

**UPAYA PENINGKATAN SERVIS PANJANG BULUTANGKIS MELALUI  
METODE KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMET PADA  
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 9 DUMAI**

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai salah satu syarat guna  
memproleh gelar Strata Satu (S1)  
Sarjana Pendidikan Olahraga*



**DISUSUN OLEH :**

**M. ISMIK**  
**146611232**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU**

**2019**

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### UPAYA PENINGKATAN SERVIS PANJANG BULUTANGKIS MELALUI METODE COOPERATIVE TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 9 DUMAI

Dipersiapkan oleh :

Nama : Muhammad Ismik  
NPM : 146611232  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

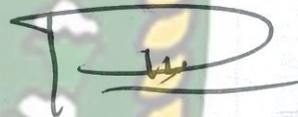
#### TIM PEMBIMBING

Pembimbing Utama



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

Pembimbing Pendamping



**Novri Gazali, M.Pd**  
NIDN : 1017118702

Mengetahui

**Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi**



**Drs. Daharis, M.Pd**  
NIP. 19611231 198602 1 002  
NIDN. 0020046109

Skripsi ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau



Wakil Dekan I FKIP UIR



**Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si**  
NIP. 19701007 199803 2 002  
NIDN. 0007107005

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan Bimbingan Skripsi terhadap :

Nama : Muhammad Ismik  
NPM : 146611232  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Pembimbing Utama : Romi Cendra, S.Pd., M.Pd  
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai

Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
24-10-2017	Judul diterima dan diberikan pembimbing	
20-02-2018	Perbaiki identifikasi masalah	
07-03-2018	Perbaiki Penulisan	
15-03-2018	Perbaiki teknik analisis data dan tambahkan jurnal	
20-04-2018	Lengkapi daftar isi dan cantumkan semua refensi dan kutipan pada daftar pustaka	
5-05-2018	Acc proposal	
29-06-2018	Seminar proposal	
12-02-2019	Perbaiki Penulisan	
13-02-2019	- Tambahkan berita acara skripsi - Tambahkan daftar isi	
18-02-2019	Acc ujian skripsi	



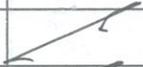
Pekanbaru, 13 Febuari 2019  
Wakil Dekan Bidang Akademik

**Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si**  
NIP. 19701007 199803 2 002  
NIDN. 0007107005

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan Bimbingan Skripsi terhadap :

Nama : Muhammad Ismik  
NPM : 1466101232  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Pembimbing Pendamping : Novri Gazali, S.Pd., M.Pd  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Upaya Peningkatkan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai

Tanggal	Berita Bimbingan	Paraf
24-10-2017	Judul diterima dan diberikan pembimbing	
27-02-2018	Perbaiki penulisan	
12-03-2018	Perbaiki hasil observasi dan identifikasi masalah	
5-05-2018	Acc proposal	
29-06-2018	Seminar proposal	
13-02-2019	Perlihatkan video	
17-02-2019	Perbaiki abstrak dan lengkapi lembar pengesahan	
19-02--2019	Acc ujian skripsi	



Pekanbaru, 13 Febuari 2019  
Wakil Dekan Bidang Akademik

**Dr. Sri Amnah S, S.Pd., M.Si**  
NIP. 19701007 199803 2 002  
NIDN. 0007107005

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ismik  
NPM : 136611232  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Upaya Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat.
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya saya sendiri dan di bimbing oleh dosen yang telah ditunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau.
3. Jika ditemukan isi skripsi yang merupakan duplikat dari skripsi orang lain, maka saya menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya terima dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, 23 November 2018

Penulis,



  
Muhammad Ismik  
NPM. 146611232

## ABSTRACT

**M. ISMIK**, 2018. Efforts to Increase Badminton Long Service Through Cooperative Team Games Tournament Type (TGT) Method in Class VIII A Junior High School 9 Dumai.

This study aims to determine the increase in long-term badminton service learning using the TGT type cooperative method in class VIII A 09 Dumai State Middle School. This research was conducted in the odd semester of the 2018/2019 academic year. The form of this research is classroom action research. The population in this study were all students of class VIII A of SMP Negeri 9 Dumai and the sample in this study was class VIII A of SMP Negeri 9 Dumai which amounted to 24 people. The sample selection technique in this study is total sampling. Data collection techniques in this study were carried out by observation techniques, library techniques and measurement techniques. The data analysis technique uses performance tests, namely doing long badminton service practices, then the results of the tests are assessed based on the assessment rubric. Based on the results of the study, from the implementation of the first cycle there were 12 students who achieved the KKM score (50%), and 12 students who had not yet reached the KKM score (50%). Followed by the implementation of the second cycle and the results increased with the number of 20 students who reached KKM (83.33%), and 4 students who had not yet reached KKM (16.67%). Thus it can be concluded that there is an increase in long service learning using the TGT method in class VIII A SMP Negeri 9 Dumai.

**Keywords:** Cooperative Method Type TGT, Learning Outcomes of Badminton Long Service

## ABSTRAK

**M. ISMIK, 2018.** Upaya Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode kooperatif Tipe *Team Games Tournamen* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pembelajaran servis panjang bulutangkis menggunakan metode kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 09 Dumai. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Adapun bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai dan sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai yang berjumlah 24 orang. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah total *sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, teknik kepustakaan dan teknik pengukuran. Teknik analisis data menggunakan tes unjuk kerja yaitu melakukan praktek servis panjang bulutangkis, kemudian hasil dari tes tersebut dilakukan penilaian berdasarkan rubrik penilaian. Berdasarkan hasil penelitian, dari pelaksanaan siklus I terdapat 12 siswa yang mencapai nilai KKM (50%), dan 12 siswa yang belum mencapai nilai KKM (50%). Dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II dan hasilnya meningkat dengan jumlah 20 siswa yang mencapai KKM (83,33%), dan 4 siswa yang belum mencapai KKM (16,67%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pembelajaran servis panjang menggunakan metode TGT pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 9 Dumai.

**Kata kunci:** Metode Kooperatif Tipe TGT, Hasil Belajar Servis Panjang Bulutangkis

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt, atas segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul **Upaya Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai**". Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi yaitu :

1. Bapak Romi Cendra, M.Pd selaku Pembimbing Utama yang sudah meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan serta membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Novri Gazali, M.Pd selaku Pembimbing Pendamping yang telah banyak memberi masukan dan saran dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Alzaber, M.Si Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
4. Bapak Drs. Daharis. M.Pd selaku Ketua Prodi Penjaskesrek Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

5. Bapak/ Ibu Dosen dan staf pegawai tata usaha 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.
6. Kedua orang tua, Ayahanda tercinta dan Ibunda tersayang yang telah banyak memberikan dukungan baik secara materil maupun spiritual, beserta Adik yang selalu menjadi motivasi penulis untuk menjadi kakak yang terbaik.
7. Teman-teman seperjuangan khususnya angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, kerabat, teman dekat, dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.

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 penulisan rencana penelitian ini. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin ya Robbal Alamin

Pekanbaru Febuari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

LEBAR PENGESAHAN .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
SURAT KETERANGAN .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRAC .....	v
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	vi
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI .....	vii
SURAT PERNYATAAN .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Peneliti.....	6

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Permainan Bulutangkis.....	7
a. Pengertian Permainan Bulutangkis.....	7
b. Teknik Dasar Bulutangkis .....	8
c. Servis Bulutangkis .....	8
d. Servis Panjang Bulutangkis .....	9
2. Hakikat Pembelajaran Kooperatif .....	15
a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif .....	15

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif.....	18
c. Prinsip Pembelajaran Kooperatif .....	19
d. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif .....	20
e. Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) .....	21
f. Kegiatan Pembelajaran.....	21
B. Kerangka Pemikiran.....	23
C. Pertanyaan Penelitian.....	24
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel.....	29
C. Defenisi Oprasional .....	30
D. Instrumen Penelitian .....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisi Data.....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi data Penelitian.....	33
1. Data Siklus I.....	33
2. Data Siklus II.....	35
B. Penguji Penelitian .....	36
C. Pembahasan.....	37
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	41
B. Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>43</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>44</b>

## DAFTAR TABEL

1. Tabel Populasi.....	30
2. Tabel Rubrik Penilaian.....	31
3. Kategori Kemampuan Siswa.....	32
4. Distribusi Frekuensi Data Siklus I .....	34
5. Distribusi Frekuensi Data Siklus II.....	35
6. Perbandingan Pembelajaran.....	37



## DAFTAR GAMBAR

1. Alur Penelitian ..... 25



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR GRAFIK

1. Hasil tes unjuk kerja siklus I..... 34
2. Hasil tes unjuk kerja siklus II..... 36



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Data Tes Siklus I.....	44
2. Analisis Statistkik Siklus I.....	45
3. Nilai Distribusi Siklus I.....	46
4. Data Tes Siklus II.....	47
5. Analisis Statistik Siklus II.....	48
6. Nilai Distribusi Siklus II.....	49
7. Analisis Data Peningkatan I.....	50
8. Analisis Data Peningkatan II.....	51
9. Dokumentasi.....	52
10. RPP.....	55
11. Silabus.....	62



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa. Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap individu. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Selain itu, Pendidikan Nasional memiliki tujuan antara lain adalah untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor generasi muda bangsa yang merupakan tanggung jawab seorang pendidik. Untuk menciptakan generasi muda yang kreatif dan cerdas perlu diiringi dengan jasmani yang sehat karena dengan jasmani yang sehat akan menciptakan pemikiran yang sehat pula. Pendidikan di sekolah hendaknya disamaratakan fungsinya seperti pendidikan ilmiah (eksakta), pendidikan sosial, pendidikan kesenian dan pendidikan jasmani. Sebagaimana ditetapkan dalam Undang- Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah : Pengembangan manusia seutuhnya ialah manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, kemudian memiliki pengetahuan dan keterampilan, serta kesehatan jasmani dan rohani,

kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Kemendiknas, 2017)

Berdasarkan tujuan tersebut, maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran disekolah selain bertanggungjawab untuk mrngatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan dikelas. Makaguru dituntut untuk bisa memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Sehingga perhatian siswa bisa tercurahkan dan mampu menyerap serta memahami materi yang disampaikan yang pada akhirnya prestasi siswa meningkat.

Namun, apabila guru tidak dapat menyampikan materi dengan tepat dan menarik dapat menimbulkan kesulitan belajar bagi siswa dan mengakibatkan ketidaktuntasan dalam belajarnya. Pada dasarnya penyelenggaraan pendidikan jasmani disekolah selama ini berorientasi pada satu titik yaitu guru. Kenyataan ini ditemukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi langsung di SMP N 09 Dumai. Berdasarkan pengamatan-pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terlihat bahwa gurulah yang memiliki kuasa penuh dalam proses belajar mengajar tanpa mempertimbangkan aspek perkembangan motorik siswa atau peserta didik.

Berdasarkan observasi awal, dapat dilihat dalam proses pembelajaran servis panjang permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai masih banyak siswa yang belum mampu melakukan teknik servis panjang bulutangkis dengan baik, kesalahan yang sering dilakukan siswa saat melakukan servis panjang adalah cara memegang raket, sikap berdiri (siap) mengayunkan tangan, seiring pada saat siswa melepaskan kok untuk dipukul, dan sikap akhir.

Hal ini mengakibatkan servis panjang siswa tidak padu dan kompleks sehingga hasilnya pun tidak memuaskan bagi peserta didik maupun guru.

Kondisi ini disebabkan karena selama ini guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan dalam melakukan praktek kegiatan satu kelas selalu dijadikan satu kelompok, sehingga anak banyak yang pasif selain itu peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas membosankan, peserta didik cenderung pasif dan kurang memberikan respon saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu guru perlu memilih metode pembelajaran yang bisa melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru sangat mempengaruhi kualitas pembelajaran, metode yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa. Metode mengajar yang kurang baik dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu metode pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Siswa diajak untuk turut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Metode TGT adalah suatu metode pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan sejumlah pertanyaan

kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah kekelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Sebagai ganti dari tes tertulis, setiap siswa akan bertemu seminggu sekali pada meja turnamen dengan dua rekan dari kelompok lain untuk membandingkan kemampuan kelompoknya dengan kelompok lain (Asma, 2012).

Keunggulan metode pembelajaran tipe TGT adalah bekerjasama dalam kelompok, dan menentukan keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan individu dari setiap anggota kelompok sehingga setiap anggota kelompok tergantung pada anggota lain. Setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menunjang timnya untuk mendapatkan nilai yang maksimum sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap individu merasa mendapat tugas dan tanggungjawab sendiri-sendiri (Suwarjo, 2011).

Selain itu penyajian materi dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT yang melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain kelompoknya diharapkan mampu memberikan sumbangan pada peningkatan motivasi siswa agar lebih bersemangat dan berminat dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Upaya Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai”**.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Guru penjas SMP Negeri 9 Dumai masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah.
2. Kurangnya perhatian guru dalam memilih metode pembelajaran yang cocok dalam pelajaran penjas.
3. Masih banyak siswa yang belum mampu melakukan teknik servis panjang bulutangkis dengan baik.

## C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan terfokus, maka peneliti membatasi penelitian ini hanya membahas metode pembelajaran metode kooperatif tipe TGT dalam bulutangkis, khususnya mengenai servis panjang pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah diuraikan maka rumusan masalahnya yaitu: apakah metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan servis panjang siswa VIII A SMP Negeri 9 Dumai?

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu: untuk mengetahui peningkatan servis panjang

bulutangkis siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Secara Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk bahan pengembangan ilmu, pengetahuan olahraga permainan sebagai alat dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk peningkatan dan perkembangan olahraga prestasi sebagai alat untuk membangun atau menciptakan prestasi khususnya cabang bulutangkis.
  - c. Sebagai pembanding dalam penelitian selanjutnya khususnya penelitian yang sejenis.
2. Secara Praktis
  - a. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan setelah mengetahui tingkat kemampuan ketepatan servis panjang dalam bermain bulutangkis siswa dapat meningkatkan keterampilannya untuk berprestasi.
  - b. Bagi guru pendidikan jasmani, sebagai data untuk melakukan evaluasi terhadap program yang telah dilakukan sekaligus untuk menentukan program tambahan yang akan diberikan.
  - c. Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dan instansi terkait untuk mengadakan perbaikan dan pembenahan yang dirasa perlu agar tujuan pembelajaran penjas kes dapat tercapai.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Hakikat Permainan Bulutangkis

###### a. Pengertian Permainan Bulutangkis

Permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan banyak digemari masyarakat di Indonesia, bahkan di seluruh dunia. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan *shuttlecock* sebagai objek pukul, dapat dimainkan di lapangan tertutup maupun terbuka. Menurut (Subarjah, 2001) menyatakan bahwa permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individu yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Hal senada juga diungkapkan oleh (Aksan, 2013) menyatakan bahwa permainan bulutangkis merupakan olahraga raket yang dimainkan dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net).

Tujuan permainan bulutangkis adalah berusaha untuk menjatuhkan *shuttlecock* dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kok dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. (Donnie dalam Gazali & Cendra, 2017). Pada saat permainan berlangsung, masing-masing pemain harus berusaha agar kok tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri, apabila kok jatuh atau menyangkut di net maka permainan terhenti.

## b. Teknik Dasar Bulutangkis

Agar dapat bermain bulutangkis dengan baik, kita harus menguasai beberapa teknik dasar dalam permainan tersebut. Teknik dasar yang harus dikuasai oleh para pemain antara lain: 1) Cara memegang raket, 2) Gerakan pergelangan tangan, 3) Gerakan melangkahhkan kaki atau *footwork*, 4) Pemusatan pikiran atau konsentrasi (Tohar dalam Gazali & Cendra, 2018)

Teknik-teknik dalam bermain bulutangkis tersebut saling mendukung antara satu dengan lainnya untuk mencapai suatu prestasi. Apabila seseorang tidak memiliki salah satu dari teknik dalam bermain bulutangkis dengan baik, maka akan mengalami kesulitan dalam mencapai prestasi. Oleh karena itu seseorang yang ingin mencapai prestasi dalam bermain bulutangkis harus menguasai teknik bermain bulutangkis dengan baik melalui berbagai latihan (Subarjah, 2001).

Bagi pemain bulutangkis setelah menguasai teknik dasar maka diharuskan dapat menguasai teknik pukulan. Teknik pukulan adalah cara-cara melakukan pukulan dalam bulutangkis dengan tujuan menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lawan. Macam-macam teknik pukulan bulutangkis, di antaranya adalah: 1) pukulan servis, 2) pukulan *lob* atau *clear*, 3) pukulan *dropshot*, 4) pukulan *smash*, 5) pukulan *drive* atau mendarat, dan 6) pukulan pengembalian servis atau *return* servis (Tohar dalam Gazali & Cendra, 2018)

## c. Servis Bulutangkis

Teknik pukulan yang saya ambil adalah pukulan servis. Servis merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan servis dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan. Seperti

yang disebutkan oleh Grace yang dikutip oleh (Subarjah, 2001) servis merupakan pukulan utama untuk memulai permainan.

Servis termasuk salah satu keterampilan gerak memukul yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah ke atas. Seperti halnya dalam permainan tenis, servis dalam permainan bulutangkis memainkan peranan penting, sebab kemenangan dalam reli diawali oleh servis. Servis mungkin merupakan pukulan tunggal yang paling penting. Sulit bagi pemain untuk mendapatkan skor secara konsisten, tanpa servis yang memadai.

Servis dalam bulutangkis harus sesuai dengan peraturan permainan bulutangkis. Adapun ketentuan tersebut antara lain :

- a. Ketinggian *shuttlecock* saat perkenaan dengan kepala raket berada dibawah pinggang.
- b. Saat perkenaan dengan *shuttlecock*, kepala raket harus condong ke bawah
- c. Kedua kaki berada pada bidang servis, tidak menyentuh garis tengah atau garis depan.
- d. Tidak ada gerakan ganda (saat ayunan memukul sampai perkenaan dengan bola satu kali gerakan). Gerakan raket harus berkelanjutan tanpa adanya saat yang putus-putus.

#### **d. Servis Panjang Bulutangkis**

Pada permainan bulutangkis, ada beberapa jenis servis yang sering digunakan. Menurut Dinata (2004) ada tiga jenis servis, yaitu : a) servis pendek, b) servis panjang, dan 3) servis setengah tinggi atau *flick*. Namun, biasanya servis digabungkan ke dalam jenis atau bentuk yaitu servis *forehand* dan *backhand*.

Masing-masing jenis ini bervariasi pelaksanaannya sesuai dengan situasi permainan di lapangan. Pukulan servis yang saya bahas dalam penelitian ini yaitu servis panjang.

Menurut (Subarjah, 2001) *long* servis yang dilakukan dengan memukul *kock* dari bawah dan diarahkan kebagian belakang atas lapangan permainan lawan. Servis ini biasanya dilakukan dalam permainan tunggal. Sedangkan menurut Tohar dalam Gazali & Cendra (2018) menyatakan bahwa servis panjang adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* setinggi-tingginya, dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan.

Menurut (Purnama, 2010) menyatakan bahwa tujuan servis panjang yang baik antara lain :

- a. Untuk menghindari permainan depan bagi lawan yang bagus main *netting*.
- b. Untuk mempercepat kelelahan fisik lawan, pada saat lawan sudah mulai kehabisan tenaga.
- c. Mengukur kemampuan *smash* lawan, dan
- d. Membuka posisi depan lawan.

Servis panjang ini termasuk jenis pukulan *underhand stroke*, yaitu pukulan yang dilakukan dengan ayunan raket dari bawah ke atas. Servis panjang sering digunakan untuk permainan tunggal, sehingga diharapkan dengan laju *shuttlecock* yang melambung ke arah lapangan lawan, permainannya akan terjadi *realy* yang lama dan panjang. Dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* dengan kekuatan penuh agar *shuttlecock* yang dipukul jatuh menurun tegak lurus ke bawah, dengan daerah sasaran servis panjang adalah daerah belakang lapangan yaitu daerah yang

mempunyai perbatasan antara garis batas belakang untuk permainan tunggal dan garis batas belakang untuk servis ganda dengan garis batas tengah dan garis batas tepi untuk permainan tunggal. Keterampilan tes servis panjang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan penguasaan servis yang melambung tinggi kebelakang di daerah bidang lapangan pihak lawan. Mengenai urutan-urutan dalam melakukan servis panjang adalah sebagai berikut :

a. Pegangan Raket pada Pukulan Servis Panjang

Seperti halnya permainan bulutangkis pada umumnya, cara memegang raket pada pukulan servis panjang adalah pegangan gabungan atau pegangan berjabat tangan. Pegangan cara ini dinamakan shakehand grip, caranya adalah memegang raket seperti orang berjabat tangan. Caranya hampir sama dengan pegangan Inggris, tetapi setelah raket dimiringkan tangkai dipegang dengan ibu jari melekat pada bagian dalam yang kecil, sedangkan jari-jari lain melekat pada bagian dalam yang lebar (Tohar, 1992).

b. Sikap Berdiri pada Pukulan Servis Panjang

Sikap berdiri pada saat pukulan servis panjang dilakukan dengan cara pemain berdiri disudut depan garis tengah pada daerah servis kira-kira setengah meter di belakang garis servis pendek, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang, sementara berat badan bertumpu pada kaki belakang. Pada saat shuttlecock dipukul, pindahkan berat badan ke depan (Subarjah, 2001).

c. Gerakan Ayunan Raket pada Pukulan Servis Panjang

Ayunan raket pada pukulan servis panjang, dimulai dengan menahan tangan yang memegang raket pada posisi *backswing* (ayunan ke belakang) dengan tangan

dan pergelangan tangan berada pada posisi menekuk, pada saat melepaskan bola dan berat badan dari kaki yang di belakang ke kaki yang di depan, gunakan gerakan menelungkupkan tangan bagian bawah dan sentakkan pergelangan tangan. Lakukan kontak pada ketinggian lutut, pada saat bola melambung tinggi dan jauh akhiri dengan gerakan raket yang mengarah ke atas lurus dengan gerakan bola, silangkan raket di depan dan di atas bahu tangan yang tidak memegang raket (Grice, 1996).

d. Saat Impack Pada Pukulan Servis Panjang

Saat impack adalah saat raket bertemu dengan *shuttlecock*. Pada saat raket berkenaan dengan shuttlecock, gerakan ayunan lengan dari belakang ke depan tidak berhenti dan tetap bergerak dengan kecepatan yang sama dengan ayunan yang mula-mula. Sudut permukaan raket arah shuttlecock. Pada saat kontak putaran tangan bagian bawah dan gerakan pergelangan tangan merupakan sumber dari tenaga yang dikeluarkan (Grice, 1996).

e. Gerakan Lanjutan pada Pukulan Servis Panjang

Gerakan akhir atau gerakan lanjutan servis panjang adalah ke arah atas dengan arah yang sejalan dengan bola dan berakhir di atas bahu tangan yang tidak memegang raket (Grice, 1996). Gerakan lengan lanjutan dari melakukan pukulan servis panjang ini sampai di depan atas badan. Seluruh gerakan cara memukul ini dimulai dari gerakan kaki, badan, ayunan tangan dan terakhir dilanjutkan dengan mencambukkan pergelangan tangan.

#### f. Penerbangan *Shuttlecock* Pada Pukulan Servis Panjang

Lintas penerbangan atau perjalanan *shuttlecock* dipengaruhi atau dihasilkan oleh gerak ayunan raket yang memukul. Pada pukulan servis panjang, *shuttlecock* dipukul ke atas sehingga penerbangan *shuttlecock* tinggi mengarah jauh ke belakang lapangan. Mengenai penerbangan *shuttlecock*, melayang tinggi dan jatuh tegak lurus di bagian belakang garis lapangan lawan.

#### g. Daerah Sasaran Pada Pukulan Servis Panjang

Sasaran servis panjang ini adalah daerah back boundary atau daerah belakang lapangan yaitu daerah yang mempunyai perbatasan antara garis batas belakang untuk permainan tunggal dan garis batas belakang untuk servis ganda dengan garis batas tengah dan garis batas tepi untuk permainan tunggal.

Pedoman keberhasilan pada saat melakukan pukulan servis panjang yang benar meliputi sebagai berikut :

##### a. Persiapan

Pegangan menggunakan *handshake* atau berjabat tangan, berdiri dengan kaki diregangkan satu depan dan satu di belakang, *shuttlecock* dipegang pada ketinggian pinggang, berat badan kaki yang berada di belakang, tangan yang memegang raket pada posisi pergelangan tangan ditekukkan.

##### b. Pelaksanaan

Melepaskan *shuttlecock* di depan samping badan yang disertai dengan memindahkan berat badan dari kaki yang belakang ke kaki yang depan menggunakan gerakan menelungkupkan tangan bagian bawah dan sentakkan pergelangan tangan untuk melakukan kontak pada ketinggian lutut,

*shuttlecock*akan melambung tinggi dan jauh. Untuk mengakhiri gerakan raket yang mengarah ke atas lurus dengan gerakan *shuttlecock* dan bersamaan dengan memutarnya pinggul dan bahu.

Menurut (Tohar, 1992), ada keuntungan dan kelemahan dalam pukulan servis panjang ini adalah sebagai berikut :

Keuntungan dari pukulan servis panjang :

- a. Untuk menekan posisi pihak lawan ke garis belakang agar lapangan bagian depan menjadi kosong sehingga *shuttlecock* dari pihak lawan bisa diarahkan ke depan net.
- b. Pukulan servis panjang ini sangat tepat dilakukan pada saat lawan kehabisan tenaga karena lawan dipaksa untuk bergerak dalam daerah yang lebih luas dan mengeluarkan tenaga lebih besar.
- c. Pukulan servis panjang yang akurat dan menyulitkan lawan akan memudahkan pemain lebih siap untuk menyerang lawan.

Kelemahann dari pukulan servis panjang :

- a. Pada kenyataannya kemampuan pemain usia 10-11 tahun tidak memiliki tingkat akurasi pukulan yang baik yang dilakukan pada setiap sudutnya sehingga dalam melakukan servis panjang *shuttlecock* tidak akurat.
- b. Pada saat melakukan servis panjang tidak akurat akan diserang (*smash*) oleh lawan sehingga menambah poin pihak lawan.

Menurut (Purnama, 2010), menjelaskan bahwa untuk menguasai teknik servis panjang yang baik adalah ditentukan oleh ketepatan sasaran servis dan lambungan yang tinggi sehingga dapat meredam pukulan yang keras atau untuk

mendorong posisi ke arah belakang bidang lapangan lawan. Karena dalam servis panjang memerlukan tenaga yang lumayan besar maka teknik latihan yang tepat adalah diulang-ulang dengan frekuensi yang banyak namun ada saat istirahat diantara pukulan servis. Sasaran diberi target, posisi saat servis baik disisi kiri atau kanan lapangan harus konsisten agar hasil servis juga maksimal sesuai arah yang dituju seperti 30 servis panjang setiap sesi latihan.

Menurut (Grice, 1996), menyatakan bahwa untuk meningkatkan kesulitan pada saat melakukan pukulan servis panjang supaya anak berhasil memukul *shuttlecock* sampai di belakang garis lapangan lawan adalah gunakan raket yang lebih berat seperti menggunakan raket tenis untuk daya hambatan yang lebih besar, atau gunakan *shuttlecock* yang khusus dirancang untuk bergerak lebih lambat. Dan untuk mengurangi kesulitan pada saat melakukan pukulan servis panjang adalah lakukan servis dari tempat yang lebih dekat dengan net pada sisi lapangan, gunakan raket yang lebih ringan untuk meningkatkan kecepatan raket dan memukul *shuttlecock* lebih cepat.

## **2. Hakikat Pembelajaran Kooperatif**

### **a. Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif**

Metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Mungkin tepat metodenya diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut. Para pendidik atau guru selalu berusaha memiliki metode pembelajaran yang setepat-tepatnya, yang dipandang lebih efektif daripada metode-metode pembelajaran lainnya, sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru itu benar-benar menjadi milik murid, (Suryosubroto 2002).

Didalam poroses pembelajaran suatu metode pembelajaran yang dipilih seorang guru sangat menentukan apakah tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai atau tidak. Jadi disini jelas bahwa pemakaian metode pembelajaran yang tepat akan meningkatkan motivasi belajar bagi siswa, sedangkan pemakaian metode pembelajaran yang tidak tepat merupakan penghambat paling besar dalam proses belajar.

Penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektifitas dan efisiensi pembelajaran. Pembelajaran perlu dilakukan dengan sedikit ceramah dan metode-metode yang berpusat pada guru, serta lebih menekankan pada interaksi peserta didik. Penggunaan metode yang bervariasi akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Mulyasa, 2008).

Metode merupakan suatu cara atau model, untuk itu seorang guru dituntut memilih metode yang tepat dalam pembelajaran karena dengan penggunaan metode yang tepat dapat menentukan hasil belajar, serta dengan penggunaan metode yang bervariasi juga dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Para pendidik atau guru selalu berusaha memiliki metode pembelajaran yang setepat-tepatnya, yang dipandang lebih efektif daripada metode-metode pembelajaran lainnya, sehingga kecakapan dan pengetahuan yang diberikan oleh guru itu benar-benar menjadi milik murid. Metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Mungkin tepat metodenya diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut, (Suryosubroto 2002).

Uraian di atas menggambarkan bahwa seorang pendidik berusaha mempunyai metode yang tepat yang dipandang lebih baik dari metode lain agar setiap pengetahuan yang diberikan kepada siswa dapat dikuasai sepenuhnya oleh siswa dan bisa dicerna dengan baik.

Metode pada umumnya digunakan untuk memperoleh ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Adapun prinsip dan petunjuk metode pembelajaran adalah siswa harus diberi pengertian yang mendalam sebelum diadakan perlakuan tertentu, perlakuan untuk pertama kali hendaknya bersifat diagnosis, mula-mula kurang berhasil lalu diadakan perbaikan untuk kemudian untuk bisa lebih disempurnakan, latihan tidak perlu lama asal sering dilaksanakan, harus disesuaikan dengan taraf kemampuan atlet, proses perlakuan hendaknya mendahulukan hal-hal yang esensial dan berguna, (Sudjana, 2004).

Sesuatu metode sebagai metode mengajar, cenderung diartikan sebagai suatu cara yang spesifik untuk menyuguhkan tugas-tugas belajar (learning task) secara sistematis yang terdiri dari seperangkat tindakan guru, penyediaan kondisi belajar yang efektif dan bimbingan yang difokuskan pada penguasaan isi dari pengalaman belajar yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Metode pengajaran adalah cara-cara pelaksanaan daripada proses pengajaran atau soal bagaimana teknisnya suatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid disekolah, (Suryosubroto 2002: 149).

Menurut Slavin dalam Asma (2012) Pembelajaran kooperatif merujuk bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara

individu maupun kelompok. Sedangkan Cooper dan Heinich dalam (Asma, 2012) mendefinisikan belajar kooperatif sebagai metode pembelajaran yang melibatkan kelompok- kelompok kecil yang heterogen dan siswa bekerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan dan tugas-tugas akademik bersama, sambil bekerja sama belajar keterampilan- keterampilan kolaboratif dan sosial.

Dari beberapa pendapat di atas, penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam satu kelompok untuk menyelesaikan suatu tugas.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Asma (2012) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mencapai hasil belajar, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

##### **1) Pencapaian Hasil Belajar**

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Selain itu pembelajaran kooperatif memberikan keuntungan kepada siswa yang bekerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik, baik kelompok bawah maupun kelompok atas. Siswa dari kelompok atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah.

##### **2) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu**

Tujuan kedua dari pembelajaran kooperatif learning ialah penerimaan yang luas terhadap orang yang berbeda menurut ras, budaya, tingkat sosial, kemampuan, maupun ketidakmampuan. Pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja

saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, serta belajar untuk menghargai satu sama lain.

### 3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting ketiga dari pembelajaran kooperatif ialah mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi.

### c. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Asma (2012) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki lima prinsip, yaitu:

#### 1) Belajar Siswa Aktif (*Student Active Learning*)

Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas belajar lebih dominan dilakukan oleh siswa, dan pengetahuan yang ditemukan adalah dengan belajar bersama-sama dengan anggota kelompok. Dalam kegiatan kelompok aktivitas siswa berupa bekerja sama, menyampaikan pendapat kepada kelompok, dan mencari informasi yang berkaitan dengan topik yang menjadi bahan kajian dalam kelompok.

#### 2) Belajar Kerjasama (*Cooperative Learning*)

Proses pembelajaran kooperatif dilalui dengan bekerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang tengah dipelajari. Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam kelompok untuk melakukan diskusi, memecahkan masalah dan mengujinya secara bersama-sama, sehingga terbentuk pengetahuan baru dari hasil kerja kelompok.

### 3) Pembelajaran Partisipatorik

Pembelajaran kooperatif menganut prinsip dasar pembelajaran partisipatorik karena siswa belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.

### 4) Mengajar Reaktif (*Reactive Teaching*)

Untuk menerapkan metode pembelajaran kooperatif ini, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Apabila guru mengetahui bahwa siswanya merasa bosan, maka guru harus segera mencari cara untuk mengantisipasinya. Ciri-ciri guru yang reaktif adalah: a) Menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, b) Pembelajaran dari guru dimulai dari hal-hal yang diketahui dan dipahami siswa, c) Selalu menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa-siswanya, d) Mengetahui hal-hal yang membuat siswa menjadi bosan dan segera menanggulangnya.

### 5) Pembelajaran Yang Menyenangkan (*Joyfull Learning*)

Pembelajaran kooperatif harus berjalan dalam suasana yang menyenangkan, tidak ada lagi suasana yang menakutkan bagi siswa atau suasana belajar yang tertekan.

#### **d. Jenis-Jenis Pembelajaran Kooperatif**

Slavin dalam Huda (2017) menyebutkan berbagai tipe dalam pembelajaran kooperatif. Tipe-tipe tersebut yaitu: (1) STAD (*Student Team-Achievement Division*), (2) TGT (*Teams Games-Tournament*), (3) Jigsaw II, (3) TAI (*Team Accelerated Instruction*), (4) CIRC (*Cooperatif Integrated Reading and*

*Composition*), (5) GI ( Group Investigasi/ penyelidikan kelompok), (6) Co-op Co-op, (7) NHT.

Dari beberapa metode kooperatif yang telah disebutkan di atas, penelitian ini menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Alasan peneliti memilih metode kooperatif tipe TGT adalah karena anak usia SMP berada pada masa peralihan yaitu dari fase bermain ke fase sosial, jadi anak lebih nyaman dengan metode pembelajaran yang divariasikan dengan permainan. Pembelajaran kooperatif tipe TGT juga akan menumbuhkan kreatifitas siswa serta memunculkan imajinasi akademik dalam pembelajaran. Selain itu, dalam pembelajaran kooperatif siswa dapat bekerjasama dan saling membantu temannya untuk menguasai.

#### **e. Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)**

Metode TGT adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan “kompetisi” antar kelompok, siswa dikelompokkan berdasarkan pada level kemampuannya masing-masing. Teknik pelaksanaannya yaitu setiap siswa ditempatkan dalam suatu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi Metode ini didahului dengan materi pembelajarn oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah kekelompoknya masing-masing yang telah diberikan oleh guru (Asma, 2012).

#### **f. Kegiatan Pembelajaran**

Metode TGT ini dilakukan dengan cara mengelompokkan siswa yang berkemampuan sama dan setiap selompok dikumpulkan dedalam satu kelompok

turnamen dan selanjutnya memulai permainan. Adapun bentuk kegiatan pembelajaran dengan metode TGT meliputi 3 tahap. Yaitu:

Tahap 1: penyajian kelas

Tahap penyajian kelas ini menggunakan waktu sekitar 20-45 menit. Setiap pembelajaran dengan metode ini, selalu dimulai dengan penyajian materi oleh guru. Sebelum menyajikan materi pelajaran, guru dapat memulai dengan menjeaskan tujuan pelajaran, memberikan motivasi untuk berkooperatif, mengali pengetahuan prasyarat dan sebagainya. Dalam penyajian kelas dapat digunakan model ceramah, tanya jawab, diskusi, dan sebagainya, disesuaikan dengan isi bahan ajar dan kemampuan pelajar.

Tahap 2 : tahap pembentukan tim atau pengorganisasian siswa (kelompok)

Pada fase ini, guru membentuk kelompok-kelompok kecil beranggotakan 4-6 orang siswa, terdiri dari siswa berkemampuan tinggi, sedang dan kurang. Kekompakan kerjasama tim akan mampu meningkatkan hubungan antar sesama anggota tim, rasa percaya diri, dan keakraban antar siswa.

Tahap 3 : tahap permainan (*game tournament*)

Pada fase ini, guru membuat suatu bentuk permainan. Dalam permainan ini, dibentuk seperti turnamen antar kelompok yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Aturan penilaian dalam permainan ini yaitu dengan memberikan bonus poin bagi yang mendapatkan skor tinggi, sedang dan rendah. Kelompok yang memenangkan turnamen akan mendapatkan penghargaan. Penghargaan kelompok ini diberikan berdasarkan perolehan poin kelompok.

## B. Kerangka Pemikiran

Permainan bulutangkis merupakan cabang olahraga yang sangat populer dan tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia, karena permainan ini bersifat individual yang dapat dilakukan secara perorangan dengan cara satu lawan satu atau dua orang melawan dua orang. Pemain bulutangkis harus bisa menguasai teknik-teknik dalam permainan bulutangkis agar dapat bermain dengan baik. Agar pemain dapat bermain bulutangkis dengan baik, pemain harus mampu memukul *shuttlecock* dari atas maupun dari bawah.

Salah satu jenis pukulan yang harus dikuasai pemain dalam permainan bulutangkis yaitu servis panjang. Servis panjang merupakan pukulan servis yang dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* setinggi-tingginya dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan. Pukulan tinggi ini sangat cocok dipergunakan dalam permainan tunggal. Pukulan servis panjang dalam bulutangkis merupakan jenis pukulan pembuka permainan dan merupakan suatu pukulan yang penting untuk memperoleh poin dan modal awal memenangkan pertandingan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan kemampuan siswa dalam melakukan servis panjang yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Tipe TGT merupakan salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT

memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, pesaing sehat, dan keterlibatan belajar.

### C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang berkaitan dengan variabel dan kerangka pikir yang diungkapkan maka pertanyaan penelitian adalah: Apakah terdapat peningkatan kemampuan servis panjang bulutangkis pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai melalui metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.



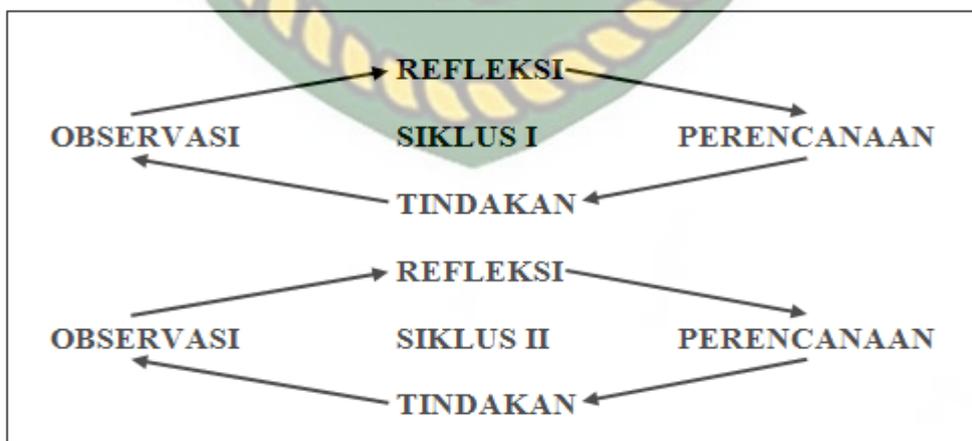
### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik (Mulyasa, 2008).

Lebih khusus penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif, yaitu kerjasama antara peneliti dengan praktisi lapangan (Guru). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus. Siklus meliputi empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila kriteria keberhasilan belum tercapai maka proses pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus berikutnya. Siklus akan berhenti apabila kriteria keberhasilan telah tercapai. Secara umum alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)  
Arikunto (2006:92)

## 1. Kriteria Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan terhadap peningkatan penggunaan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) pada pembelajaran servis panjang bulutangkis siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Diharapkan 70% dari total siswa dapat melakukan aktivitas pembelajaran servis panjang bulutangkis dengan baik.
- b. Membandingkan tingkat keberhasilan dari satu siklus ke siklus berikutnya, apabila pada siklus I belum menunjukkan peningkatan pembelajaran servis panjang bulutangkis maka dilanjutkan pada siklus berikutnya.

## 2. Langkah-langkah Penelitian.

### Siklus I

#### a. Perencanaan.

1. Menetapkan materi pelajaran yakni servis panjang bulutangkis.
2. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
3. Mempersiapkan bentuk kegiatan metode bagian dan petunjuk pelaksanaan dalam proses pembelajaran.
4. Mempersiapkan perlengkapan yang diperlukan
5. Mempersiapkan lembaran penilaian.
6. Mempersiapkan lembaran observasi.
7. Mempersiapkan skenario pelaksanaan tindakan.

**b. Tindakan**

1. Melakukan pemanasan.
2. Menjelaskan tujuan yang akan dicapai dari setiap bagian materi pembelajaran.
3. Menjelaskan pelaksanaan dari setiap bagian materi pembelajaran beserta contoh pelaksanaan oleh guru.
4. Mempraktekkan dari setiap bagian materi pembelajaran secara bertingkat sesuai dengan petunjuk pelaksanaan dari setiap siswa secara bergilir.
5. Mengamati pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dari setiap siswa.
6. Melakukan tindakan bimbingan secara klasikal dan individual.

**c. Observasi**

1. Melakukan diagnosa terhadap hasil pengamatan.
2. Mencatat hasil diagnosa yang akan dijadikan pertimbangan pada perencanaan siklus II.

**d. Refleksi**

1. Menyempurnakan sistem perencanaan dan penerapan pelaksanaan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) servis panjang bulutangkis.
2. Mengefektifkan interaksi secara praktis dan menumbuhkan motivasi pada siklus II.

**e. Penilaian**

Setiap selesai pelaksanaan siklus dilakukan tes untuk mendapatkan kemampuan servis panjang bulutangkispara siswa.

## Siklus II

### a. Perencanaan

1. Penyempurnaan sistem perencanaan dan pelaksanaan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam servis panjang bulutangkis.
2. Menyiapkan kelengkapan yang diperlukan.
3. Menyiapkan skenario sistim pelaksanaan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam servis panjang bulutangkis.
4. Mempersiapkan lembaran penilaian.
5. Mempersiapkan lembaran observasi.
6. Mengefektifkan interaksi, stimuli dan interaksi secara praktis.

### b. Tindakan

1. Melakukan pemanasan sesuai kebutuhan.
2. Memberikan kejelasan perbaikan secara umum maupun secara khusus sebagai penyempurnaan pelaksanaan sistim metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam servis panjang bulutangkis.
3. Melakukan observasi pengamatan proses pelaksanaan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam servis panjang bulutangkis.
4. Melakukan pencatatan hasil pengamatan proses pelaksanaan metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam servis panjang bulutangkis.
5. Melakukan tindakan bimbingan secara dan individual.

**c. Observasi**

1. Melakukan observasi servis panjang bulutangkis siswa
2. Melakukan pencatatan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam servis panjang bulutangkis siswa.
3. Mengefektifkan hasil observasi sebagai bahan pertimbangan perencanaan berikutnya.

**d. Refleksi**

1. Mentabelisasi data untuk melakukan analisa data.
2. Mempersiapkan informasi atau data sebagai bahan laporan.
3. Sebagai penyempurnaan perencanaan dan pelaksanaan lainnya diperlukan siklus berikutnya.

**e. Penilaian**

Melakukan tes untuk mendapatkan hasil kemampuan servis panjang bulutangkis melalui metode kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) siswa.

**B. Populasi dan Sampel Penelitian**

**1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIIIA SMPNegeri 9 Dumai yang berjumlah 25 orang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Populasi Penelitian Siswa Kelas VIII A SMPN 09 Dumai**

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	VIIIA	13	11	24
Jumlah				24

Sumber: Guru PJOK kelas VIII A

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2012). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara teknik *sampling* jenuh. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel yang menggunakan semua anggota populasi. Sesuai dengan pendapat (Arikunto, 2010) yang menyatakan apabila subjeknya kurang dari seratus, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Jadi jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 24 orang.

### C. Definisi Operasional

Berikut ini definisi operasional variabel yang berkaitan dengan judul Upaya Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai.

1. Servis Panjang Bulutangkis adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* setinggi-tingginya, dan jatuh ke garis belakang bidang lapangan lawan.
2. Metode Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah suatu metode pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah kekelompok masing-masing untuk mendiskusikan dan

menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan atau masalah-masalah yang diberikan oleh guru

#### D. Pengembangan Instrumen

Pada penelitian ini menggunakan perangkat pembelajaran dan instrumen pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Perangkat pembelajaran meliputi:
  - a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
  - b. Lembaran Kerja Siswa.
2. Kemampuan Servis Panjang Siswa

**Tabel 2. Rubrik Penilaian Unjuk Kerja Kemampuan Servis Panjang**

Aspek Penilaian Servis Panjang			Skor (√)	
No	Indikator	Deskriptor	1	0
1	<b>Persiapan</b>	- Pegangan menggunakan <i>handshake</i> atau berjabat tangan.		
		- Berdiri dengan kaki diregangkan satu didepan dan satu dibelakang.		
		- <i>Shuttlecock</i> dipegang pada ketinggian pinggang.		
		- Tangan yang memegang raket pada posisi <i>backswing</i> (ayunan ke belakang)		
		- Pergelangan tangan berada pada posisi menekuk.		
2	<b>Pelaksanaan</b>	- Melepaskan <i>shuttlecock</i> didepan samping badan disertai dengan memindahkan berat badan dari kaki yang belakang ke kaki depan.		
		- Menggunakan gerakan menelungkupkan tangan bagian bawah dan menyentakan pergelangan tangan.		
		- Melakukan kontak pada ketinggian lutut		
3	<b>Lanjutan</b>	- Mengakhiri gerakan dengan raket mengarah keatas lurus dengan gerakan <i>shuttlecock</i>		
		- Menyilangkan raket dengan didepan bahu tangan yang tidak memegang raket		
		- Memutar pinggul dan bahu		

Grice dalam Suratman dan Fransiska (2014)

### E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data penelitian ini, maka peneliti menggunakan alat yakni tes dan tes. Teknik tes adalah untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan kemampuan teknik dasar dan pengetahuan tentang servis panjang dalam bulutangkis.

Adapun teknik dalam penelitian ini menggunakan beberapa pedoman yang dapat digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas, antara lain sebagai berikut:

1. Observasi yaitu instrumen untuk mengadakan pengamatan terhadap aktivitas dan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas.
2. Perpustakaan, digunakan untuk mendapatkan teori dan pendapat-pendapat para ahli yang digunakan sebagai landasan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini.
3. Penilaian Unjuk Kerja Sikuls I dan II, instrumen untuk mengumpulkan data prestasi belajar peserta didik, baik melalui tes lisan, tertulis, maupun perbuatan.

### F. Teknik Analisis Data

Untuk mengukur ketuntasan siswa, maka peneliti memakai pedoman penilaian dari pusat penilaian (Depdiknas,2007:367), yaitu sebagai berikut:

Nilai Tes Unjuk Kerja: 
$$\frac{\text{Jumlah Skor Yang Diproleh}}{\text{Jumlah}} \times 100$$

**Tabel 3. Kategori Kemampuan Siswa**

No	Interval	Kategori
1.	90 s/d 100	Sangat Kompeten
2.	70 s/d 89	Kompeten
3.	50 s/d 69	Cukup Kompeten
4.	30 s/d 49	Kurang kompeten
5.	10 s/d 29	Tidak Kompeten

Depdiknas, 2007: 367

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

Pembahasan tentang penelitian ini, yaitu tentang Upaya Meningkatkan Kemampuan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai. Hasil data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat pada uraian berikut ini :

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Hasil penelitian ini memaparkan data kemampuan persentase klasikal siswa dalam menguasai teknik servis panjang bulutangkis melalui upaya Metode TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai. Data hasil pembelajaran awal akan dipaparkan terlebih dahulu untuk melihat keefektifan metode yang digunakan.

#### 1. Data Siklus I Upaya Meningkatkan Kemampuan Servis Panjang Melalui Metode TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai

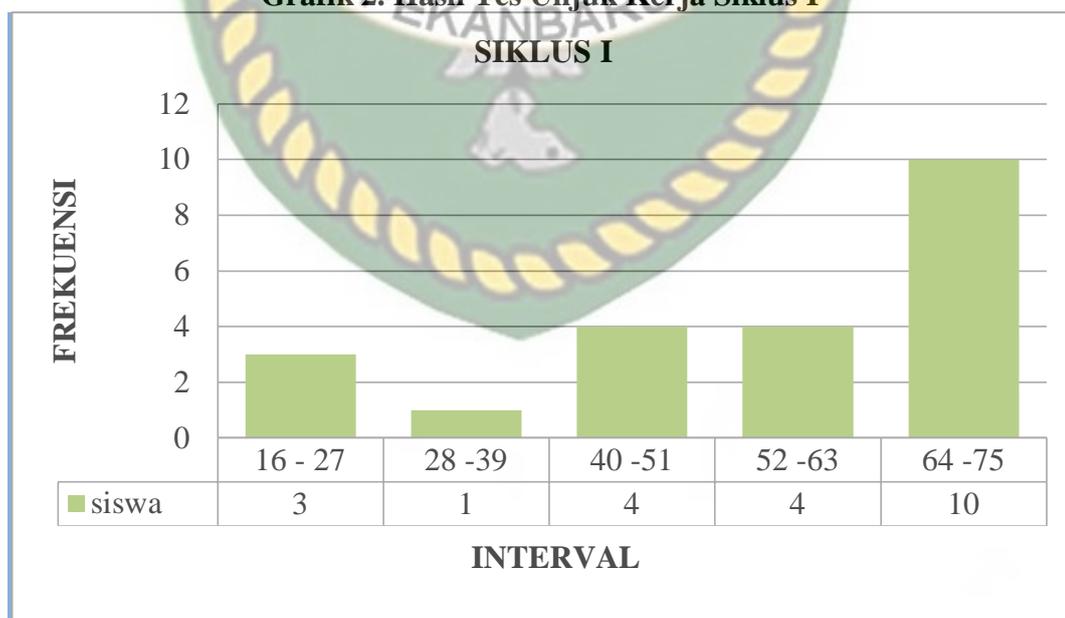
Untuk memperoleh data pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan, dimana pertemuan pertama dengan menempuh langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari penjelasan materi hingga berupa tindakan servis panjang dan pada pertemuan kedua siswa melakukan turnamen untuk unjuk kerja berdasarkan rubrik penilaian. Dari hasil penilaian tersebut diperoleh data hasil penilaian tiap-tiap siswa pada siklus I, untuk lebih jelas dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini.

Dari hasil penilaian yang dilakukan pada siklus I yakni diperoleh nilai 16-27 dengan frekuensi 3 (12,5%), nilai 28 -39 dengan frekuensi 1 (4,17%), nilai 40-51 dengan frekuensi 4 (16,67%), nilai 52-63 dengan frekuensi 4 (16,67%), nilai 64-75 dengan frekuensi 10 (41,67%), nilai 78-87 dengan frekuensi 2 (8,33%). Di bawah ini merupakan tabel dan grafik distribusi data nilai berdasarkan hasil kemampuan siswa yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Nilai Siklus I**

No	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1	16 - 27	3	12,5%
2	28 -39	1	4,17%
3	40 -51	4	16,67%
4	52 -63	4	16,67%
5	64 -75	10	41,67%
6	76 - 87	2	8,33%
<b>JUMLAH</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

**Grafik 2. Hasil Tes Unjuk Kerja Siklus I**  
SIKLUS I



## 2. Data Siklus II Upaya Meningkatkan Kemampuan Servis Panjang Melalui Metode TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai

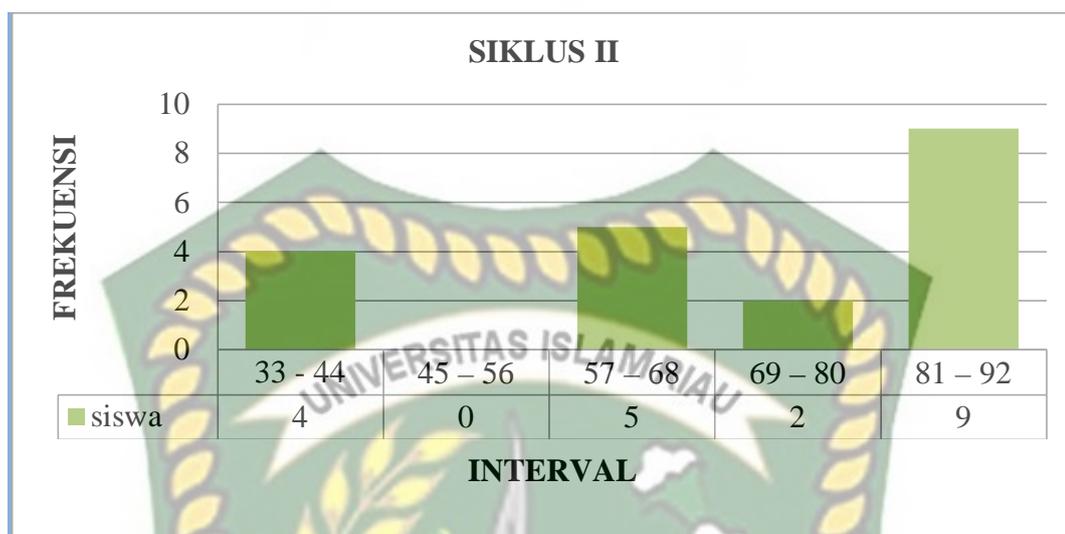
Hasil data pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menempuh langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari persiapan sarana pendukung, dilakukan perencanaan siklus dan melakukan penilaian tes unjuk kerja. Dari hasil penilaian tersebut diperoleh data hasil penilaian dengan perolehan nilai tiap-tiap siswa pada siklus II, untuk lebih jelas dapat dilihat dari penjelasan di bawah ini.

Dari hasil penilaian yang dilakukan pada siklus I yakni diperoleh nilai 33-44 dengan frekuensi 4 (16,67%), nilai 45-56 tidak ada yang memperolehnya, nilai 57-68 dengan frekuensi 5 (20,83%), nilai 69-80 dengan frekuensi 2 (8,33%), nilai 81-92 dengan frekuensi 9 (37,50%), nilai 93-100 dengan frekuensi 4 (16,67%). Di bawah ini merupakan tabel dan grafik distribusi data nilai berdasarkan hasil kemampuan siswa yaitu sebagai berikut:

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Hasil Siklus II**

NO	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
1	33 - 44	4	16,67%
2	45 - 56	0	0%
3	57 - 68	5	20,83%
4	69 - 80	2	8,33%
5	81 - 92	9	37,50%
6	93 - 104	4	16,67%
<b>JUMLAH</b>		<b>24</b>	<b>100%</b>

Grafik 2 : Hasil Tes Unjuk Kerja Siklus II



### B. Pengujian Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan data hasil pembelajaran, dimulai dari hasil data awal hingga melakukan perbaikan pembelajaran kesemua itu hasil pengamatan dan diskusi penulis dengan guru PJOK SMP Negeri 9 Dumai, maka dapat dilihat bahwa dengan penerapan metode mengajar TGT secara benar, maka siswa menjadi lebih aktif dan kemampuan servis panjang siswa lebih baik.

Berdasarkan data yang diperoleh pada Siklus I menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa atau (50%), tidak tuntas sebanyak 12 siswa atau (50%), sedangkan siklus II siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau (83,33%), dan tidak tuntas 4 siswa atau (16,67%). Untuk lebih jelas mengenai peningkatan pembelajaran siswa dalam kemampuan servis panjang, dapat dilihat keterangan pembelajaran siswa dalam menggunakan metode TGT dari data siklus I, dan siklus II pada tabel 6.

**Tabel 6. Perbandingan Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Servis Panjang Melalui Metode TGT (*Team Games Tournament*)**

Kategori	Siklus I	Siklus II	Ket
Tuntas	12 (50%)	20 (83,33%)	Adanya peningkatan
Tidak Tuntas	12 (50%)	4 (16,67,%)	
Jumlah	24 (100%)	24 (100%)	

Olahan data tahun 2019

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 12 orang, dan yang tidak tuntas sebanyak 12 orang, dan siklus II siswa yang tuntas sebanyak 20 orang, dan tidak tuntas 4 orang, dengan pembelajaran terdapat peningkatan dan jenjang siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan servis panjang.

### C. Pembahasan

Berdasarkan dari data hasil penelitian, untuk mengetahui peningkatan Pembelajaran Servis Panjang Melalui Metode TGT (*Team Games Tournament*) Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai dapat dilihat dari hasil penilaian yang dilakukan pada siklus I yakni diperoleh nilai maksimum adalah 83,3 dan nilai minimum adalah 16,7, sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa atau (50%), dan tidak tuntas sebanyak 12 siswa atau (50%).

Sedangkan yang pada siklus II yakni diperoleh nilai maksimum adalah 100 sedangkan nilai minimum yang diperoleh adalah 33,3, serta siswa yang tuntas sebanyak 20 siswa atau (83,33%), dan tidak tuntas sebanyak 4 siswa atau 4 (16,67,%). Dari hasil pembelajaran siklus II masih ada indikator yang rendah yaitu siswa belum baik untuk menguasai teknik saat posisi tangan melakukan servis panjang, namun, dilihat dari data siklus I dan siklus II, membuktikan adanya peningkatan kemampuan servis panjang siswa kelas VIII A di SMP

Negeri 9 Dumai dari kondisi awal siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa menjadi 20 siswa dan siswa yang belum tuntas sebanyak 12 siswa menjadi 20. Peningkatan kemampuan servis panjang siswa kelas VIII A di SMP Negeri 9 Dumai ini dikarenakan adanya ketertarikan siswa dalam menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT. Para siswa termotivasi untuk belajar, baik karena motivasi nilai, interaksi belajar bersama teman-teman, dan adanya *games* maupun penghargaan (*reward*) yang diberikan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tindakan yang dilakukan pada siklus II ini membuktikan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan servis panjang siswa kelas VIII A di SMP Negeri 9 Dumai. Pelaksanaan dan penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan servis panjang siswa.

Menurut (Asma, 2012) Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan kemampuan siswa dalam melakukan servis panjang yaitu metode pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Tipe TGT merupakan salah satu tipe atau metode pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, pesaing sehat, dan keterlibatan belajar.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Savitri, 2013) yang menyatakan bahwa Penerapan Kooperatif TGT Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis, Pada penelitian ini ditemukan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar pukulan lob bulutangkis siswa kelas X UPW B SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014 pada setiap siklus. peningkatan tersebut dapat dilihat dari aktivitas belajar dan hasil belajar teknik dasar pukulan lob (*overhead lob* dan *underhand lob*) bulutangkis pada siklus I meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X UPW B SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014. Aktivitas belajar dan hasil belajar teknik dasar pukulan lob (*overhead lob* dan *underhand lob*) bulutangkis pada siklus II meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X UPW B SMK Negeri 1 Singaraja tahun pelajaran 2013/2014. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap dan akhirnya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu memenuhi KKM di sekolah

Suwarjo Subarkhah (2011) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan metode pembelajaran TGT memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (50%) dan siklus II (80%) , pengaruh positif tersebut dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa yang ditunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa pada kelompok yang kurang terampil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode TGT merupakan cara mengajar suatu keterampilan olahraga yang dalam

pelaksanaannya siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan kelompok yang memiliki nilai tertinggi dalam turnamen akan mendapatkan penghargaan.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa “Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan servis panjang siswa kelas VIII A di SMP Negeri 9 Dumai. Prestasi belajar meningkat karena adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok. Siswa juga melakukan permainan atau *games* dengan antusias sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kerjasama yang dilakukan siswa dalam kelompok menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Terjadi peningkatan kemampuan servis panjang siswa dari siklus I dan siklus II. Hasil evaluasi siklus I dari 24 siswa yang berhasil mencapai KKM yaitu sebanyak 12 siswa (50%), dan hasil evaluasi nilai siklus II dari 24 siswa yang berhasil mencapai KKM yaitu sebanyak 20 siswa (83,33%).

#### B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis perlu memberikan beberapa saran kepada para guru dalam mengajar cabang olahraga servis panjang yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru kelas VIII, sebaiknya menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT, agar proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan menyenangkan

serta agar siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan prestasinya menjadi meningkat.

2. Bagi siswa, metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadikan pengalaman langsung dalam berinteraksi dengan kelompok.
3. Pembelajaran menggunakan metode TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran di kelas terutama bagi guru yang selama ini menggunakan pembelajaran konvensional.
4. Hendaknya peserta didik lebih disiplin dan menaati aturan dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru.
5. Hendaknya para orang tua untuk dapat lebih memantau perkembangan fisik anak yang dalam masa pertumbuhan lebih intensif lagi, dengan cara memperhatikan aktifitas anak baik di rumah atau pun di luar rumah dan berusaha untuk mencari tahu informasi-informasi mengenai kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh anak tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, H. (2013). *Mahir Bulutangkis*. Bandung: PT RINEKA CIPTA.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Asma, N. (2012). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press.
- Gazali, N., & Cendra, R. (2017). Pelatihan Shuttle Time Bulutangkis Di SD Negeri 91 Pekanbaru. *JPKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(2), 305–308.
- 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. (1996). *Bulutangkis: Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Huda, M. . (2017). *Cooperative learning*. Yogyakarta.: Pustaka Pelajar.
- Kemendiknas. (2017). No Title.
- Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purnama, S. K. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Savitri, D. A. P. (2013). Dea Angga Pertiwi Savitri. 2013. Penerapan Kooperatif TGT Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis. *Jurnal Penjaskerek fak Universitas Pendidikan Ganesha, Bali. Jurnal Penjaskerek Fakultas Universitas*, 2013.
- Subarjah, H. (2001). *Bulutangkis*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Tohar. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan .

## DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, H. (2013). *Mahir Bulutangkis*. Bandung: PT RINEKA CIPTA.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Asma, N. (2012). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press.
- Gazali, N., & Cendra, R. (2017). Pelatihan Shuttle Time Bulutangkis Di SD Negeri 91 Pekanbaru. *JPKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 23(2), 305–308.
- 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. (1996). *Bulutangkis: Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Huda, M. . (2017). *Cooperative learning*. Yogyakarta.: Pustaka Pelajar.
- Kemendiknas. (2017). No Title.
- Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Purnama, S. K. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Savitri, D. A. P. (2013). Dea Angga Pertiwi Savitri. 2013. Penerapan Kooperatif TGT Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis. *Jurnal Penjaskerek fak Universitas Pendidikan Ganesha, Bali. Jurnal Penjaskerek Fakultas Universitas*, 2013.
- Subarjah, H. (2001). *Bulutangkis*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Tohar. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan .