

Upaya Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode Kooperatif Tipe Team Games Tournamet Pada Siswa Kelas VIII Smp Negeri 9 Dumai

Muhammad Ismik

Universitas Islam Riau

Email Korespondensi: m.ismik@gmail.com

Diterima: 25-03-2022 Disetujui: 12-05-2022 Diterbitkan: 27-06-2022

Abstrak

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.

Abstract

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. Ata 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 VIIIA SMP Negeri 9 Dumai.

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

PENDAHULUAN

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 menyampaikan 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 hasilnyapun tidak memuskan bagi peserta didik maupun guru.

Kondisi ini disebabkan karena selama ini guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan dalam melakukan praktik 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”.

KERANGKA TEORI

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.

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 melangkahkan 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 mendatar, dan 6) pukulan pengembalian servis atau return servis (Tohar dalam Gazali & Cendra, 2018)

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.

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.

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).

Proses 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).

METODE 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.

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 VIII A SMP Negeri 9 Dumai yang berjumlah 25 orang. 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.

PEMBAHASAN

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 menunjukan 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 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.

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.

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%).

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 Pertwi 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 .