = 0,94 & Sd_2 = 1,21 \\
 Sd_1^2 = 0,8836 & Sd_2^2 = 1,4641
 \end{array}$$

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 &= \frac{(11-1)0,8836 + (11-1)1,4641}{11+11-2} \\
 &= \frac{(10 \times 0,8836) + (10 \times 1,4641)}{11+11-2} \\
 &= \frac{8,836+14,641}{11+11-2} \\
 &= \frac{23,477}{20} \\
 &= 1,17385 \\
 S &= \sqrt{1,17385} \\
 &= 1,08344358413 \\
 &= 1,08 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{2,91 - 0,64}{1,08 \sqrt{\frac{1}{11} + \frac{1}{11}}} \\
 &= \frac{2,91 - 0,64}{1,08 \sqrt{0,1818}} \\
 &= \frac{2,27}{1,08 \times 0,4263801121}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{2,27}{0,46049052106} \\ &= 4,92952600799 \\ &= 4,93 \text{ (dibulatkan)} \end{aligned}$$

Hipotesis percobaan dalam pengujian, diperoleh $t_{ob} = 4,93$ dibanding t_{tab} yang derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2 = 11 + 11 - 2 = 20$ taraf keyakinan $\alpha = 0,05 = 1,725$.

Kesimpulan

Data yang terpakai untuk analisis statistik mengungkapkan disertasi pendalaman mengutarakan Rata-rata keahlian Smes melompat bagian eksperimen terbagikan gaya mengajar resiprokal jangka waktu yang ditentukan pekan kedelapan mngkat pesat dibanding dengan anggota tidak diberikan latihan. terbukti kebenarannya dengan menolak H_0 . t hitung lebih besar dari t tabel dan menerima hipotesis statistik yang dimaksud keterampilan Smes melompat bagian eksperimen lebih bagus daripada keahlian Smes melompat bagian kontrol.

Beladaskan maka disimpulkan ditemukan dampak cara mengajar resiprokal peningkatan Smes melompat

Daftar Pustaka

Arry Donall, Cheserr Lucy Jacobs and Rasavich Asyhar, 1982. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Terjemahan Arief Furhan. Usaha Nasional Surabaya.

Evelin Siregar dan Hartini Nara, 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta, Universitas Negeri Jakarta.

Kurniawan Feri, *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*, Munjul Cipayung Jakarta Timur, Laskar Aksara

Mosston Muska. *Teaching Physical Education*. Macmilan College Publishing Company: USA, 1994.

Poole James, Belajar Bulutangkis. Pionir Jaya, Bandung, 1986

Sudjana., *Metode Statistik*, Tarsito Bandung 1986.

Sugianto, 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Motorik*, Alfa Beta, Bandung.