

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *LONG SERVICE* PERMAINAN
BULU TANGKIS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN STAD
(*STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION*)
SISWA KELAS X SMA NEGERI 2
BAGAN SINEMBAH**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Strata Satu (S1)
Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Universitas Islam Riau*



OLEH

NIA LUTFIANA
NPM. 156610960

Pembimbing Utama

Romi Cendra, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1016058703

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

ABSTRAK

Nia Lutfiana. 2021. Upaya Meningkatkan Keterampilan *Long Service* Permainan Bulu Tangkis Melalui Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya meningkatkan keterampilan *long service* permainan bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini berjumlah 15 orang. Teknik analisa data yang digunakan adalah menghitung nilai ketuntasan belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan hasil belajar *long service* bulu tangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah ketuntasan pada siklus I sebesar 53.33% sedangkan pada siklus II sebesar 86.67%.

Kata kunci: *Long Service* Bulu Tangkis, Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*)

ABSTRACT

Nia Lutfiana. 2021. Efforts to Improve Long Service Skills in Badminton Games through the STAD (Student Team Achievement Division) Learning Model for Class X Students of SMA Negeri 2 Bagan Sinembah.

The purpose of this research was to determine the efforts to improve the long service skills of badminton games through the STAD (Student Team Achievement Division) learning model for Class X students of SMA Negeri 2 Bagan Sinembah. This type of research is classroom action research. The subjects of this study amounted to 15 people. The data analysis technique used is to calculate the value of student learning completeness. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that through the STAD (Student Team Achievement Division) learning model can improve long service badminton learning outcomes in class X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah completeness in the first cycle of 53.33% while in the second cycle of 86.67% .

Keywords: Badminton Long Service, STAD Learning (Student Team Achievement Division)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah Swt, dengan rahmat yang diberikan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Keterampilan *Long Service* Permainan Bulu Tangkis Melalui Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah”** tepat pada waktunya.

Dalam penyelesaian penelitian ini penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Penulisan tugas ini telah disusun dengan baik, berdasarkan arahan para Dosen pengajar di Penjaskesrek FKIP UIR. Namun, bila memang masih terdapat kekurangan, maka segala kritikan dan saran tentunya akan sangat membantu demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi yaitu :

1. Bapak Romi Cendra, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing utama yang sudah meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan serta pembimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Leni Apriani, S.Pd., M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau
3. Bapak Dr. Raffly Henjilito, S.Pd., M.Pd sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Islam Riau.

4. Bapak/ Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan pengajaran dan berbagai disiplin Ilmu kepada peneliti selama peneliti belajar di Universitas Islam Riau.
5. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
6. Staf tata usaha Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
7. Teristimewa buat keluarga tercinta yang telah banyak berkorban baik materi maupun moril yang tidak mungkin terbalas sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, khususnya untuk Ayahanda tercinta Aswan dan Ibunda tersayang Efni Anwar serta kakak, yang telah memberikan semangat untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan khususnya angkatan 2015 di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Penulis sangat mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin ya Robbal Alamin.

Pekanbaru, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN SKRIPSI	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT KETERANGAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hakekat Hakikat <i>Long Service</i>	8
a. Pengertian <i>Long Service</i>	8
b. Teknik <i>Long Service</i>	13
c. Kesalahan-kesalahan Yang Sering Terhadi Saat <i>Long Service</i>	15
2. Hakikat STAD (<i>Student Team Achievement Divisions</i>)	15
a. Pengertian STAD (<i>Student Team Achievement Divisions</i>).....	15
b. Langkah-langkah Menggunakan STAD (<i>Student Team Achievement Divisions</i>).....	18
c. Kelebihan dan Kekurangan STAD (<i>Student Team Achievement Divisions</i>)	19

B. Kerangka Pemikiran.....	21
C. Hipotesis Penelitian	22
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian.....	23
B. Subjek Penelitian	26
C. Definisi Operasional.....	27
D. Pengembangan Instrumen.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	32
B. Analisa Data	41
C. Pembahasan	43
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Rubrik Penilaian Teknik <i>Long Service</i> Bulutangkis	28
2. Analisis Hasil Belajar <i>Long Service</i> Bulu Tangkis Siklus I.....	35
3. Analisis Hasil Belajar <i>Long Service</i> Bulu Tangkis Siklus II	39
4. Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Long Service</i> Bulu Tangkis Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	41
5. Ketuntasan Hasil Belajar <i>Long Service</i> Bulu Tangkis Siswa Dari Siklus I dan Siklus II.....	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Sikap Awal Sebelum dan Sesudah Memukul <i>Shuttle Cock</i> Saat <i>Long Service</i>	12
2. Teknik <i>Long Service</i> Bulutangkis.....	14
3. Siklus Penelitian PTK.....	23



DAFTAR GRAFIK

	Halaman
1. Kemampuan Daya Serap Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	42
2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II.....	43



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Silabus	51
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	52
3. Data Siklus I.....	60
4. Data Siklus II.....	61
5. Dokumentasi Penelitian	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan terdapat banyak model pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang baik. Banyak cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu yang meliputi sifat, lingkup dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Strategi belajar mengajar tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pengajarannya.

Strategi belajar mengajar terdiri atas semua komponen materi pengajaran dan prosedur yang akan digunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pengajaran tertentu dengan kata lain strategi belajar mengajar juga merupakan pemilihan jenis atau model yang akan digunakan haruslah sesuai atau cocok dengan tujuan yang akan dicapai.

Pembelajaran pendidikan jasmani harus memiliki tujuan yang sejalan dengan tujuan pendidikan yang memberi kontribusi yang sangat berharga dan memberi inspirasi bagi kesejahteraan hidup manusia. Pembangunan nasional dibidang pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur, serta memungkinkan warganya mengembangkan dirinya dan segala aspek, baik jasmaniah maupun rohaniah.

Sesuai dengan Undang-Undang RI No 3 Pasal 1 ayat 11 Tahun 2005 menyatakan bahwa “Olahraga pendidikan adalah jasmani dan olahraga yang

dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani”.

Dari kutipan di atas dapat dipahami bahwa penerapan olahraga bagi bangsa Indonesia telah di masukkan ke dalam proses pendidikan formal disekolah guna mencapai tujuan untuk mewujudkan masyarakat yang memiliki pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani yang baik sehingga terciptanya bangsa yang sehat jasmani dan rohaninya.

Untuk mencapai tujuan di atas, guru memegang peranan yang sangat penting dalam keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, seorang guru selalu dituntut untuk lebih mengembangkan kreatifitas maupun melakukan inovasi dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Kemampuan guru dalam mengembangkan pembelajaran selain bertujuan untuk meningkatkan keberhasilan pencapaian tujuan belajar dan meningkatkan aktivitas gerak siswa, guru juga dituntut dapat menciptakan suasana yang lebih menarik sehingga menumbuhkan keinginan untuk berhasil dari dalam diri siswa.

Dalam rangka pemecahan masalah guna memenuhi kebutuhan pendidikan seorang pengajar dapat memanfaatkan metode mengajar yang tepat dalam menyampaikan materi. Dalam hal penyampaian, diperlukan contoh gerakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Penggunaan metode mengajar yang baik dan tepat dapat menjadi salah satu alternatif dalam melaksanakan program pembelajaran yang efektif dan efisien.

Untuk kepentingan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, model

mengajar yang tepat memang akan sangat membantu guru dan siswa, sehingga akan membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran. Misalnya, mengubah model belajar menjadi pembelajaran yang kooperatif sehingga siswa dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk mempelajari suatu teknik atau gerakan dalam olahraga bulutangkis.

Bulutangkis merupakan sebuah cabang olahraga yang memukul dan menangkis bola yang terbuat dari bulu. Permainan ini dilakukan oleh dua orang (permainan tunggal) atau empat orang (permainan ganda). Dalam cabang olahraga bulutangkis terdapat berbagai teknik dasar, diantaranya teknik *service*, *smash*, *lob*, *drop*. Dalam penelitian ini salah satu aktifitas gerakan teknik yang akan dibahas adalah *long service*.

Long service adalah servis yang dilakukan dengan memukul *cock* dari bawah dan diarahkan ke belakang atas lapangan permainan lawan, sehingga lawan akan kesulitan mengembalikan *cock* yang seolah-olah seperti *cock* keluar dari lapangan sehingga akan membingungkan lawan untuk mengembalikan *cock* atau tidak.

Agar siswa dapat memahami teknik tersebut dengan mudah maka, salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam olahraga bulutangkis adalah dengan memberikan materi melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan tujuan siswa dapat melihat dan mengamati gerak "*long service*" yang agar siswa mudah dalam memahami setiap gerakan yang dilakukan. Gerakan ini dikemas dalam bentuk yang sederhana supaya siswa

dapat benar-benar memperhatikan urutan, awalan, posisi *long service* dan pukulan yang benar.

Mempelajari teknik atau gerakan *long service* secara berkelompok yang dibantu oleh guru dalam pelaksanaannya dapat memudahkan siswa dalam mencermati setiap gerakan yang mempunyai tingkat kesulitan yang tinggi. Dalam sisi lain penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) ini dapat menjadi pelengkap dalam pembelajaran dan sebagai peralihan model peraga agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam setiap pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan pengamatan penulis terhadap siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah, masih ada siswa yang tidak memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70, dan pada saat siswa melakukan *long service*, masih kurang akurat seperti *cock* yang diservis tidak jatuh dibagian belakang lapangan lawan, masih adanya siswa yang belum menguasai teknik *long service* yang benar. Selain itu, *cock* yang diservis tidak melambung tinggi ke arah belakang sehingga menjadi bola tanggung sehingga memudahkan lawan untuk langsung melakukan serangan balik, masih banyak siswa yang melakukan keterampilan *long service* dengan koordinasi yang kurang dinamis dan terkesan kaku. Padahal *long service* merupakan modal awal seorang pemain bulutangkis.

Dari permasalahan tersebut penulis ingin melakukan pendekatan dengan menggunakan penelitian tindakan kelas. Dimana tindakan tersebut sangat efektif untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) yang merupakan salah

satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjadikan siswa lebih aktif secara bersama-sama atau bekerja sama dalam kelompok belajar dalam mencapai tujuan pelajaran.

Penerapan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dilakukan untuk memberikan tindak lanjut dari apa yang penulis lihat, penulis perlu merefleksi diri, apa penyebab dari kurang maksimalnya keterampilan siswa dalam melakukan *long service*. Maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul Upaya Meningkatkan Keterampilan *Long Service* Permainan Bulu Tangkis Melalui Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah.

B. Identifikasi Masalah

Dari hasil obeservasi awal yang peneliti lakukan, masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Masih ada siswa yang tidak memenuhi nilai KKM yang telah ditentukan yaitu 70.
2. Pada saat siswa melakukan *long service*, masih kurang akurat seperti *cock* yang yang diservis tidak jatuh dibagian belakang lapangan lawan.
3. Masih adanya siswa yang belum menguasai teknik *long service* yang benar.
4. *Cock* yang yang diservis tidak melambung tinggi ke arah belakang sehingga menjadi bola tanggung sehingga memudahkan lawan untuk langsung melakukan serangan balik.
5. Masih banyak siswa yang melakukan keterampilan *long service* dengan koordinasi yang kurang dinamis dan terkesan kaku.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya masalah, terbatasnya keterampilan dan waktu yang tersedia maka penelitian ini dibatasi pada upaya meningkatkan keterampilan *long service* permainan bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah.

D. Rumusan Masalah

Bertolak dari pembatasan masalah penelitian ini maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan keterampilan *long service* permainan bulu tangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya peningkatan keterampilan *long service* permainan bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah.

F. Manfaat Penelitian

Bertitik tolak dari tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Bagi siswa, sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman belajar penjasorkes, khususnya dalam melakukan keterampilan *long service* permainan bulu tangkis.

2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan dan pedoman dalam pembelajaran *long service* dan sebagai bahan masukan guru dalam memilih *alternative* model pembelajaran yang akan dilakukan guna meningkatkan kualitas belajar peserta didik.
3. Bagi kepala sekolah sebagai masukan dalam mengefektifkan proses belajar belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.
4. Bagi Fakultas, semoga penelitian ini dapat menambahkan khasanah ilmu pengetahuan mahasiswa yang lain tentang materi pembelajaran keterampilan *long service* permainan bulu tangkis.
5. Bagi peneliti, sebagai pengalaman dibidang penelitian dalam memodifikasi pembelajaran penjas serta dalam memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi dan meraih gelar Strata 1 (S1) di Universitas Islam Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat *Long Service*

a. Pengertian *Long Service*

Siswa dituntut untuk terampil dalam melakukan teknik dasar bulutangkis sehingga siswa mendapatkan nilai hasil belajar yang baik. Menurut Taufan (2016:11) Bulutangkis sebagai salah satu cabang olahraga yang digemari oleh masyarakat perlu memainkan peran dalam pembangunan bidang olahraga seoptimal mungkin. Permainan bulutangkis yang dilakukan oleh Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) adalah suatu kegiatan yang sangat kompleks. Lebih-lebih terkait dengan tuntutan masyarakat akan prestasi bulutangkis dengan menambah beban pembinaan tersebut. Untuk menghadapi persaingan yang terjadi dalam bidang olahraga khususnya pada cabang olahraga bulutangkis, maka pola pembinaan yang dilakukan harus lebih terencana, sistematis dan konseptual. Prestasi akan tercapai apabila seorang pemain akan dibina sejak usia dini, secara ilmiah, kontinyu, bertahap, dan berkesinambungan selama kurang lebih 10 tahun. Karena usia emas "*gold age*" prestasi puncak cabang olahraga berkisar antara umur 20-25 tahun.

Menurut Cendra Dkk (2019:57) Bermain bulu tangkis dengan baik dituntut untuk banyak melakukan latihan, mempelajari dan memahami unsur-unsur fisik, teknik, taktik maupun mental. Karena tidak mungkin dapat bermain dengan baik jika teknik yang ada dalam permainan bulu tangkis belum diketahui

dan tidak dipahami. Penguasaan keterampilan bulu tangkis diperoleh melalui proses belajar pada umumnya. Belajar keterampilan gerak harus mengikuti kaidah proses belajar pada umumnya. Belajar merupakan suatu fenomena atau gejala yang tidak dipahami secara langsung. Gejala tersebut hanya bisa diduga atau diketahui dari tingkah laku atau penampilan seseorang.

Dalam bermain bulutangkis siswa belajar tentang keterampilan-keterampilan yang ada dalam bulu tangkis, menurut Sutiawan (2015:3) Keterampilan adalah keterampilan untuk menggunakan akal, fikiran, dan kreatifitas dalam mengerjakan dan mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi P 3 lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai yang lebih dari hasil pekerjaan yang dilakukan. Dalam permainan bulu tangkis sangat membutuhkan keterampilan untuk menguasai teknik dasar permainannya seperti cara memegang raket, gerakan kaki (*footwork*) dan teknik dasar pukulan. Salah satu bentuk pukulan bulutangkis adalah *long service*.

Servis panjang merupakan salah satu teknik dalam bermain bulutangkis, dimana teknik ini digunakan untuk mengecoh lawan karena seolah-olah bola keluar dari garis batas belakang lapangan lawan. Menurut Wardana (2017:5) Servis panjang adalah, sebuah pukulan pertama yang dilakukan seorang pemain dengan melambungkan *cock* setinggi mungkin sehingga *cock* jatuh *horizontal* ke bawah dengan tujuan agar *cock* jatuh pada sasaran yang di inginkan.

Kemudian menurut Gazali (2018:21) *long service* termasuk jenis pukulan *underhand*, yang merupakan pukulan dengan ayunan raket dari dari bawah ke atas. Servis panjang biasa digunakan untuk permainan bulutangkis pada pada

nomor tunggal, sehingga kok bisa melambung tinggi ke belakang dan menjadi permainan reli panjang. *Shuttlecock* akan menukik tajam dengan kekuatan penuh pada target area *long service* yaitu pada batas belakang bidang lawan, perbatasan antara batas belakang untuk permainan tunggal dan perbatasan belakang untuk permainan ganda sehingga ini merupakan suatu keunggulan untuk permainan tunggal.

Servis panjang memungkinkan seorang pemain dapat mendapatkan poin kemenangan apabila lawan tidak dapat mengembalikan *cock* dengan baik atau ia tertipu oleh arah jatuhnya *cock*. Servis panjang yang baik merupakan pukulan yang melambung tinggi dan jatuh secara lurus ke arah belakang lawan di bagian belakang di lapangan lawan.

Menurut Grice (2007:25) disebutkan bahwa dalam bulutangkis, servis yang baik akan memberikan kesempatan yang baik pula untuk mencetak angka dan memenangkan permainan. Untuk mendapatkan servis yang legal, kontak dengan bola harus dilakukan di bawah pinggang dan tangkai raket harus mengarah ke bawah. Seluruh kepala raket harus dapat dilihat di bawah setiap bagian pegangan raket sebelum memukul bola.

Kemudian Grice (2007:25) menambahkan bahwa *long service* adalah servis dasar anda. Servis ini mengarahkan bola tinggi dan jauh, dan bola harus berbalik dan jatuh sedekat mungkin dengan garis batas belakang dengan demikian, bola lebih sulit untuk diperkirakan dan dipukul, sehingga semua pengembalian lawan kurang efektif.

Selanjutnya Waldi (2016:4) menjelaskan bahwa *long service* adalah memukul *kock* dari bawah dan diarahkan ke bagian belakang atas lapangan permainan lawan. Servis ini biasanya dilakukan dalam permainan tunggal, sehingga sering dinamakan *deep single service*. Jenis *service* ini dilakukan dengan pukulan *forehand*.

Menurut Rizal (2013:208) Servis panjang dalam permainan bulutangkis merupakan gerakan yang sangat kompleks, yang dimulai dari gerakan awal, gerakan pelaksanaan sampai pada gerakan lanjutan. Sehubungan dengan hal Kemajuan teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan banyak memberi temuan-temuan baru tentang upaya peningkatan prestasi cabang olahraga bulutangkis. Upaya tersebut berupa penguasaan keterampilan gerak teknik termasuk keterampilan teknik melakukan *long service*, teknik tersebut merupakan salah satu teknik yang cukup merepotkan pengembaliannya disebabkan karena pengambilannya jauh di belakang lapangan, sehingga pengembaliannya mudah diterka arah bola oleh lawan.

Menurut Grice (2007:25) menjelaskan bahwa *long service* hampir sama dengan gerakan mengayun pada pukulan *forehand underhand*. Anda harus berdiri di dekat garis tengah dan kira-kira 4 hingga 5 kaki (1,5 meter) di belakang garis servis pendek. Posisi ini menempatkan anda dekat dengan bagian tengah lapangan dan kira-kira sama jauhnya dengan semua sudut lapangan. Salah satu kaki anda harus dimajukan ke depan dengan kaki yang dominan berada di belakang.

Jari telunjuk dan ibu jari tangan yang tidak dominan harus memegang bola pada bagian dasarnya, diulurkan di depan tubuh kira-kira pada ketinggian

pinggang. Tahan tangan yang memegang raket pada posisi *backswing* (ayunan ke belakang) dengan tangan dan pergelangan tangan berada dalam posisi menekuk. Saat anda melepaskan bola, pindahkan berat badar anda dari kaki yang di belakang ke kaki yang di depan, dan tarik tangan anda ke bawah untuk memukul bola kira-kira pada ketinggian lutut.

Putaran tangan bagian bawah dan gerakan pergelangan tangan merupakan sumber dari tenaga yang dikeluarkan. Gerakan akhir servis anda adalah ke arah atas dengan arah yang sejalan dengan bola dan berakhir di atas bahu tangan yang tidak memegang raket.



Gambar 1. Sikap Awal Sebelum dan Sesudah Memukul *Shuttle Cock* Saat *Long Service* (Grice, 2007:26)

Servis panjang juga dapat diartikan sebagai *servis lob* (servis tinggi). Menurut Khairuddin (2000:122) menyatakan “*servis lob* adalah pukulan pertama yang diarahkan tinggi kebelakang daerah lawan (disekitar garis belakang)”. Dari kutipan ini dapat dipahami bahwa pukulan yang dilakukan diawal permainan kemudian diarahkan setinggi mungkin ke belakang daerah lawan disebut dengan pukulan servis *lob* atau *long service*.

Menurut Khairuddin (2000:122) Servis panjang (servis *lob*) ini sangat baik sekali dilakukan untuk permainan tunggal, disebabkan karena:

- a. Dengan mengarahkan bola tinggi kebelakang berarti mendesak lawan sampai kepada garis belakang sehingga daerah pertahanan bagian depan terbuka lebar.
- b. Dengan melambungkan bola setinggi mungkin kebelakang bola akan jatuh dalam keadaan tegak lurus dengan lantai. Bola dalam keadaan posisi semacam ini sangat sulit untuk dipukul, apalagi memukul dengan pukulan *smash*.
- c. Servis tinggi sangat tepat dilakukan pada saat lawan kehabisan tenaga. Dengan servis ini lawan dipaksa untuk bergerak dalam daerah yang lebih luas dan mengeluarkan tenaga yang lebih besar

b. Teknik *Long Service*

Kemampuan siswa dalam melakukan teknik bulutangkis, khususnya *long service* tidak terlepas dari peranan seorang pelatih. Karena menurut Putri (2012:2) seorang pelatih hendaknya mengetahui keterampilan anak didiknya, baik kelebihan pukulan yang dimiliki maupun tingkat kegagalan pukulan yang dominan pada saat bertanding. Selain itu, pelatih juga harus pandai memahami perbedaan karakter dan strategi saat bertanding antara pemain pengguna tangan kanan dan pemain pengguna tangan kiri (kidal), sehingga diperlukan analisis pertandingan saat siswanya bertanding untuk digunakan sebagai bahan evaluasi dalam memperbaiki dan meminimalisir tingkat kegagalan pukulan siswa tersebut.

Adapun bentuk gerakan *long service* yang harus diperhatikan menurut Wijaya (2017:109) adalah:

Posisi awal; (1) Peganglah kok setinggi pinggang. (2) Posisi raket dipegang dari arah belakang, telapak tangan menghadap ke depan. (3) ketika raket mengayun dan mengenai bola bersamaan dengan melepas kok. Gerakan; (1) Kok harus dipukul dengan menggunakan tenaga penuh agar kok melayang tinggi dan jatuh tegak lurus dibagian

belakang garis lapangan lawan. (2) Saat memukul kok kedua kaki terbuka selebar pinggul dan kedua telapak kaki senantiasa kontak dengan lantai. (3) Perhatikan gerakan ayunan raket kebelakang, kedepan dan setelah melakukan pukulan harus dilakukan dengan sempurna. Serta diikuti gerak peralihan titik berat badan dari kaki kebelakang kaki depan yang harus berlangsung kontinue dan harmonis. (4) Biasakan selalu berkonsentrasi sebelum memukul kok.



Gambar 2. Teknik *Long Service* Bulutangkis
(Zarwan, 2010:88)

Dari kutipan di atas dapat diketahui bahwa setiap pemain bulutangkis saat melakukan servis harus dapat memperhatikan pegangan kok yang harus setinggi pinggang, posisi raket yang dipegang, ayunan raket yang bersamaan dengan dilepasnya kok. Pukulan *long service* ini harus dilakukan dengan bertenaga agar kok melayang tinggi dan jatuh tegak lurus dibagian belakang garis lapangan lawan, serta dengan konsentrasi yang tinggi.

Menurut Setiawati (2014:3) “tujuan *long service* antara lain (1) untuk menghindari permainan depan bagi lawan yang bagus main *netting*, (2) untuk mempercepat kelelahan fisik lawan, (3) mengukur keterampilan smes lawan, (4) membuka posisi depan lawan”. Dari kutipan ini dapat diketahui bahwa tujuan utama dari pukulan *long service* ini adalah untuk menghindari permainan *netting*, menguji keterampilan lawan dalam melakukan *smash* dan

untuk mempercepat kelelahan fisik lawan serta untuk membuka posisi depan lawan.

c. Kesalahan-kesalahan Yang Sering Terhadi Saat *Long Service*

Menurut Zarwan (2010:89) kesalahan-kesalahan yang sering terhadi saat *long service* dalam bulu tangkis sebagai berikut:

- a. pada saat memukul *shuttlecock*, kapa (daun) raket lebih tinggi atau sejajar dengan grip raket
- b. Titik perkenaan (persentuhan) antara *shuttlecock* dengan kepala (daun) raket lebih tinggi dari pinggang
- c. Posisi kaki menginjak garis tangan atau depan
- d. Kaki kiri melakukan langkah
- e. Kaki kanan melangkah sebelum *shuttlecock* dipukul
- f. Terputusnya rangkaian gerak mengayun raket dan memukul *shuttlecock*
- g. Penerima servis bergerak sebelum *shuttlecock* servis dipukul

2. Hakikat STAD (*Student Team Achievement Divisions*)

a. Pengertian STAD (*Student Team Achievement Divisions*)

Agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka seorang guru harus berupaya melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran. Seorang guru harus dapat menemukan cara tepat agar materi yang disampaikan dapat diserap dengan cepat oleh siswa. Dengan menggunakan inovasi-inovasi tersebut diharapkan hasil yang dicapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

Salah satu teknik dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah metode *student team achievement divisions* (STAD). Seorang guru harus dapat menemukan cara tepat agar materi yang disampaikan dapat diserap dengan cepat oleh siswa. Pembelajaran menggunakan metode *student team achievement divisions* (STAD) dapat membantu siswa dalam mengatasi kesulitan belajar dan pemahaman pelajaran yang diajarkan oleh guru, karena tujuan dari penerapan metode ini adalah untuk memperjelas pengertian konsep dan memperlihatkan cara melakukan sesuatu atau proses terjadinya sesuatu.

Sebagaimana menurut Arindra (2013:2) Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah model *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan siswa secara penuh dalam kelompok, baik fisik maupun mental dan siswa sebagai subyek belajar yang mana berperan aktif disetiap proses pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota 4-5 orang siswa secara heterogen, yang merupakan campuran tingkat prestasi, jenis kelamin, latar belakang sosial dan suku.

Menurut Aditama (2014:42) STAD (*Student Teams-Achievement Division*) adalah salah satu dari sekian banyak model pembelajaran yang bersifat kelompok dan dapat meningkatkan kerjasama serta kepekaan antar individu di dalamnya. Sehingga menciptakan hubungan antar kelompok yang baik. Secara langsung model pembelajaran STAD dapat digunakan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran bolavoli di sekolah.

Dari kutipan di atas, dapat dipahami bahwa metode STAD merupakan metode belajar kelompok yang berguna untuk melatih siswa untuk bekerja sama dalam meningkatkan keterampilan individu dalam menciptakan hubungan belajar yang baik sesama siswa yang lain.

Kemudian menurut Kosasih (2014:112) metode *student team achievement divisions* (STAD) adalah metode ini dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang laki-laki dan perempuan yang berasal dari berbagai latar belakang, dan keterampilan. Metode ini memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi lebih aktif. Siswa memperoleh kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif dalam kelompoknya. Dalam hal ini, para siswa melakukan kegiatan pemecahan masalah yang diberikan pada kelompoknya. Mungkin pula mereka bekerja sama di dalam melakukan suatu kerja praktik ataupun proyek-proyek tertentu. Hal itu bergantung pula pada jenis model pembelajaran yang telah dirancang oleh guru.

Penggunaan metode *student team achievement divisions* (STAD) sangat menunjang proses interaksi belajar mengajar dikelas, sehingga kesan yang diterima lebih lama pada jiwanya. Akibatnya memberikan motivasi yang kuat untuk siswa agar lebih giat belajar. Dengan metode *student team achievement divisions* (STAD) itu siswa dapat berpartisipasi aktif dan memperoleh pengalaman langsung serta dapat mengembangkan kecakapannya.

Menurut Diatmika (2016:4) Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa

kelompok kecil siswa dengan level keterampilan akademik yang berbeda-beda saling berkerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran. Dalam pendekatan structural tipe STAD, guru berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan bimbingan bagi siswa untuk menemukan dan untuk membantu memecahkan kesulitan belajarnya, bukan sebagai sumber pemecahannya. Disamping itu ada tanggung jawab perorangan dalam pendekatan ini dapat memberikan motivasi dan kepercayaan diri dalam belajar dimana siswa diharapkan mampu bekerja mandiri sekaligus bekerja sama. Hal ini akan bermuara pada peningkatan hasil belajar *passing* bolavoli.

Menurut Purnomo (2014:24) Beberapa model pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat diterapkan diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat dikatakan sebagai sebuah model pembelajaran yang memediasi ikatan siswa tersebut dalam mencapai tujuan belajar bersama melalui semangat kerjasama.

Dengan model pembelajaran metode *student team achievement divisions* (STAD), proses penerimaan siswa terhadap materi pembelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Hal ini karena siswa dapat mengamati dan memperhatikan apa yang diperlihatkan saat proses pelajaran berlangsung.

b. Langkah-langkah Menggunakan STAD (*Student Team Achievement Divisions*)

Komponen STAD menurut Slavin yang dalam Kosasih (2014:112) adalah sebagai berikut :

- a. Belajar dalam kelompok

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang. Mereka mengerjakan tugas masing-masing yang diberikan guru ataupun berdasarkan kesepakatan antara anggotanya. Jika siswa yang satu mengalami kesulitan, siswa yang lain diharapkan turut membantunya.

b. Presentasi kelas

Presentasi kelas dalam STAD berbeda dari cara pengajaran yang biasa. Dalam hal ini masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Setiap siswa harus betul-betul memerhatikannya karena dalam presentasi terdapat materi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran.

c. Tes individu

Setelah pembelajaran selesai, ada tes individual, misalnya dengan menulis bagaimana teknik *passing* bawah.

d. Skor pengembangan individu

Skor yang didapatkan dari hasil tes selanjutnya dicatat oleh guru untuk dibandingkan dengan hasil prestasi sebelumnya. Skor tim diperoleh dengan menambahkan skor peningkatan semua anggota dalam satu tim. Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi jumlah skor penambahan dibagi jumlah anggota kelompok.

e. Penghargaan kelompok

Penghargaan didasarkan nilai rata-rata yang diperoleh kelompoknya. Wujudnya bisa berupa pujian, skor, hadiah, dan sejenisnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan STAD (*Student Team Achievement Divisions*)

Zulhartati (2012:7) kelebihan STAD (*Student Team Achievement*

Divisions) adalah sebagai berikut:

1. Siswa dapat belajar dari siswa lainnya yang telah mengerti, sehingga rasa malu untuk bertanya terhadap materi yang belum dimengerti siswa dapat berkurang.
2. Siswa dapat saling aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.
3. Siswa menjadi harus merasa siap, karena akan mendapatkan tes secara acak oleh guru bidang studi.
4. Di dalam penilaian, guru dapat melihat keterampilan dari masing-masing individu siswa terhadap pemahaman materi

Kemudian Zulhartati (2012:7) juga menyebutkan kekurangan STAD

(*Student Team Achievement Divisions*) adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa yang belum dapat bekerja sama dengan kelompoknya dan tidak dapat mengerjakan tugas dari guru, maka siswa tersebut akan tertinggal dari siswa lainnya.
2. Apabila di dalam kelompok tersebut tidak terdapat siswa yang mengerti akan soal atau materi yang telah diberikan oleh guru, maka seluruh anggota kelompok tersebut akan mendapat kesulitan dalam memecahkan masalah
3. Di dalam penggunaan pembelajaran kooperatif model STAD ini akan menggunakan waktu yang lama, karena dalam model ini siswa diminta untuk membentuk kelompok, menata ruang kelas, dan guru juga harus membimbing semua kelompok yang terdapat di dalam kelas tersebut.

B. Kerangka Pemikiran

Pelaksanaan pembelajaran olahraga di sekolah bertujuan untuk mengenalkan dunia olahraga kepada para siswa sehingga dapat menimbulkan rasa dan cita-cita untuk dapat berprestasi, sehingga untuk mewujudkan prestasi tersebut siswa harus dapat menguasai teknik dasar dengan baik salah satu cara menyampaikan materi pembelajaran olahraga adalah dengan menggunakan suatu model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model STAD (*student team achievement divisions*). Model ini dapat digunakan sebagai sarana dalam proses pembelajaran berkelompok sehingga siswa dapat saling bekerja sama dalam menyelesaikan suatu masalah, dan siswa akan belajar untuk melakukan komunikasi yang kooperatif dan sikap saling tolong menolong untuk bersama-sama mencapai prestasi dalam belajar teknik *long service* bulu tangkis.

Long service bulu tangkis adalah servis yang dilakukan dengan memukul *cock* dari bawah dan diarahkan ke belakang atas lapangan permainan lawan, sehingga lawan akan kesulitan mengembalikan *cock* yang seolah-olah seperti *cock* keluar dari lapangan sehingga akan membingungkan lawan untuk mengembalikan *cock* atau tidak.

Untuk mempelajari teknik ini siswa akan dibentuk menjadi beberapa kelompok belajar, sehingga akan tercipta suatu persaingan yang sehat untuk dapat mencapai nilai yang lebih tinggi dari kelompok belajar yang lain, kegiatan belajar seperti ini akan membiasakan siswa untuk bekerja sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, penulis berfikir bahwa semakin baik penerapan STAD (*student team achievement divisions*) ini maka semakin

baik pula peningkatan keterampilan *long service* permainan bulu tangkis siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah.

C. Hipotesis Tindakan

Pada penelitian ini penulis mengajukan pertanyaan penelitian yaitu melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan hasil belajar *long service* bulu tangkis siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah.



BAB III

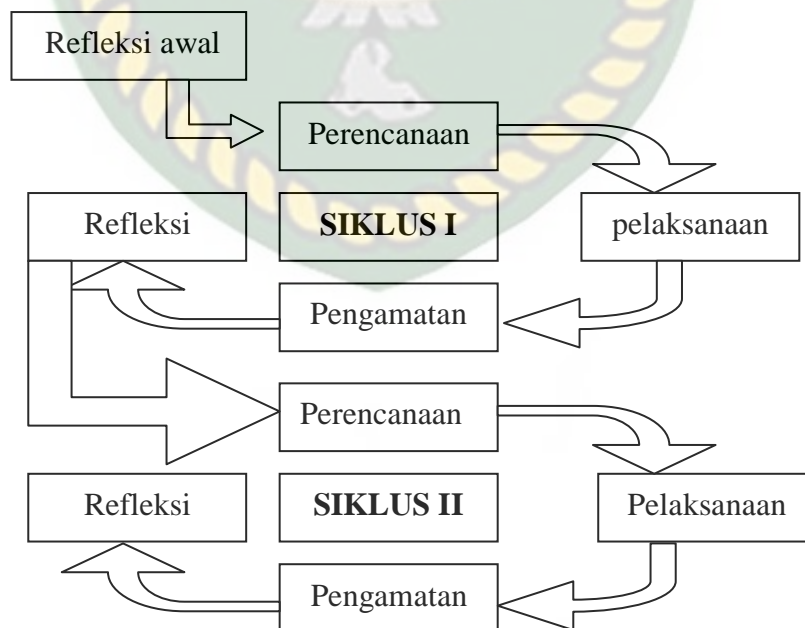
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, yaitu penelitian yang dilakukan dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan *long service* dengan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*).

Arikunto (2011:57) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, daur siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Arikunto (2011:16) adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Siklus Penelitian PTK
(Arikunto, 2011:16)

SIKLUS I

a. Perencanaan

1. Mempersiapkan RPP, fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran
2. Menyiapkan contoh perintah atau suruhan melakukan tindakan secara jelas
3. Menyiapkan bahan observasi dan mempersiapkan semua alat yang diperlukan
4. Menyusun skenario pelaksanaan tindakan

b. Pelaksanaan

1. Melaksanakan proses pembelajaran
2. Menganalisa penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani
3. Mengamati pelaksanaan keterampilan pengajaran pendidikan jasmani
4. Menganalisa cara mengorganisasi pembelajaran
5. Menganalisa penyusunan penggunaan alat pengajaran
6. Membimbing pelaksanaan *long service*

c. Observasi

1. Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani
2. Mendokumentasikan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani
3. Mencatat hasil analisa cara mengorganisasikan pembelajaran.
4. Mendokumentasikan cara pemanfaatan alat yang dipakai.

5. Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan pengajaran.

d. Refleksi

Peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan atas aktivitas belajar dalam mengikuti pelajaran berbagai kriteria. Tujuannya adalah mengetahui kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus berikutnya

SIKLUS II

a. Perencanaan

1. Menetapkan materi/pokok bahasan yang akan dijadikan penelitian
2. Menyusun instrumen penelitian dan lembar observasi
3. Menyusun lembar evaluasi
4. Menyusun lembar refleksi
5. Menyusun skenario pelaksanaan tindakan

b. Pelaksanaan

Pada siklus 2 pelaksanaan tindakan akan disesuaikan dengan hasil refleksi. Sebagai prediksi langkah-langkah tindakan adalah sebagai berikut:

1. Memberi petunjuk/penjelasan dan memberi kesempatan kepada siswa memperhatikan dan melakukan gerakan
2. Membagi siswa sesuai dengan lapangan yang disediakan
3. Mengembangkan dan mengorganisasikan latihan
4. Mengawasi pelaksanaan yang dilakukan siswa

5. Melakukan observasi dan evaluasi melalui lembaran observasi yang sudah disediakan
6. Mencatat hasil dari pelaksanaan kegiatan yang dilakukan
7. Membuat kesimpulan.

c. Observasi

1. Mengamati pengembangan dan pengorganisasian materi pengajaran
2. Mencatat hal-hal yang dinilai menarik selama observasi
3. Pemantauan dalam jenis kegiatan pengajaran
4. Mendokumentasikan penggunaan alat bantu sesuai dengan kompetensi
5. Mengamati pelaksanaan pembelajaran secara individu dan kelompok
6. Mengamati penggunaan waktu secara efisien
7. Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian
8. Mengenali, merekam dan mendokumentasikan setiap indikator dari semua proses

d. Refleksi

Hasil observasi dari pelaksanaan tindakan dijadikan bahan referensi yang digunakan untuk perubahan, perbaikan dan peningkatan pengajaran.

B. Subjek Penelitian

Menurut Kusumawati (2015:100) subjek penelitian adalah data yang akan kita teliti, apabila dalam penelitian kuantitatif lebih dikenal dengan populasi dan sampel. Dalam PTK ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah berjumlah 15 orang. Adapun teknik *sampling* yang dipergunakan adalah sampel jenuh, dimana semua subjek penelitian

dijadikan sampel (Sugiyono, 2010:96). Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah berjumlah 15 orang.

C. Definisi Operasional

1. Model STAD (*student team achievement divisions*) ini adalah suatu metode yang dapat memberi kesempatan kepada siswa berpartisipasi lebih aktif. Siswa memperoleh kesempatan lebih banyak dalam memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan secara komprehensif dalam kelompoknya.
2. Teknik *Long service* adalah servis yang dilakukan dengan memukul *cock* dari bawah dan diarahkan ke belakang atas lapangan permainan lawan, sehingga lawan akan kesulitan mengembalikan *cock* yang seolah-olah seperti *cock* keluar dari lapangan sehingga akan membingungkan lawan untuk mengembalikan *cock* atau tidak.

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Silabus

Silabus disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Setiap RPP yang digunakan memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, alokasi waktu, alat dan sumber serta penilaian dengan

berpedoman pada langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*).

c) Lembaran Unjuk Kerja

Merupakan lembaran penilaian yang terdiri dari indikator gerak dasar *long service*.

Adapun teknik tes tentang peningkatan *long service* yang dinilai dapat dilihat pada rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 1. Rubrik Penilaian Teknik Long Service Bulutangkis

No	Aspek Yang Dinilai	Kualitas Gerak				skor			
		1	2	3	4				
1.	Fase awal	<p>1. Sikap kaki Permainan berdiri dengan kaki kanan berada di depan kaki kiri, lutut ditekuk</p> <p>2.Sikap Badan Badan agak condong ke depan</p> <p>3.Sikap tangan Tangan siap berada di depan dada</p> <p>4. Sentuhan Bola Ditangan Pada saat akan melakukan passing segeralah menempatkan diri di bawah bola. Tangan diangkat ke atas depan kira-kira setinggi dahi. Jari-jari tangan secara keseluruhan membentuk setengah bulan.</p>							
2	Fase Utama	<p>1. Sikap Jari Jari-jari diregangkan dan kedua ibu jari membentuk sudut</p> <p>2. Sikap Penerimaan Penerimaan bola pada jari adalah ruas pertama dan kedua, terutama ruas pertama dan ibu</p>							

		jari 3. Sikap Sentuhan Bola Pada saat disentuh pada bola jari-jari agak dilepaskan. Pada saat itu juga diikuti gerakan pergelangan dan lengan ke arah depan atas agak eksplosif.				
3	Fase Akhir	1. Sikap Tangan Setelah berhasil melakukan <i>passing</i> maka lengan harus lurus sebagai suatu gerakan lanjutan. 2. Sikap Badan Kemudian diikuti dengan badan dan langkah kaki ke depan agar koordinasi tetap terjaga dengan baik. 3. Sikap Tubuh Secara Keseluruhan Gerakan pergelangan tangan, lengan, dan kaki harus merupakan suatu gerakan yang seirama, sedangkan pandangan ke arah jalannya bola.				
Jumlah						
Skor Maksimal : 40						

Suparno (2008:117)

Penilaian :

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup Baik
- 1 = Kurang Baik

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi pada penelitian ini menggunakan :

1. Observasi

Peneliti mengamati secara langsung obyek yang diteliti, baik dengan cara mengamati maupun mencatatnya.

2. Perpustakaan

Penulis mengambil data-data yang bersumber dari buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

3. Pengukuran

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan teknik penilaian unjuk kerja keterampilan siswa dalam melakukan teknik *long service*.

F. Teknik Analisa Data

Untuk mengetahui peningkatan *long service*, penulis menggunakan tes unjuk kerja *long service*. Setelah didapatkan skor masing-masing siswa, selanjutnya dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Ketuntasan individu tercapai apabila siswa mencapai nilai KKM sebesar 80. Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari seluruh siswa mampu melakukan *long service* dengan benar dengan nilai minimal 80 maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun rumus yang dipergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (\text{Sudijono, 2004:23})$$

P = Angka persentase ketuntasan klasikal
F = Frekuensi siswa yang tuntas
N = Jumlah siswa



Dokumen ini adalah Arsip Miitik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jadi data yang diperoleh berupa hasil penilaian belajar siswa atau keterampilan siswa. Hasil belajar siswa yang dinilai di sini adalah hasil belajar *long service* bulu tangkis. Kemudian data mengenai hasil belajar *long service* bulu tangkis siswa dipaparkan dalam bentuk tabel, selanjutnya hasil pemaparan tabel tersebut diuraikan dalam bentuk penjelasan.

Dari uraian akan dikemukakan apakah hasil yang diperoleh telah atau belum dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan *long service* permainan bulu tangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*). Keberhasilan tersebut disesuaikan dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Adapun bentuk pembahasan penelitian ini dipaparkan dan diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil Siklus Pertama

a. Perencanaan Tindakan

Segala sesuatu yang dibutuhkan dalam tahap pelaksanaan disusun dan dipersiapkan guna mendukung proses pembelajaran pada tahap pelaksanaan. Adapun perencanaan yang dimaksud adalah:

- 1) Menyusun silabus pembelajaran
- 2) Membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*), Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP), membuat lembaran evaluasi praktek *long service* bulu tangkis siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Siklus I direncanakan selama 2 kali pertemuan dengan waktu 3 x 45 menit, dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*). Kompetensi yang diberikan pada siklus pertama ini adalah teknik dasar *long service* bulu tangkis. Proses pembelajaran mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun peneliti. Dalam proses pembelajaran ini dibagi menjadi tiga langkah besar yaitu pendahuluan, pembelajaran inti dan penutup. Proses pembelajaran diawali dengan guru memberikan intruksi kepada siswa untuk mengatur tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang dijelaskan, mengemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa, mengemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan belajar secara berkelompok. Kemudian guru memberikan contoh gerakan *long service* bulu tangkis sehingga mendorong siswa untuk tertarik memperhatikan teknik *long service*. Guru berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan dengan menghindari suasana yang menegangkan. Guru harus dapat mengontrol bahwa semua siswa mengikuti jalannya proses penerapan model STAD dengan

memperhatikan reaksi seluruh siswa. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses pembelajaran itu. Lalu diakhiri dengan evaluasi bersama tentang jalannya proses pelaksanaan teknik itu untuk perbaikan selanjutnya seperti menanyakan secara langsung apakah gerakan yang dicontohkan telah dapat dipahami dengan baik.

c. Observasi dan Evaluasi

1) Observasi

Pengamatan dilaksanakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas yang diamati dalam pembelajaran adalah aktivitas siswa melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*). Pengamatan dilakukan oleh seorang 1 (satu) orang observer, observer ini bertugas untuk mengamati aktivitas siswa. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas-aktivitas tersebut, diketahui bahwa apakah hasil pembelajaran siswa sudah baik dari pada sebelum tindakan (sebelum diterapkannya model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*)).

2) Evaluasi

Sebagaimana telah diuraikan pada siklus I atau setelah diterapkannya model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) bahwa rata-rata nilai keterampilan *long service* permainan bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Analisis Hasil Belajar *Long Service* Bulu Tangkis Siklus I

No	Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
1	90 sd 100	Sangat Kompeten	0	0%
2	70 sd 89	Kompeten	8	53.33%
3	50 sd 69	Cukup Kompeten	7	46.67%
4	30 sd 49	Kurang Kompeten	0	0.00%
5	10 sd 29	Tidak Kompeten	0	0%
Jumlah			15	100%
Rata-rata				69.00
Ketuntasan Klasikal				53.33

Data Olahan Penelitian 2021

Berdasarkan tabel di atas, maka analisis terhadap keterampilan siswa siklus I adalah sebagai berikut:

1. Interval nilai 90 sd 100 dalam kategori “sangat kompeten” tidak ada
2. Interval nilai 70 sd 89 dalam kategori “kompeten” diperoleh 8 orang siswa dengan persentase 53.33%.
3. Interval nilai 50 sd 69 dalam kategori “cukup kompeten” diperoleh 7 orang siswa dengan persentase 46.67%.
4. Interval nilai 30 sd 49 dalam kategori “kurang kompeten” tidak ada.
5. Interval nilai 10 sd 29 dalam kategori “tidak kompeten” tidak ada.

Selanjutnya dari tabel juga diketahui rata-rata nilai siswa siklus I, yakni 69.00. Berdasarkan tabel dan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa rata-rata keterampilan *long service* permainan bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah cukup baik, namun hanya saja belum tuntas secara keseluruhan atau belum melewati ketuntasan klasikal sebesar 80% baru mencapai 53.33% sehingga penelitian dilanjutkan hingga ke siklus II.

Dari tabel di atas dapat juga diketahui bahwa ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus I ini hanya 53.33% sebagaimana dihitung dengan cara:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% , \text{ maka}$$

$$P = \frac{8}{15} \times 100\%$$

$$P = 53.33\%$$

Diketahui bahwa indikator keberhasilan yang tercapai pada siklus I adalah 53.33%. Pernyataan tersebut membuktikan bahwa indikator keberhasilan belum tercapai 80% siswa memperoleh nilai minimal 70. Sehingga Penelitian Tindakan Kelas ini perlu dilakukan ulang ke siklus kedua guna memperbaiki kelemahan-kelemahan yang dijumpai dalam pembelajaran. Perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar *long service* bulu tangkis.

d. Refleksi Siklus Pertama

Tahap akhir dari pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan refleksi, tujuannya untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan selama pembelajaran melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*). Adapun hal-hal yang direfleksi pada siklus I adalah sebagai berikut:

1. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran dikatakan baik, namun masih terdapat kelemahan pada aktivitas siswa yaitu siswa kurang memperhatikan dengan baik saat demonstrator memperagakan gerakan *long service* bulu tangkis.

2. Rata-rata hasil belajar *long service* bulu tangkis pada siklus I adalah 81.88. Namun jika dilihat dari segi ketuntasan, hanya ada 8 orang siswa yang tuntas. Sehingga indikator kinerja yang tercapai hanya sebesar 53.33% atau belum tercapai 80% siswa memperoleh nilai minimal 70.

Mencermati kelemahan di atas, maka sebaiknya guru lebih memotivasi siswa dalam melakukan *long service* bulu tangkis. Kemudian guru mengamati kegiatan yang dilakukan oleh tiap siswa yang remedial ketika pembelajaran sedang berlangsung agar siswa benar-benar memperhatikan penjelasan guru dengan seksama.

2. Hasil Siklus Kedua

a. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan pada siklus kedua sama dengan pada siklus pertama. Untuk melakukan pelaksanaan perlu dipersiapkan guna mendukung proses pembelajaran pada tahap pelaksanaan. Adapun perencanaan yang dimaksud adalah:

- 1) Menyusun silabus pembelajaran
- 2) Membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*), Rencana Perangkat Pembelajaran (RPP), membuat lembaran evaluasi praktek dan lembaran observasi siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada dasarnya pelaksanaan pembelajaran siklus II sama dengan siklus I, namun pada siklus I dipaparkan perbaikan pembelajaran yang telah diuraikan

pada refleksi siklus I. Adapun pelaksanaan pembelajaran siklus diawali dengan menjelaskan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dan mengulang kembali materi teknik *long service* bulu tangkis kepada siswa dengan rinci agar siswa dapat menentukan tujuan pembelajaran dengan baik. Setelah selesai, kegiatan pembelajaran dilanjutkan pada kegiatan inti yang sama dilakukan pada siklus I.

c. Observasi dan Evaluasi

1) Observasi

Aktivitas guru pada siklus kedua mempengaruhi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran. Di mana diketahui rata-rata nilai aktivitas siswa siklus II adalah 77.67%, maka dapat dikatakan secara keseluruhan aktivitas siswa siklus kedua terlaksana lebih baik dari siklus pertama.

2) Evaluasi

Kelemahan pembelajaran siklus I setelah diperbaiki pada siklus II, ternyata berdampak positif terhadap keterampilan *long service* permainan bulu tangkis siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah. Hasil belajar *long service* bulu tangkis siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah mengalami peningkatan, di mana rata-rata nilai siklus kedua adalah 77.67% atau dalam kategori kompeten.

Hasil tes ini secara jelas dipaparkan seperti tabel berikut ini:

Tabel 3. Analisis Hasil Belajar *Long Service* Bulu Tangkis Siklus II

No	Interval	Kategori	Jumlah	Persentase
1	90 sd 100	Sangat Kompeten	5	33.33%
2	70 sd 89	Kompeten	8	53.33%
3	50 sd 69	Cukup Kompeten	2	13.33%
4	30 sd 49	Kurang Kompeten	0	0%
5	10 sd 29	Tidak Kompeten	0	0%
Jumlah			15	100%
Rata-rata			77.67	
Ketuntasan Klasikal			86.67	

Data Olahan Penelitian, Tahun 2021

Berdasarkan tabel di atas, maka analisis terhadap keterampilan siswa siklus II adalah sebagai berikut:

1. Interval nilai 90 sd 100 dalam kategori “sangat kompeten” diperoleh 5 orang siswa dengan persentase 33.33%.
2. Interval nilai 70 sd 89 dalam kategori “kompeten” diperoleh 8 orang siswa dengan persentase 53.33%.
3. Interval nilai 50 sd 69 dalam kategori “cukup kompeten” terdapat 2 orang siswa dengan persentase 13.33%.
4. Interval nilai 30 sd 49 dalam kategori “kurang kompeten” tidak ada.
5. Interval nilai 10 sd 29 dalam kategori “tidak kompeten” tidak ada.

Berdasarkan tabel dan uraian di atas, diketahui bahwa rata-rata siswa telah dapat melakukan hasil belajar *long service* bulu tangkis dengan baik. Terbukti keterampilan rata-rata keterampilan *long service* permainan bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah lebih baik dari pada hasil belajar siklus I.

Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari siklus I, dan siklus II. Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai 69 dengan 8 orang siswa (53.33%)

siswa tuntas dan 7 siswa (46.67%) yang tidak tuntas. Sedangkan siklus II diperoleh rata-rata nilai 77.67 dengan 13 orang siswa (86.67%) dan 2 orang siswa (13.33%) yang tidak tuntas.

Sehingga indikator keberhasilan untuk siklus kedua adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% , \text{ maka}$$

$$P = \frac{13}{15} \times 100\%$$

$$P = 86.67\%$$

Jadi, indikator keberhasilan yang tercapai pada siklus kedua adalah 86.67%. Artinya, nilai minimal 70 telah dicapai 15 orang siswa. Dengan demikian, penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Karena hasil yang diperoleh telah melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan (80% siswa memperoleh nilai minimal 70).

d. Refleksi Siklus Kedua

Sebagaimana dipaparkan di atas, bahwa penelitian ini dapat dikatakan berhasil. Dengan demikian refleksi siklus II difokuskan pada peningkatan hasil pembelajaran yang terlihat jelas pada keterampilan *long service* permainan bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah. Adapun hasil refleksi untuk siklus II adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai 77.67% atau dalam kategori “Kompeten”. Sedangkan siklus I hanya tercapai pada rata-rata nilai 69%.

- b. Kemampuan *long service* bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah pada siklus II ketuntasan klasikal 86.67% dengan 13 siswa yang tuntas (memperoleh nilai minimal 70). Sedangkan siklus I ketuntasan klasikal hanya 53.33% dengan 8 siswa yang tuntas.

B. Analisa Data

1. Daya Serap Hasil Belajar *Long Service* Bulu Tangkis

Rekapitulasi keterampilan siswa dari siklus I, dan siklus II dapat dianalisis seperti tabel berikut ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar *Long Service* Bulu Tangkis Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

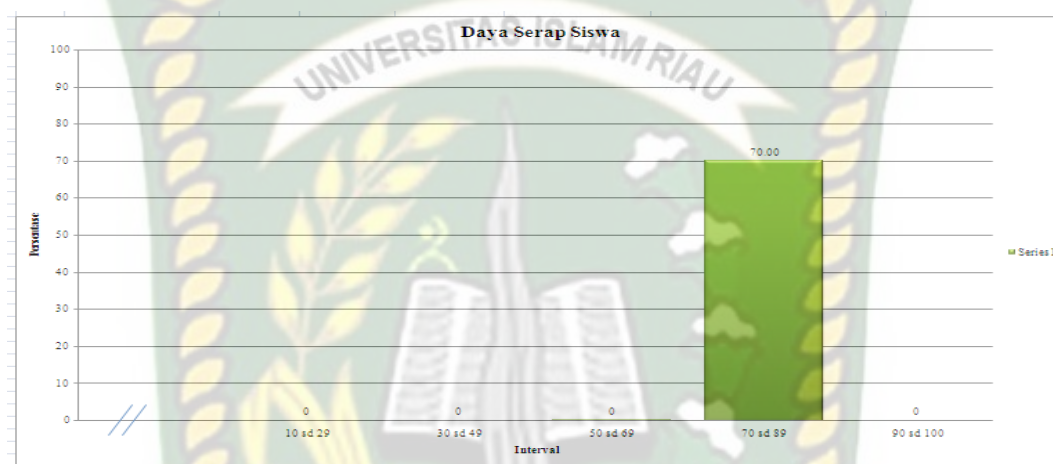
No	Interval	Kategori	Ketuntasan Belajar	
			Siklus I	Siklus II
1	10 sd 29	Tidak Kompeten	0.00	0.00
2	30 sd 49	Kurang Kompeten	0.00	0.00
3	50 sd 69	Cukup Kompeten	46.67	13.33
4	70 sd 89	Kompeten	53.33	53.33
5	90 sd 100	Sangat Kompeten	0.00	33.33
Jumlah (%)			100	100
Jumlah Siswa			15	
Daya Serap Tiap Siklus			53.33	86.67
Rata-rata Daya Serap			70.00	

Data Hasil Olahan Penelitian, 2021

Berdasarkan hasil perhitungan data siklus I dan siklus II dapat diketahui data dari tabel di atas bahwa pada siklus I terdapat 46.67% memperoleh nilai “cukup kompeten, terdapat 53.33% yang memperoleh kompeten. Selanjutnya pada siklus II terdapat 13.33% memperoleh nilai “cukup kompeten” dan terdapat

53.33% memperoleh nilai “kompeten”, serta 33.33% memperoleh nilai “sangat kompeten”.

Dari hasil siklus I dan siklus II diperoleh nilai rata-rata daya serap sebesar 70% atau dalam kategori kompeten. Daya serap siswa dari siklus pertama dan siklus kedua juga dapat dilihat dalam bentuk grafik di bawah ini.



Grafik 1. Kemampuan Daya Serap Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

2. Ketuntasan Hasil Belajar

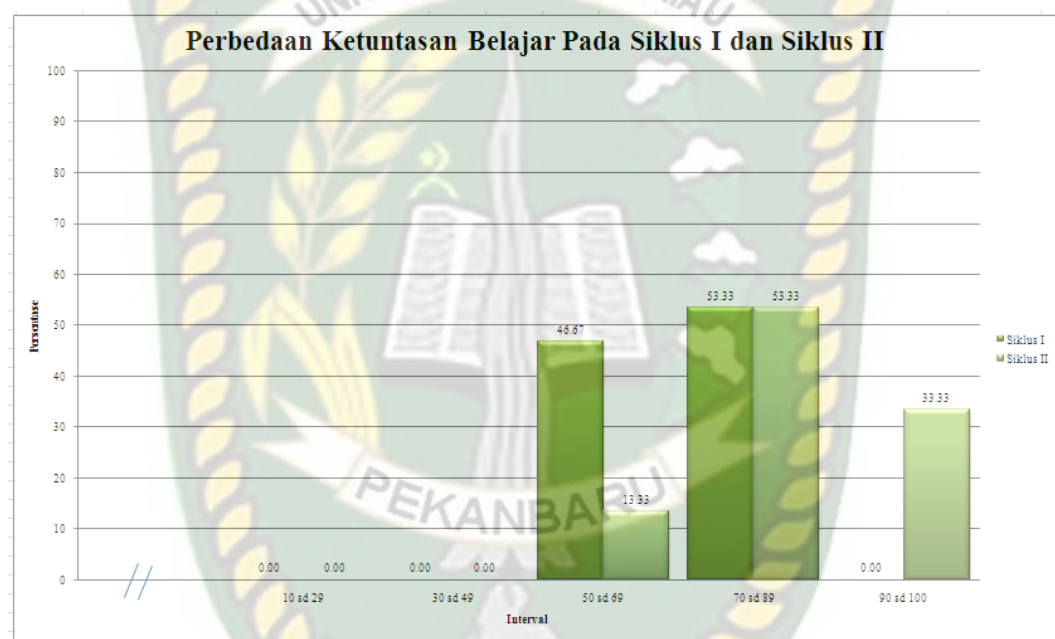
Ketuntasan hasil belajar pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah pada materi hasil belajar *long service* bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Ketuntasan Hasil Belajar *Long Service* Bulu Tangkis Siswa Dari Siklus I dan Siklus II

Pembelajaran	Kriteria	Jumlah	%	Klasikal	Kategori Ketuntasan Klasikal
Siklus I	Tuntas	8	53.33%	53.33%	Belum Tuntas
	Belum Tuntas	7	46.67%		
Siklus II	Tuntas	13	86.67%	86.67%	Tuntas
	Belum Tuntas	2	13.33%		

Data Hasil Olahan Penelitian, 2021

Diketahui data dari tabel di atas bahwa persentase ketuntasan keterampilan *long service* permainan bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah pada siklus I adalah 53.33% (8 siswa), sedangkan siklus II tercapai persentase ketuntasan sebesar 86.67% (13 siswa). Ketuntasan siswa pada siklus I dan siklus II juga dipaparkan dalam bentuk gambar atau grafik berikut ini.



Grafik 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini diperoleh dari analisis daya serap dan ketuntasan hasil belajar. Kemampuan *long service* bulu tangkis melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah rata-rata keterampilan siswa pada siklus I 69 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 53.33%, hal tersebut menunjukkan bahwa siswa menyukai model pembelajaran STAD (*Student Team*

Achievement Division) yang diajarkan oleh guru, namun nilai siswa secara klasikal belum mencapai ketuntasan yang sudah ditentukan yaitu 80% yang mendapatkan nilai KKM 70. Sedangkan pada siklus II keterampilan rata-rata siswa dikategorikan kompeten dengan persentase 77.67% dengan ketuntasan klasikal sebesar 86.67% yang menunjukkan bahwa sudah tercapai ketuntasan klasikal yang ditetapkan dalam penelitian ini yaitu 80% siswa telah mencapai nilai KKM sebesar 70.

Berdasarkan hasil pengolahan data dan keterangan di atas maka dapat dipahami bahwa siswa mencapai ketuntasan klasikal yang sudah ditetapkan yaitu 80%. Ketercapaian ketuntasan klasikal didukung oleh beberapa hal diantaranya, bahwa model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) disukai oleh siswa, hal itu terbukti ketika siswa mengikuti pembelajaran hasil belajar *long service* bulu tangkis siswa terlihat serius dan tekun dalam mengikuti pembelajaran di siklus ke II

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa siswa pada siklus I hanya mencapai 53.33% tetapi nilai ini sudah cukup memperlihatkan tingkat kemahiran siswa dalam melakukan teknik *long service* bulu tangkis. Karena pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal, maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II, hasil penelitian telah menunjukkan 86.67%, ini menunjukkan bahwa siswa telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran dengan menguasai teknik dasar *long service* bulu tangkis dan ketuntasan klasikal telah tercapai yaitu 80%. Hasil ini membuktikan bahwa model pembelajaran STAD

(*Student Team Achievement Division*) cukup baik digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menguasai teknik dasar *long service* bulu tangkis.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Putra (2018:13) Aktivitas belajar teknik dasar *service* pendek (*backhand*) dan pukulan *overhead lob* bulutangkis meningkat melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Devisions* (STAD) Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Melaya Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas belajar teknik dasar teknik dasar *service* pendek (*backhand*) dan pukulan *overhead lob* bulutangkis secara klasikal.

Kemudian juga relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Tumangger (2019:73) bahwa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui penerapan model VAK dapat meningkatkan hasil belajar *Service* panjang Bulutangkis pada siswa kelas pada siswa kelas VIII SMP swasta Nurcahaya Medan T.A 2019/2020.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Santosa (2013:10) bahwa, aktivitas belajar teknik dasar *service* bulutangkis melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 1 Manggis tahun pelajaran 2012/2013 mengalami peningkatan sebesar 1,75 dari 6,85 pada siklus I yang berada pada kategori cukup aktif menjadi 8,61 pada siklus II yang berada pada kategori aktif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari deskripsi penelitian dan analisa data, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan hasil belajar *long service* bulu tangkis pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah ketuntasan pada siklus I sebesar 53.33% sedangkan pada siklus II sebesar 86.67%.

B. Saran

Dari hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kepada seluruh siswa agar dapat lebih bersungguh-sungguh untuk mengikuti model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) supaya dapat lebih meningkatkan lagi hasil belajar *long service* bulu tangkis.
2. Bagi guru, dapat menerapkan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) untuk meningkatkan hasil belajar *long service* bulu tangkis siswa.
3. Kepada kepala sekolah agar lebih meningkatkan sarana dan prasarana olahraga sepakbola demi tercapainya prestasi disekolah.
4. Bagi peneliti lainnya agar meneliti tentang model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) untuk meningkatkan teknik dasar yang lain.

5. Bagi mahasiswa Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau agar dapat mengembangkan penelitian ini agar cakupannya menjadi lebih luas.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, Z. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *STAD* (Student Teams-Achievement Division) Terhadap Hasil Belajar Ketepatan *Service* Bawah Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2 (1).
- Arikunto, S. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi VI Cetakan Ketigabelas Jakarta: PT Rineka Putra.
- Arindra, Y. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (*STAD*) Terhadap Keterampilan *passing* bawah Bolavoli. (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngrayun, Ponorogo) *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(2), 307 - 310.
- Diatmika, I Kade Suci. (2016). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Stad* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar *Passing* Bola Voli. *e-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha* .
- Cendra, R., Gazali, N., Dermawan, M, R. (2019). The Effectiveness of Audio Visual Learning Media Towards Badminton Basic Technical Skills. *Jurnal Sportif : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5 (1), 55-69.
- Gazali, N., & Cendra, R. (2018). Badminton Long-serve Skill's Level of Physical Education Male Students in the Universitas Islam Riau. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 7 (1), 20-23.
- Grice, T. (2007). *Bulu Tangkis Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Khairuddin. (2000). *Pedoman Permainan Bulutangkis*. Padang: Universitas Negri Padang (UNP).
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Purnomo, P. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (*STAD*) Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Bolavoli. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 20-24.
- Putra, I. K. T., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Dasar *Service* Pendek (*Backhand*) Dan Pukulan

Overhead Lob Bulutangkis Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 2 Melaya Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha, 5(2).

- Putri, N H. (2012). Analisis Pertandingan Bulutangkis Final Tunggal Putra Pada Olimpiade Musim Panas XXX Di London 2012. *Jurnal UNESA, 1(1)*, 1-4.
- Rizal, A. (2013). Analisis Kontribusi Daya Ledak Lengan Dan Kelenturan Pergelangan Tangan Terhadap Keterampilan *Long Service* Permainan Bulutangkis Pada Mahasiswa FIK UNM Makassar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, 5 (5)*, 207-219.
- Santosa, I. K. T. (2013). Implementasi Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Service Bulutangkis. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha, 1(3)*.
- Sembiring, S. (2008). *Undang-Undang Keolahragaan No 3 tahun 2005*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Setiawati, H. (2014). Teknik Dasar Servis Pukulan Forehand Dan Backhand Bulutangkis Pada Siswa Kelas VIIA DI SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 3, (9)*, 1-12.
- Sudijono, A. (2004). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suparno (2008). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA Kelas X*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sutiyawan. (2015). Keterampilan Teknik Dasar Pukulan Pada Proses Pembelajaran Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4 (8)*, 1-15
- Taufan, A. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan *Smash* Bulutangkis. *Journal Sport Area, 1 (2)*, 10-22.
- Tumangger, E. J. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Panjang Bulutangkis Melalui Model Mengajar Visual Auditory Kinestetik Pada Kelas Viii Smp Swasta Nurcahaya Medan TA 2018/2019* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Wijaya, A. (2017). Analisis Gerak Keterampilan Servis Dalam Permainan Bulutangkis. *Indonesia Performance Jurnal, 1 (2)*. 106-111.

Waldi, A. (2016). Hubungan Yang Signifikan Antara Kekuatan Otot Lengan dan Bahu Dengan *Long Service Forehand* Atlet Bulutangkis Putera Club RTV Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa*, 3(2). 1-3.

Zulhartati, S. (2012). Pembelajaran kooperatif model STAD pada mata pelajaran IPS. *Guru Membangun*, 26(2).



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau