

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP KETERAMPILAN SERVIS PANJANG BULUTANGKIS PADA SISWA KELAS VIII MTs NEGERI 16 JOMBANG

Danur Satyo Laksono¹, Achmed Zoki, S.Pd, M.Pd²
e-mail : danuraja1803@gmail.com
Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Jombang

ABSTRAK

Laksono, D.S. 2023 Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Servis Panjang Bulutangkis Pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang. Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Jombang. Pembimbing : Achmed Zoki, S.Pd, M.Pd.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe metode pembelajaran dengan cara membagi siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda. Dari hasil observasi, dijelaskan bahwa belum diterapkannya metode pembelajaran dengan menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT), dan disini peneliti menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang bulutangkis pada kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre experiment design* melalui pendekatan kuantitatif menggunakan *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VIII A MTs Negeri 16 Jombang. Penilaian tes ini yang dinilai yaitu dari keterampilan dalam melakukan servis panjang. Berdasarkan hasil penelitian dalam *test* yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil yang signifikan yakni dengan nilai rata-rata *pretest* 19,90 yang berkategori rendah dan hasil rata-rata *posttest* 21,16 yang berkategori tinggi, Dari hasil analisis data *SPSS versi 25* ditemukan nilai $\text{sig} = 0,052 > 0,05$ Maka terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Maka dapat diartikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif antara model pembelajaran tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang bulutangkis pada siswa kelas VIII A MTs Negeri 16 Jombang.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Servis Panjang Bulutangkis

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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satunya yaitu pembelajaran bulutangkis. Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan. Laki-laki maupun perempuan memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan. Permainan ini merupakan permainan cepat yang membutuhkan gerak refleks. Pemain bulutangkis juga dapat mengambil keuntungan dari permainan ini dari segi sosial, hiburan, dan mental.

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 masalah-masalah yang diberikan oleh guru (Asma, 2012). Keunggulan metode pembelajaran tipe TGT adalah bekerjasama dalam kelompok, dan menentukan keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan individu dan 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 menurut Suwario, 2011 dalam (Ismik, 2019).

Berdasarkan observasi, dapat dilihat dalam proses pembelajaran servis panjang permainan bulutangkis pada siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang masih banyak siswa yang belum mampu melakukan keterampilan servis panjang bulutangkis dengan baik, kebanyakan siswa melakukan pukulan servis panjang tidak tepat sasaran dan melenceng, hal ini dilakukan karena siswa kurang menguasai keterampilan pukulan servis panjang pada olahraga bulutangkis.

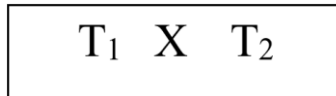
Dengan kemampuan siswa yang kurang sempurna dalam melakukan keterampilan pukulan servis panjang sangat mempengaruhi rendahnya keterampilan siswa. Perlu adanya pendekatan dan perlakuan yang lebih agar siswa dapat melakukan gerak dasar keterampilan pukulan servis panjang pada permainan bulutangkis, memerlukan percobaan dengan metode pembelajaran yang sesuai untuk siswa dapat melakukan teknik pukulan servis panjang dengan baik dan benar. Metode pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar keterampilan pukulan servis panjang bulutangkis. Rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya yaitu : adakah pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang bulutangkis pada kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang? Sehingga tujuannya adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang bulutangkis pada kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang. Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk bahan pengembangan ilmu pengetahuan olahraga permainan sebagai alat dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Sebagai pembanding dalam peneliti selanjutnya khususnya penelitian yang sejenis. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan setelah mengetahui tingkat keterampilan servis panjang dalam permainan bulutangkis siswa dapat meningkatkan keterampilannya untuk berprestasi. Bagi guru pendidikan jasmani, sebagai data untuk melakukan evaluasi terhadap program yang telah dilakukan sekaligus untuk menentukan program tambahan yang akan diberikan. Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah dan instansi terkait untuk mengadakan perbaikan dan pembenahan yang dirasa perlu agar tujuan pembelajaran penjas kes dapat tercapai.

Metode

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan yang dicirikan oleh pengujian hipotesis dan digunakannya instrumen-instrumen tes yang standar. Penelitian ini menggunakan eksperimen yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel (Maksum, 2012). Dimana penelitian ini menggunakan metode

Pre experiment design menggunakan model *One group Pretest-Posttest Design*. Desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak (Maksum, 2012).

Rancangan Penelitian *One Group Pretest - Posttest Design*



Sumber. (Maksum, 2012)

Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni : (1) Variabel bebas ialah variabel yang mempengaruhi, yaitu penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. (2) Variabel terikat ialah variabel yang dipengaruhi, yaitu keterampilan servis panjang. Pada penelitian ini yang menjadi populasinya adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang yang berjumlah 171 siswa.

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah *purposive sampling*. Menurut Dana P. Turner, *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan ketika peneliti sudah punya target individu dengan karakteristik yang sesuai dengan penelitian. Sedangkan kriteria dalam pemilihan sampel penelitian ini adalah kelas yang siswanya rata-rata mengikuti *ekstra* bulutangkis. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A yang berjumlah 31 siswa.

Adapun teknik dalam penelitian ini menggunakan beberapa pedoman yang dapat digunakan dalam Penelitian Kuantitatif, antara lain sebagai berikut : (1) Observasi/ Wawancara. (2) Tes. (3) Dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mendapatkan data dari penelitian ini yakni, meliputi : (1) Tujuan tes servis panjang bulutangkis. (2) Perlengkapan sarana prasarana. (3) Pelaksanaan tes servis panjang bulutangkis. (4) Penilaian tes servis panjang bulutangkis. Selanjutnya teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan bantuan menggunakan *SPSS* versi *25 for windows* adalah sebagai berikut : (1) Deskripsi Data. (2) Uji Prasyarat Analisis, meliputi Uji Normalitas dan Uji Homogenitas. (3) Uji Hipotesis. Prosedur penelitian ini dibuat oleh peneliti untuk memberikan petunjuk pengambilan data yang dilakukan peneliti pada saat penelitian berlangsung. Dalam tahap ini peneliti memaparkan proses pengembalian data berupa *Pretest, treatment dan posttest*. Berikut merupakan

prosedur penelitian yang terkait : (1) Perencanaan penelitian dan (2) Pelaksanaan penelitian.

Hasil

Pada penelitian ini setelah dilakukannya *pretest* peneliti melakukan *treatment* sebanyak 4 kali pertemuan yang bertujuan untuk mengetahui apakah setelah dilakukan *treatment* (perlakuan) siswa mengalami perubahan pada keterampilan servis panjang bulutangkis. Setelah penelitian melakukan berbagai tahapan tes diperoleh data hasil *pretest* servis panjang bulutangkis, siswa yang mendapatkan hasil servis panjang berkategori rendah dengan nilai 1 – 20 berjumlah 18 siswa, sedangkan yang berkategori tinggi dengan nilai 21 – 30 berjumlah 12 siswa, dan yang berkategori sangat tinggi dengan nilai 31-40 berjumlah 1 siswa. Dipaparkan juga hasil *posttest* servis panjang bulutangkis, siswa yang mendapatkan hasil servis panjang berkategori rendah dengan nilai 1 – 20 berjumlah 13 siswa, yang berkategori tinggi dengan nilai 21 – 30 berjumlah 17 siswa, sedangkan yang berkategori sangat tinggi dengan nilai 31 – 40 berjumlah 1 siswa.

1. Uji Deskriptif

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* disajikan juga data dalam bentuk hasil analisis deskriptif *SPSS* versi 25 sebagai berikut :

Tabel 1 Deskriptif *Pretest – Posttest*

<i>Descriptive Statistics</i>						
	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
Hasil <i>Pretest</i>	31	18	13	31	19.90	3.893
Hasil <i>Posttest</i>	31	20	12	32	21.16	4.034
<i>Valid N (listwise)</i>	31					

Setelah dilakukan uji deskriptif menggunakan *SPSS* maka ditemukan dari jumlah 31 responden nilai *range pretest* sebesar 18 dan *range posttest* sebesar 20, nilai *minium pretest* sebesar 13 dan nilai *minimum postes* sebesar 12, nilai *maximum pretest* sebesar 31 dan nilai *maximum posttest* sebesar 32, nilai *mean pretest* sebesar 19,90 dan nilai *mean posttest* sebesar 21,16, nilai *standar deviation pretest* sebesar 3,893 dan nilai *standar deviation posttest* sebesar 4,034.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengukur apakah data yang sudah diperoleh berdistribusi normal, sehingga dapat dipakai untuk pengujian hipotesis selanjutnya. Menguji normalitas data dapat menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov SPSS* versi 25. Langkah-langkah sebagai berikut :

Tabel 2 Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>						
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil <i>Pretest</i>	.131	31	.188	.952	31	.178
Hasil <i>Posttest</i>	.129	31	.200	.967	31	.450
<i>a. Lilliefors Significance Correction</i>						

Uji Normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dikarenakan jumlah responden 31 responden. Di temukan nilai signifikan (*Sig*) *pretest* sebesar 0,188 lebih besar dari 0,05 jadi bisa di katakan untuk *pretest* normal. Nilai signifikan (*Sig*) *posttest* sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 jadi bisa di katakan untuk *posttest* normal. Jadi dapat disimpulkan kedua data tersebut bisa dikatakan normal.

3. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, peneliti juga menggunakan uji homogenitas untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh. Peneliti menggunakan program *SPSS for windows versi 25* dalam mencari uji homogenitas, diketahui tabel sebagai berikut :

Tabel 3 Tabel Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil <i>Pretest</i> dan Hasil <i>Posttest</i>	<i>Based on Mean</i>	.071	1	60	.791
	<i>Based on Median</i>	.054	1	60	.817
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.054	1	59.796	.817
	<i>Based on trimmed mean</i>	.060	1	60	.807

Setelah dilakukan Uji Homogenitas menggunakan SPSS ditemukan jumlah nilai signifikan (Sig) *Based on Mean* sebesar 0,791 lebih besar dari 0,05. Maka data tersebut bisa dikatakan homogen.

4. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini cara pengujian hipotesis menggunakan SPSS versi 25 dengan teknik analisis *paired t-test*. Diketahui tabel sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Uji t-test

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	Hasil <i>Pretest</i>	19.90	31	3.893	.699
	Hasil <i>Posttest</i>	21.16	31	4.034	.725

<i>Paired Samples Correlations</i>				
		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Pair 1	Hasil <i>Pretest</i> & Hasil <i>Posttest</i>	31	.619	.000

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	Hasil <i>Pretest</i> - Hasil <i>Posttest</i>	1.258	3.464	.622	.012	2.529	2.022	30	.052

Berdasarkan hasil hitung uji t-test menggunakan SPSS versi 25 ditemukan nilai t sebesar 2,022 dan nilai sig = 0,052 > 0,05 Maka terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Maka dapat diartikan Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif antara model pembelajaran tipe *Team Games*

Tournament (TGT) terhadap keterampilan servis panjang bulutangkis pada siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang.

Pembahasan

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang bulutangkis pada siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang. Untuk mengatasi masalah rendahnya keterampilan servis panjang bulutangkis peserta didik perlu adanya proses pembelajaran yang kreatif dan menarik sehingga siswa lebih mudah untuk menerima materi yang diajarkan, salah satunya yaitu melalui penerapan servis panjang bulutangkis.

Model pembelajaran ini mempunyai komponen atau tahapan yang beragam, salah satu komponen yang menarik adalah adanya *games* dan *turnament*. Tetapi sebelum *games* dan *tumament* dilakukan, guru terlebih dahulu menempatkan peserta didik dalam beberapa kelompok yang mewakili kemampuan, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda. Setelah peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil, guru kemudian menyajikan materi. Untuk memastikan semua anggota kelompok telah menguasai materi, diadakanlah sebuah *games*.

Berdasarkan pemaparan dari hasil yang diperoleh peneliti terlihat bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang bulutangkis pada siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang. Hal ini juga didukung dengan kemampuan siswa yang lebih banyak mengalami ketuntasan keterampilan servis panjang bulutangkis, dalam *test* yang dilakukan peneliti mendapatkan hasil yang signifikan yakni dengan nilai rata-rata *pretest* 19,90% yang berkategori rendah dan hasil rata-rata *posttest* 21,16% yang berkategori tinggi. Dengan selisih rata-rata sebesar 1,26% maka dari itu keterampilan servis panjang bulutangkis siswa mengalami peningkatan dari nilai *pretest* ke *posttest*.

Dari hasil analisis data *SPSS versi 25* diatas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,022 dengan nilai signifikan $0,052 > 0,05$, maka dapat diketahui adanya perbedaan yang signifikan antara keterampilan servis panjang bulutangkis

sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang bulutangkis kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang yang signifikan, yakni dengan nilai rata-rata *pretest* 19,90% yang berkategori rendah dan hasil rata-rata *posttest* 21,16% yang berkategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang bulutangkis kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang.

Adapun saran yang bisa peneliti uraikan berdasarkan pada kesimpulan diatas, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan servis panjang permainan bulutangkis pada kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang, seharusnya guru lebih memaksimalkan proses siswa dalam melakukan keterampilan servis panjang bulutangkis. Pendidik lebih meningkatkan model pembelajaran yang lebih variatif guna meningkatkan pembelajaran peserta didik. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan menerapkan pembelajaran penjaskes dengan memakai mode pembelajaran kooperatif. Agar dapat mengembangkan kemampuan siswa disaat terjun disekolah menjadi guru.

Daftar Rujukan

- Agusman, R. (2016). Perbedaan Kemampuan Memukul Forehand Drive dan Backhand Drive Usia 13-15 Tahun di Sekolah Bulutangkis PB.Taruna Kabupaten Sleman Tahun 2015.
- Aksan, H. (2013). *Mahir Bulutangkis*. Bandung: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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*.
- Grice, T. (1996). *Bulutangkis: Petunjuk Praktis untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ismik, M. (2019). Upaya Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode TGT Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Dumai.
- Kemendiknas. (2017).
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga Surabaya*. Surabaya: University Press.
- Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional, Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Purnama, S. K. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Tohar. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Wahyudianto, F., Kharisma, Y., & Mudzakir, D. O. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Keterampilan Servis Backhand Bulutangkis. *Jurnal Kependidikan Jasmani dan Olahraga*.