

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP KETERAMPILAN SERVIS *BACKHAND* BULU TANGKIS**

Fajri Wahyudianto^{*a}, Yudhi Kharisma^b, Dicky Oktora Mudzakir^b

^aSMK Yabujah Segeran Indramayu

^bSTKIP Nahdlatul Ulama Indramayu

email: fajriwahyudianto0@gmail.com

Abstrak

Salah satu masalah sentral yang dihadapi pendidikan jasmani adalah mutu proses belajar dan mengajar itu sendiri, karena pemahaman secara mendalam saja tidak cukup untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani. Untuk itu guru harus meningkatkan mutu pembelajaran dimulai dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan, karakteristik siswa, serta materi yang diajarkan. Hal ini dapat tercapai apabila proses yang berlangsung dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis *backhand* bulutangkis. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen pendekatan kuantitatif. Sampel menggunakan kelas X farmasi SMK Yabujah Segeran Indramayu yang berjumlah 20 orang siswa. Teknik analisis data dengan menggunakan *t-test : paired sample for means*. Berdasarkan dari data hasil penelitian, analisis dan pembahasan tentang pembelajaran keterampilan servis *backhand* dalam permainan bulu tangkis yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan servis *backhand* bulutangkis.

Kata Kunci : *team games tournamet, servis backhand , bulutangkis.*

**THE INFLUENCE OF TEAM GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL
ON BADMINTON BACKHAND SERVICES**

Fajri Wahyudianto^{*a}, Yudhi Kharisma^b, Dicky Oktora Mudzakir^b

^aSMK Yabujah Segeran Indramayu

^bSTKIP Nahdlatul Ulama Indramayu

email: fajriwahyudianto0@gmail.com

Abstract

One of the central problems faced by physical education is the quality of the teaching and learning process itself, because deep understanding alone is not enough to improve the quality of physical education. For this reason, teachers must improve the quality of learning starting in choosing a learning model that suits the objectives, characteristics of students, and the material being taught. This can be achieved if the ongoing process can develop the full potential of students. The purpose of this study is to determine the influence of Team Games Tournament (TGT) learning model to the skills of service backhand feather badminton. The research method used is experimental method with quantitative approach. Sample were using class X students of Yabujah Segeran Indramayu Vocational High School wich are total 20 students. Data analysis technique was use *t-test: paired sample for means*. Based on the research data, the analysis, and discussion about learning service skill in badminton that has been done, it can be concluded that was there influence of TGT learning model to the skills of badminton backhand service.

Keywords: *team games tournamet, backhand service, badminton*

Pendahuluan

Pendidikan jasmani adalah salah satu jenis pembelajaran yang di dalamnya terdapat aktifitas fisik atau tubuh dan mengetahui tentang fungsi anggota tubuh dan memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan gerak. Pendidikan merupakan upaya dalam bentuk bimbingan, pengajaran dan latihan untuk mempersiapkan manusia dalam menghadapi perannya pada masa yang akan datang. Didalam pendidikan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang bisa melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai prosedur pendidikan itu sendiri. (Lasminingsih, 2019) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Olahraga adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan sehari-hari yang di dalamnya terdapat permainan, olahraga sendiri ada 2 macam yaitu ada olahraga kesehatan, dan olahraga prestasi. Lebih lanjut lagi Suherman (Ginancar, 2016, hlm. 2) yaitu pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui dan tentang aktifitas fisik atau dalam bahasa aslinya *physical education is education of and trough movement*. Terdapat tiga kata kunci dalam definisi tersebut, yaitu 1) pendidikan (*education*), yang direfleksikan dengan kompetensi yang di ingin diraih siswa 2) melalui dan tentang (*trough and of*), sebagai kata sambung yang menggambarkan ke eratan hubungan yang dinyatakan dengan hubungan langsung dan tidak langsung dan 3) gerak (*movement*) merupakan bahan kajian sebagaimana tertera dalam kurikulum pendidikan jasmani.

Salah satu masalah sentral yang dihadapi pendidikan jasmani adalah mutu proses belajar dan mengajar itu sendiri, karena pemahaman secara mendalam saja tidak cukup untuk meningkatkan kualitas pendidikan jasmani. Untuk itu guru harus

meningkatkan mutu pembelajarannya, dimulai dalam rancangan pembelajaran yang baik dengan memperhatikan tujuan, karakteristik siswa, materi yang diajarkan. Di SMK Yabujah Segeran ada 2 kurikulum yang sudah berjalan, untuk kelas X, kelas XI semua program keahlian sudah menggunakan kurikulum 2013, dan kelas XII masih menggunakan KTSP tahun ajaran 2018/2019.

Dalam tujuan kurikulum KTSP dijelaskan bahwa untuk menghasilkan lulusan yang kompeten dan cerdas sehingga dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal tersebut dapat tercapai apabila proses pembelajaran yang berlangsung dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Menurut pengamatan penulis, dalam pelaksanaan pembelajaran dilapangan, penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) masih sangat jarang dan guru cenderung menggunakan model yang kurang bervariasi pada setiap materi pembelajaran penjas.

Menurut Suherman (2009, hlm. 29) menyatakan bahwa TGT merupakan model pembelajaran *cooperative* yang merupakan tingkat lanjutan dari *Student Team Achievement* (STAD) yang dimana selain dilakukan perlombaan atau *tournament internal* dalam *team* untuk memperoleh ranking, juga dilakukan perlombaan secara eksternal antar *team*. Sedangkan menurut Juliantine, Subroto, & Yudiana (2013, hlm. 83) menyatakan bahwa TGT memiliki banyak kesamaan dengan STAD yakni kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk bermain dalam game untuk mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah satu sama lain.

Dengan minimnya penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran yang ada, padahal penguasaan terhadap model pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru. Dengan menggunakan model yang kurang bervariasi siswa kurang mengu-

sai pembelajaran teknik dasar servis *backhand* pada permainan bulu tangkis dilapangan.

Dalam model pembelajaran TGT perlombaan dilakukan secara internal dalam team untuk memperoleh *rangking*, juga dilakukan perlombaan secara eksternal antar *team*. Menurut Suherman (2009, hlm. 29) penilaian diberikan terhadap team berdasarkan *rangking* skor perolehan (*gain*) terbanyak dari skor hasil perlombaan kedua dikurangi skor hasil perlombaan kesatu. Guru seringkali kurang memahami bentuk-bentuk model pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar. Ketidak pahaman itulah yang membuat banyak guru secara praktis hanya menggunakan satu model pembelajaran saja.

Dalam pembelajaran bulu tangkis dalam teknik dasar servis guru seharusnya menggunakan model pembelajaran yang cocok. Model pembelajaran TGT diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada dilapangan karena lebih efektif dan efisien dan mudah dipahami oleh peserta didik karena didalam pembelajaran siswa bisa berkomunikasi dan saling mengoreksi kesalahannya dalam melakukan teknik dasar servis dengan teman-temanya, oleh karena itu penggunaan model TGT sangat tepat dalam pembelajaran teknik dasar servis *backhand* bulu tangkis.

Bulu tangkis yaitu suatu aktivitas permainan yang menggunakan sebuah raket dan *shuttlecock* yang dipukul melewati sebuah net. Permainan ini berlaku untuk putra dan putri dengan bentuk tunggal (*single*), ganda(*double*), dan ganda campuran (*mixed double*). Inti permainan ini adalah memukul kok (*shuttlecock*) di lapangan lawan melalui atas net (jaring). Lebih lanjut lagi Hermawan (2016, hlm. 14) menyatakan permainan bulu tangkis adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasang untuk (ganda) yang mengambil posisi berlawanan dibidang lapangan yang dibagi dua

oleh sebuah net, para pemain meraih angka dengan memukul bola permainan berupa *shuttle cock* dengan raket melewati net dan jatuh di bidang permainan lawan. Tiap pemain atau pasangan hanya boleh memukul kok sekali sebelum kok melewati net, sebuah reli berakhir jika kok menyentuh lantai atau menyentuh tubuh seorang pemain.

Permainan bulu tangkis menurut Persatuan Bulu Tangkis Seluruh Indonesia (PBSI) yaitu permainan bersifat individual, dan dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satuorang, atau dua orang melawan dua orang. Permainan ini menggunakan raket sebagai alat pukul dan memukul bola bulu tangkis (*cocks*) sebagai objek yang dipukul (Subarjah, 2001). Permainan bulu tangkis pada hakikatnya adalah usaha untuk menjatuhkan bola ke dalam permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kembali *cocks* atau terpaksa jatuh di daerah permainan sendiri.

Dalam pembelajaran bulu tangkis siswa dan siswi kelas X farmasi SMK Yabujah Segeran masih banyak yang kurang menguasai teknik dasar servis dan juga lapangan yang kurang memadai untuk proses pembelajaran bulu tangkis dengan teknik dasar servis yang benar. Dengan model pembelajaran TGT siswa diharapkan bisa menguasai teknik servis dengan gerakan yang sebenarnya supaya siswa dapat mempraktekan gerakan teknik dasar servis. Dengan penerapan model TGT sangat membantu siswa dalam pembelajaran bulu tangkis dalam teknik dasar servis *backhand* karena siswa bisa saling mengkoreksi teknik dasar servis *backhand* dengan cara melihat teman satu kelompoknya dalam teknik pukulan servis yang benar.

Sesuai dengan latar belakang permasalahan diatas, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan

servis *backhand* dalam permainan bulu tangkis.

Metode

Metode penelitian yang digunakan harus tepat dan mengarah pada tujuan penelitian, sehingga dalam pelaksanaan penelitian akan memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 72) metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Hal serupa mengenai metode penelitian eksperimen dikemukakan oleh Ridwan (2010, hlm. 50) yaitu bahwa penelitian dengan pendekatan eksperimen merupakan suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain penelitian yang akan *one-group pretest-posttest*. Dalam menentukan sampel yang akan diambil peneliti menggunakan teknik *sampling* jenuh. Menurut (Ginanjar, 2016b, hlm. 59) *sampling* jenuh dalam pengambilan sample menggunakan seluruh anggota

populasi sebagai sampel ini dilakukan bila populasi kurang dari 30 orang. Berdasarkan pendapat tersebut, maka peneliti mengambil semua anggota populasi kelas X farmasi SMK Yabujah Segeran Indramayu yang berjumlah 20 orang siswa sebagai sampel penelitian.

Instrumen dengan menggunakan tes keterampilan servis pendek dari (Nurhasan & Cholil, 2014, hlm. 233). Dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data merupakan proses kegiatan selanjutnya setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lainnya terkumpul yang nantinya akan dikelola menggunakan perhitungan statistik untuk pengujian hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dengan menggunakan *t-Test : Paired Sample for Means* dengan bantuan *microsoft excel* (Ginanjar, 2016c, 54)

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini penulis akan memaparkan hasil penelitian berupa data-data yang sudah dikumpulkan dari nilai *pretest* dan nilai *posttest* dari tes servis pendek *backhand*. Uji hipotesis yang telah dilakukan didapar nilai $t_{hitung} = 8,49 > t_{tabel} = 2,09$ maka hasilnya adalah signifikan. Hasil peritungan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Perhitungan *t-Test: Paired Two Sample for Means*

	Nilai Posttest	Nilai Pretest
Mean	69,8	53,5
Variance	118,06	272,26
Observations	20	20
Pearson Correlation	0,883	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	19	
t Stat	8,49	
P(T<=t) one-tail	0,00	
t Critical one-tail	1,73	
P(T<=t) two-tail	0,00	
t Critical two-tail	2,09	

Dalam proses pembelajaran, masalah yang terjadi dilapangan yaitu beberapa siswa masih belum bisa melakukan olahraga permainan bulu tangkis dengan benar, dikarenakan kesalahan yang sering terjadi dilakukan oleh siswa dan siswi kelas X farmasi SMK Yabujah Segeran Indramayu saat melakukan servis dalam permainan bulu tangkis. Dengan perasaan takut dari siswa itu sendiri akan mengganggu jalannya pembelajaran bulu tangkis. Oleh karena itu sebagai solusi dari permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan teknik dasar servis permainan bulu tangkis.

Sebelum menerapkan model pembelajaran TGT peneliti melakukan uji coba, yang bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya penelitian eksperimen yang akan dijadikan bahan penelitian. Model pembelajaran TGT yang diterapkan oleh peneliti di lapangan yaitu dengan cara membuat skenario pembelajaran bulu tangkis dengan menggunakan model pembelajaran TGT yang dilakukan selama 14 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan sesuai dengan langkah ketentuan model pembelajaran TGT yaitu berlatih dan melakukan perlombaan antar kelompok, peneliti membaginya melalui sistem acak, dengan cara membagi siswa yang belum menguasai teknik dasar servis *backhand* bulu tangkis ke dalam kelompok siswa yang sudah bisa menguasai teknik dasar servis *backhand* bulu tangkis. Permainan dilakukan secara berkelompok untuk mengurangi rasa takut dalam melakukan perlombaan untuk memberikan semangat kepada mereka dalam melakukan pembelajaran bulu tangkis. Setiap peraturan permainan bulu tangkis yang dilakukan dilapangan yaitu hanya diperbolehkan menggunakan teknik dasar servis *backhand* bulu tangkis.

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan tes yang dibuat oleh guru yaitu tes servis pendek. Tes ini dilakukan sebelum diberi perlakuan

(*pretest*) dan setelah diberi perlakuan (*posttest*). Tes dilakukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan servis *backhand* bulu tangkis kelas X farmasi SMK Yabujah Segeran Indramayu. Peneliti memberi penilaian atas keberhasilan penerapan model pembelajaran TGT berdasarkan perolehan nilai *posttest* servis bulu tangkis dikurangi nilai *pretest* servis *backhand* bulu tangkis.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di lapangan, maka terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap keterampilan servis *backhand* bulu tangkis di SMK Yabujah Segeran Indramayu. Hasil penelitian ini didukung dengan peneliti yang sudah pernah dilakukan oleh Iswardhani & Nurhasan (2019) hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen (X IPA-3) terdapat adanya peningkatan yang dapat dilihat pada persentase peningkatan 49,5% dan untuk kelas kontrol (X IPA-4) juga memiliki peningkatan 36,0%. Dari uji mann-whitney didapatkan nilai yang signifikansi 0,05 yang artinya terdapat perbedaan pada kelas yang diberi *treatment* pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan kelas yang tidak diberi *treatment* (kontrol). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibanding kelas yang tidak diberi perlakuan.

Pratomo, Sugiharto, & Subiyono (2013) hasil dari penelitian ini menunjukkan rata-rata hasil *post test* ketepatan *lob* dari kelompok eksperimen 1 yaitu umpan balik *lob* langsung mencapai 16 dan kelompok eksperimen 2 yaitu *lob* tak langsung mencapai 17,875 selanjutnya setelah dimasukan ke dalam rumus t , nilai t hitung = 2,450, artinya t hitung lebih besar daripada t tabel yaitu $2,450 > 2,365$ dengan $\alpha=5\%$ dan dk 7. Dengan demikian dapat di jelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara data *post test* dari kelompok eksperimen 1 yaitu latihan

lob dengan latihan umpan balik *lob* langsung dan kelompok eksperimen 2 yaitu latihan *lob* dengan latihan *lob* tak langsung.

Juang (2015) hasil penelitian diperoleh data jumlah pukulan Tommy saat melawan Lee Chong Wei sebanyak 400 pukulan. Sedangkan saat Tommy melawan Chen Long sebanyak 570 pukulan. Efektifitas teknik pukulan Tommy paling besar pada pukulan *drive* 57,5%, *net kill* 50%, dan *smash* 26,25%. Sedangkan efektifitas teknik pukulan Tommy yang paling kecil pada pukulan *clear* 0%, *backhand* 3,8%, dan *dropshoot* 5,5%. Tommy paling sering gagal melakukan teknik pukulan *return smash* sebanyak 42 kali. Dengan demikian dapat disimpulkan kelemahan Tommy terletak pada teknik pukulan *return smash* sedangkan kelebihan Tommy pada pukulan *drive*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap ketrampilan servis *backhand* bulu tangkis.

Untuk guru pendidikan jasmani supaya lebih kreatif dalam menerapkan model-model pembelajaran penjas agar dapat mengembangkan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani yang ingin dicapai. Siswa harus lebih bersemangat lagi dalam mengikuti proses pembelajaran dan setiap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Daftar Pustaka

Ginanjar, A. (2016a). *Implementasi Praktis Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Indramayu: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.

Ginanjar, A. (2016b). *Metode Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*. Indramayu: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan

Rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.

Ginanjar, A. (2016c). *Statistika dalam Pendidikan Jasmani: Aplikasi Microsoft Excel*. Indramayu: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.

Hermawan, A. (2016). *Mahir Bulu Tangkis*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Iswardhani, A. F., & Nurhasan. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dropshot Bulutangkis (Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 73–79.

Juang, B. R. (2015). Analisis Kelebihan dan Kelemahan Keterampilan Teknik Bermain Bulutangkis Pada Pemain Tunggal Putra Terbaik Indonesia Tahun 2014. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 3(1), 109–117.

Juliantine, T., Subroto, T., & Yudianta, Y. (2013). *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI Bandung.

Lasminingsih. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Bulu Tangkis Dalam Mempraktekkan Servis Forehead Dan Backhand, Memukul Forehead Dan Backhand Melalui Metode Reciprocal. *Jurnal Education and Economics (JEE)*, 02(04), 409–421.

Nurhasan, & Cholil, D. H. (2014). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Bandung: Jurusan Pendidikan Kepelatihan FPOK UPI Bandung.

Pratomo, A. U. D., Sugiharto, & Subiyono, H. S. (2013). Perbedaan Hasil Latihan Umpan Balik Lob Langsung Dan Lob Tak Langsung Terhadap Ketepatan Lob Dalam Olahraga Bulutangkis Di Pb Tugu Muda Kota Semarang. *Journal of Sport Sciences and Fitness*, 2(1), 1–5.

- Ridwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Subarjah, H. (2001). *Konsep dan Metode Pembelajaran Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Bulutangkis*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang Warli Artika.