

ABSTRAK
PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS PADA SISWA KELAS V DI SD
GMIT NO. 07 OEBUFU

Do putra As Minkaryans¹, David Loba, S.Pd., M.Pd.², Jimmy Charter Atty, S.Pd., M.Fis³
Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kristen Artha Wacana, Kupang, Indonesia
Email. doputra06@gmail.com

Latar belakang: Banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang disebabkan banyak siswa yang belum memahami permainan bulutangkis. Disisi lain ada beberapa hal yang menunjukan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu siswa kurang antusias dalam pembelajaran karena kurangnya pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dalam permainan bulutangkis hal ini disebabkan karena kurangnya sarana prasarana yang ada di sekolah sehingga siswa kurang berminat dalam permainan bulutangkis.

Tujuan Penelitian: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan video pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran teknik dasar bulutangkis di SD GMIT NO.07 Oebufu.

Metode Penelitian: Penelitian ini adalah jenis penelitian Tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas, Menurut Suharsimi Arikunto, Dkk (2012:102) adalah jenis penelitian ini yang mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme Pendidikan dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat kondisi siswa.

Hasil dan pembahasan: Hasil pembahasan menunjukan bahwa adanya Pendidikan hasil belajar Pendidikan jasmani dalam permainan bulutangkis dengan video pembelajaran dari siklus I ke siklus II bagi siswa kelas V SD GMIT NO.07 Oebufu. Hasil belajar pada siklus I yaitu siswa tuntas sebanyak 7 orang dengan presentase 35%. Pada siklus II yang tuntas sebanyak 20 siswa dengan presentase 100%. Dapat dilihat presentasi meningkat hasil belajar penjas dalam permainan bulu tangkis dengan video pembelajaran dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 100% atau meningkat menjadi 20 siswa.

Kesimpulan: Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penyerapan video pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.

Kata kunci: Hasil belajar, Video pembelajaran bulutangkis.

ABSTRACT
USE OF LEARNING VIDEOS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF BASIC
BADMINTON TECHNIQUES IN GRADE V STUDENTS AT SD GMIT NO. 07
OEBUFU

Do son As Minkaryans¹, David Loba, S.Pd., M.Pd.², Jimmy Charter Atty, S.Pd., M.Fis³,
Physical Education, Health, and Recreation Study Program, Faculty of Teacher Training and
Education, Artha Wacana Christian University, Kupang, Indonesia
Email. doputra06@gmail.com

Background: Many students get scores below the minimum completeness criteria (KKM) because many students do not understand the game of badminton. On the other hand, there are several things that show that the score is below the minimum achievement criteria (KKM), namely students are less enthusiastic in learning because of the lack of knowledge about basic techniques in the game of badminton, this is due to the lack of infrastructure facilities in schools so that students are less interested in the game of badminton.

Research Objectives: The purpose of this study is to determine the use of learning videos to improve the learning outcomes of basic badminton techniques at SD GMIT NO.07 Oeufu.

Research Method: This research is a type of classroom action research (PTK). Classroom Action Research, according to Suharsimi Arikunto, et al. (2012:102) is this type of research that is able to offer new ways and procedures to improve and increase educational professionalism in the teaching and learning process in the classroom by looking at the condition of students.

Results and discussion: The results of the discussion show that there is an Education learning outcome of physical education in the game of badminton with learning videos from cycle I to cycle II for grade V students of SD GMIT NO.07 Oeufu. The learning outcomes in the first cycle were 7 students with a percentage of 35%. In the second cycle that was completed, there were 20 students with a percentage of 100%. It can be seen that the presentation increased the learning outcomes of the players in the game of badminton with learning videos from cycle I to cycle II, which was 100% or increased to 20 students.

Conclusion: Based on the description above, it can be concluded that the absorption of learning videos can increase student learning activities.

Keywords: Learning outcomes, Badminton learning videos.