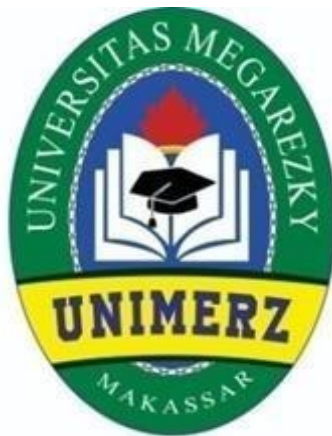


**UPAYA MENINGKATKAN TEKNIK SERVIS PENDEK PEMBELAJARAN
BULUTANGKIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA SISWA KELAS
VI SD 24 SALEMBA KAB. BULUKUMBA**

SKRIPSI



**HAPIUDDIN A.Ma
C1B123091**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MEGAREZKY
2024**

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN TEKNIK SERVIS PENDEK PEMBELAJARAN
BULUTANGKIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE TGT
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA SISWA KELAS
VI SD 24 SALEMBA KAB. BULUKUMBA**



*Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Jasmani
FKIP Universitas Megarezky Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

UNIMERZ

**HAPIUDDIN A.Ma
C1B123091**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MEGAREZKY
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing yang di tunjuk berdasarkan surat keputusan dekan FKIP Universitas Megarezky Nomor: **270/SK/091056.03/X/2024** untuk membimbing saudara:

Nama Mahasiswa : Hapiuddin A. Ma

Nomor pokok : C1B123091

Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani

Judul : Upaya meningkatkan teknik servis pendek pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba

Menyatakan bahwa Skripsi ini telah di periksa dan dapat diujikan di hadapan dewan penguji Skripsi sarjana (S1) program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi FKIP Universitas Megarezky

Makassar, 30 Juli 2025

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Moch. Hidayat Cakrawijaya, S.Pd., M.Pd.

Wahyu Munandar, S.OR., M.OR

NIDN: 0908038703

NIDN: 0906088501

HALAMAN PENGESAHAN

JUDUL : Upaya meningkatkan teknik servis pendek pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba

Nama Mahasiswa : Hapiuddin Ama

Nomor Pokok : C1B123091

Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Pembimbing utama




Moch. Hidayat Cakrawijaya, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0908038703

Pembimbing kedua



Wahyu Munandar, S.OR., M.OR
NIDN: 0906088501

Ketua Program Studi



Agus Ismail, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0915088603

Dekan FKIP



Dr. Abdul Malik Iskandar, S.Ag., M.Si
NIDN.091410690

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji bagi Allah yang melimpahkan rahmatnya sehingga penulis diberikan ketabahan dan kekuatan untuk dapat mengajukan Skripsi yang berjudul **“Upaya meningkatkan Teknik Servis pendek pembelajaran Bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba”**, sebagai salah satu persyaratan dalam penyelesaian studi di Universitas Megarezky.

Dalam penyusunan Skripsi ini banyak hambatan dan rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melalui berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Anwar Ramli, SE., M.Si selaku Rektor Universitas Megarezky
2. Bapak Moch Noer Alim Qalbi, S.H., LLM selaku Ketua yayasan Universitas Megarezky
3. Bapak Dr. Abdul Malik Iskandar, S.Ag.,M.Si selaku Dekan FKIP Universitas Megarezky
4. Bapak Agus Ismail. S.Pd.,M.Pd. selaku Ketua prodi Pendidikan Jasmani
5. Bapak Moch. Hidayat Cakrawijaya, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan selama penyelesaian Skripsi Ini
6. Bapak Wahyu Munandar, S.OR., M.OR selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan selama penyelesaian Skripsi ini.
7. Ibu Ferawati.S.Pd.,M.Pd selaku Pengujia Utama yang telah memberikan memberikan ilmu pengetahuan dalam penyelesaian Skripsi Ini

8. Bapak dan Ibu dosen Universitas Megarezky khususnya dosen pendidikan jasmani yang telah memberikan ilmu pengetahuan
9. Bapak dan Ibu staf Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Megarezky
10. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penyusunan Skripsi ini yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis, meskipun demikian penulis berharap kritik dan saran, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Makassar, Juli 2025



Hapiuddin A. Ma

ABSTRAK

HAPIUDDIN (2025), Upaya meningkatkan teknik servis pendek pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba dibimbing oleh Moch. Hidayat Cakrawijaya dan Wahyu Munandar.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan servis pendek pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba metode Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan memberikan dua kali siklus. Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI dengan jumlah siswa 21. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu metode observasi, tes dan dokumentasi dan untuk menganalisis data Teknik yang digunakan adalah dengan Teknik deskriptif komparatif. Teknik deskriptif komparatif di gunakan untuk data kuantitatif yaitu dengan membandingkan hasil antara siklus. dan nilai acuan patokan minimal 75 KKM yang telah ditetapkan di SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba. Berdasarkan data hasil pembelajaran, di mulai dari hasil data awal siklus I hingga melaksanakan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa teknik dasar short service bulutangkis dengan menggunakan metode *TGT* pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba mengalami peningkatan, yaitu dari hasil data awal diperoleh 9 siswa (43%) tuntas dan yang tidak tuntas pada tahap observasi yaitu 12 siswa (57%). siklus I diperoleh sebanyak 16 siswa (76%) tuntas dan 5 siswa (24%) tidak tuntas, kemudian pada siklus II menunjukkan peningkatan dimana seluruh siswa berjumlah 21 orang atau 100% tuntas..

Kata kunci : Bulutangkis, Short Service, TGT

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS	7
A. Tinjauan Pustaka	7
B. Kerangka Berfikir.....	21
C. Hipotesis.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis dan desain penelitian	22
B. Fokus penelitian.....	30
C. Subjek penelitian	30

D. Teknik Pengumpulan data dan Instrument	30
E. Teknik Analisi Data	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A.HASIL	36
B.PEMBAHASAN.....	43
BAB V PENUTUP	45
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Ketuntasan	34
Tabel 4.1 Deskripsi Data awal	36
Tabel 4.2 Deskripsi Data Siklus I	38
Tabel 4.3 Deskripsi Data Siklus II.....	39
Tabel 4.4 Deskripsi Data Perbandingan Siklus I dan Siklus II.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara memegang Raket Forehand.....	15
Gambar 2.2 Cara memegang raket <i>backhand</i>	16
Gambar 2.3 Teknik Servis <i>Forehand</i> Pendek.....	19
Gambar 2.4 Teknik Servis <i>Backhand</i> Pendek.....	20
Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pikir.....	21
Gambar 3.1 Siklus PTK.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil Penilaian data awal
2. Hasil Penilaian Siklus I
3. Hasil Penilaian Siklus II
4. Rekapitulasi Data Awal
5. Rekapitulasi Data Siklus I
6. Rekapitulasi Data Siklus II

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang mendasar yang diperlukan seluruh umat manusia. Dengan seiring perkembangan di dunia maka pendidikan juga akan terus berkembang sehingga banyak merubah pola pikir manusia serta investasi jangka panjang yang membutuhkan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Hal tersebut juga sangat berpengaruh dalam kemajuan Pendidikan di Indonesia. Menurut (UU RI NO 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional , 2003) “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan diklarifikasikan berbagai macam, salah satunya adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Proses Pendidikan yang mengarah pada pemahaman dalam pembelajaran untuk menambah pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses ini dimulai dengan lingkungan sekolah. Sekolah formal secara berjenjang dari tingkat SD, SMP/MTS, SMA baik itu lembaga pendidikan swasta maupun negeri yang melaksanakan proses pembelajaran. Dengan adanya pendidikan, maka akan timbul dalam diri seseorang untuk berlomba-lomba dan memotivasi diri untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Belajar merupakan aktifitas manusia yang sangat vital dan secara terus-menerus akan di lakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak di didik atau di ajar oleh manusia lainnya. Agus ismail(2019:88). Olahraga merupakan bagian dari aktifitas manusia sehari-hari yang penting dan sudah merupakan kebutuhan bagi manusia dan berguna untuk membentuk jasmani dan rohani yang sehat. Bangun 2016, mengemukakan olahraga merupakan kegiatan yang sangat penting untuk menjaga kebugaran seseorang, olahraga juga merupakan metode penting untuk mengurangi stress. Olahraga yang berkembang pesat di Indonesia, diantara bulutangkis, sepak bola, renang termasuk dalam cabang olahraga yang populer di kalangan masyarakat telah tumbuh dan berkembang secara luas di berbagai pelosok tanah air dan dipercaya sebagai olahraga yang menyenangkan (Subarjah, 2011).

Bulutangkis merupakan permainan yang menggunakan alat dimana alat tersebut menggunakan raket yang bertujuan untuk memukul bola dan pada tengah-tengah area lapangan adanya net yang dibentangkan yang berguna untuk membagi menjadi dua antara lawan dan dilewati oleh bola/shuttlecock. Menurut Ramadhan dkk (2016, hlm. 1) Pada permainan bulutangkis peserta harus memukul bola dengan menggunakan raket sehingga melewati batas net dan jatuh di area lapangan lawan. Ballou (dalam Subarjah, 2010, hlm. 325) Bulutangkis merupakan permainan yang banyak menggunakan kemampuan fisik dengan gerakan yang cepat dan pukulan keras yang dilakukan pada waktu beberapa detik di antara reli-reli panjang. Menurut Salim (Ramadhan dkk, 2016)

Faktor yang sangat mempengaruhi keberhasilan pencapaian pada permainan bulutangkis adalah kemampuan teknik seseorang. Bompa (dalam Zarwan, 2018, hlm. 150) mengemukakan bahwa teknik merupakan elemen terpenting dalam pencapaian prestasi. Menurut Islahuzzaman (dalam Asrofi dkk,

2021) “Keterampilan dasar adalah ketrampilan khusus yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis dengan tujuan untuk dapat mengembalikan shuttlecock dengan sebaik-baiknya”. Menurut Asrofi dkk (2021) Teknik pukulan adalah cara memukul dalam bulutangkis dengan tujuan menerbangkan shuttlecock ke lapangan lawan dan bulutangkis dikenal sebagai olahraga yang banyak menggunakan pergelangan tangan. Dalam permainan bulutangkis ada beberapa teknik yang harus dikuasai terutama pada anak yang masih belajar atau belum pernah bermain bulutangkis sama sekali. Menurut Grice dkk (dalam Subarjah, 2010, hlm. 325) „ada keterampilan dasar menurutnya dalam bermain bulutangkis yaitu cara memegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki, dan memukul shuttlechok“. Wattanasin (dalam Subarjah, 2010, hlm. 325) mengemukakan bahwa „dalam kaitannya dengan keterampilan dasar memukul shuttlecock, seseorang sudah dapat bermain bulutangkis apabila dapat melakukan beberapa keterampilan dasar teknik memukul shuttlechok, yang terdiri atas service, lob, drive, netting, dropshot, dan smash“. Untuk dapat menguasai teknik-teknik dasar tersebut, diperlukan aturan-aturan yang harus diterapkan dalam praktik, sehingga mereka menguasai tingkat keterampilan yang baik. Teknik dasar memukul adalah jantung dalam permainan bulutangkis karena tujuan permainan bulutangkis adalah memukul shuttlecock dengan raket dengan teknik tertentu dan berusaha menjatuhkan shuttlecock di area permainan lawan dan berusaha mencegah lawan menjatuhkan bola di area bermainnya sendiri (Akbar, 2020).

Membelajarkan Teknik Servis diperlukan kreatifitas guru yang dapat memacu siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan kegiatan

belajar mengajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Menurut Ali Ma'mun dan Ipang Setiawan (2015: 2095) keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Keberhasilan tersebut juga dapat dilihat dari pemahaman dan penguasaan materi yang pada akhirnya ditunjukkan dalam hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa bergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi siswa. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya Bulutangkis guru harus menguasai materi yang diajarkan selain itu guru juga harus dituntut kreatif untuk membuat bermacam-macam variasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengurangi kebosenan dan kejenuhan siswa saat proses pembelajaran. Menurut Muhamat Rizal (2014: 560) tugas guru dalam rangka optimalisasi pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kondisi belajar yang inovatif agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan Kelas VI C SD 24 Salemba Bulukumba dalam mengikuti pembelajaran permainan Bulutangkis pada saat melakukan Teknik servis masih sering melakukan kesalahan khususnya pada servis forehand dimana posisi tangan pergelangan tangan kurang lurus sehingga shuttlecock keluar menyamping. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dari 21 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Hanya 7 siswa yang mendapat nilai diatas KKM > 75 (33%) dan sisanya 14 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM < 74 (67%).

Dari uraian di atas, dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa,

maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya meningkatkan teknik servis pendek pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba tahun 2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah pada Skripsi ini adalah “Apakah ada peningkatan hasil belajar teknik servis pendek pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba”?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar *tekhnik servis* pendek pada pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru dan peneliti sendiri, yaitu:

1. Bagi Siswa

Diharapkan Membantu siswa dalam menguasai teknik servise permainan Bulutangkis.

2. Bagi Guru

Diharapkan Sebagai masukan untuk guru dalam memanfaatkan media

pembelajaran guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif supaya tujuan belajar dapat tercapai secara maksimal.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan Peneliti memperoleh pengetahuan dan pengalaman secara langsung tentang meningkatkan hasil belajar teknik servis kepada pembelajaran Bulutangkis sehingga peneliti mendapatkan pemecahan masalah sebagai bekal untuk mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan nantinya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan wahana pendidikan, yang memberikan kesempatan bagi anak untuk mempelajari hal-hal yang penting. Oleh karena itu, pelajaran pendidikan jasmani tidak kalah penting dibandingkan dengan pelajaran lain seperti; matematika, bahasa, IPS, IPA dan lain-lain namun demikian tidak semua guru pendidikan jasmani menyadari hal tersebut, sehingga banyak anggapan bahwa pendidikan jasmani boleh dilaksanakan secara serampangan. Misalnya membiarkan anak bermain sendiri hingga rendahnya mutu hasil pembelajaran, seperti kebugaran jasmani yang rendah.

Dari defenisi diatas mengukuhkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu menjadi Indonesia seutuhnya.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktifitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportiv, dan kecerdasan emosi.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari system pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional,

keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani (UU RI NO 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003)

Tujuan pendidikan jasmani diantara meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani, membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajuan budaya, etnis dan agama, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokrasi melalui aktivitas jasmani, mengembangkan keterampilan gerak. Kurnia Rusli (2022)

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai seseorang atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dalam sistematis melalui berbagai kegiatan untuk memperoleh pertumbuhan, jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan pancasila. (Janwar 2020)

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan, bentuk- bentuk aktivitas fisik yang digunakan oleh siswa adalah bentuk gerak olahraga sehingga kurikulum pendidikan jasmani disekolah memuat cabang-cabang olahraga. (Nugroho 2017)

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas sebagai media utama untuk mencapai tujuan , bentuk-bentuk aktivitas fisik yang

digunakan siswa adalah bentuk gerak olahraga sehingga kurikulum pendidikan jasmani di sekolah memuat cabang-cabang olahraga.(Bulang, 2025)

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang menutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Advendi, 2010)

Pendidikan jasmani dari kedua pendapat tersebut adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk memperoleh perubahan baik fisik, mental serta emosional untuk membantu mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan.

2. Media pembelajaran

a. Pengertian

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehinggadapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Lebih lanjut, “Media Pembelajaran adalah bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran yang merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri.” Rudi Suharmisono (2017:14) hal ini di ungkapkan juga oleh Arsyad (2015:4) secara eksplisit mengatakan bahwa “media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran”.

Selain itu, landasan teori penggunaan media dalam proses pembelajaran juga disampaikan dalam Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) yang diperkenalkan oleh Edgar Dale pada tahun 1946. “Kerucut ini merupakan elaborasi rinci dari konsep tiga tingkat pengalaman yang dikeluarkan oleh Burner”. (Lembaga Pendidikan, 2021:12).

b. Manfaat Pembelajaran

Disampaikan oleh Daryanto (2014:5) bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah “proses komunikasi, penyampaian pesan dari siswa kepada penerima. Dalam proses pembelajaran ada pesan yang ingin kamu sampaikan dan disampaikan. Pesan tersebut dapat berupa informasi yang mudah diserap oleh penerima, tetapi juga dapat berupa informasi yang abstrak atau sulit untuk dipahami. Saat pesan yang disampaikan tidak dapat diterima oleh penerima, media menjadi solusi yang dapat menyampaikan pesan”.

“Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan”. Sudjana dan Rivai (2013:2) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu (Lembaga Pendidikan, 2021:15)

- Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- Makna materi pelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa siswa, dan memungkinkan siswa untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.

- Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya narasi verbal melalui kata-kata guru. Agar siswa tidak bosan, dan guru jangan sampai kehabisan tenaga apalagi saat guru mengajar setiap pelajaran.
- Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan deSkripsi guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

3. Modifikasi Alat Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani menjadi hal yang penting untuk diketahui oleh para guru pendidikan jasmani disetiap jenjang pendidikan, yang dimulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Diharapkan dengan guru penjas dapat menjelaskan mengenai konsep dan pengertian modifikasi, menyebutkan apa yang dimodifikasi dan bagaimana cara memodifikasinya, menyebutkan dan menerangkan beberapa aspek analisis modifikasi maka pembelajaran dapat berjalan dengan lebih aktif, efektif dan efisien (Admin, (2013:6).

Manfaat penggunaan alat bantu pembelajaran bagi siswa :

1. Memusatkan perhatian siswa
2. Menarik minat siswa untuk belajar
3. Mempermudah penguasaan materi pelajaran
4. Merangsang daya fikir dan nalar siswa
5. Meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas siswa

Manfaat penggunaan alat bantu bagi guru :

1. Mempermudah penyampaian materi pelajaran yang bersifat abstrak.

2. Memperluas cakupan materi pelajaran
3. Mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran
4. Menciptakan suasana pembelajaran kondusif.
5. Menghindari pembelajaran verbalisme.
6. Menciptakan pembelajaran efektif dan efisien.

4. 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. 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 pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa. Setelah itu, siswa pindah kekelompoknya masing-masing yang telah diberikan oleh guru (Asma, 2012).

5. Pembelajaran Permainan Bulutangkis

Perkembangan olahraga bulutangkis di Indonesia bahkan di dunia cukup menggemirakan dengan banyak digemarinya olahraga bulutangkis di berbagai kalangan masyarakat, baik di kota-kota besar maupun di kota-kota kecil bahkan sampai ke pelosok daerah. Permainan bulutangkis ialah salah satu permainan yang harus di tunjang oleh peralatan permainan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suherman (2013:3) “Bulutangkis adalah sebuah permainan yang setiap pemainnya memerlukan sebuah raket dan *shuttle-cock*. Raket ini digunakan untuk memukul *shuttle-cock* melewati net yang tingginya ditetapkan dalam peraturan. Permainan ini dimulai dengan melakukan servis oleh pemain A yang diarahkan kepada lawannya pemain B. Kedua pemain ini harus berada pada bagian lapangan yang sudah ditentukan oleh peraturan permainan.

Pengertian bulutangkis yang lain dikemukakan oleh Subarjah (2017:30) bahwa “bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket sebagai alat pukul, *shuttle-cock* sebagai obyek yang dipukul, dan berbagai keterampilan, mulai keterampilan dasar hingga keterampilan yang paling

kompleks”. Pengertian tentang permainan bulutangkis tersebut menghasilkan gambaran tentang bentuk olahraga bulutangkis. Hal ini tentunya sangat diperlukan agar masyarakat umum maupun pemain pada khususnya memperoleh suatu pengertian yang jelas tentang permainan bulutangkis.

1. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Teknik dasar permainan bulutangkis adalah suatu proses gerakan dalam permainan untuk mempelajari beberapa bentuk pola gerak dasar yang terkait dengan teknik dasar khususnya yang dominan dalam permainan bulutangkis, maka selanjutnya atlet/siswa diarahkan untuk mempelajari teknik dasar bulutangkis yang sebenarnya. Untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik, kita terlebih dahulu harus menguasai beberapa teknik/keterampilan seperti pegangan raket yang sesuai, langkah kaki lincah, menerima *shuttle-cock* dengan baik, dan memukul *shuttle-cock* dengan terarah. Pernyataan ini sesuai dengan keterangan PB PBSI (1983:27) bahwa “teknik adalah beberapa keahlian khusus atau *skill* yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis dengan tujuan untuk dapat mengembalikan *shuttle-cock* dengan cara yang sebaik-baiknya”. Pembahasan tentang aspek teknik dasar dalam permainan bulutangkis dikemukakan oleh Rani (1990:11) meliputi : “(1) *dropshort*, (2) *smash*, (3) *netting*, (4) *lob*”.

Kemampuan untuk melakukan teknik sesuai dengan keadaan untuk tujuan memenangkan permainan merupakan pondasi penting dalam permainan bulutangkis. Keterampilan ini sering disebut dalam istilah keterampilan taktis. Namun demikian kemampuan ini hanya dapat dilaksanakan bila pemain mampu

melaksanakan teknik dasar dengan efisien. Atlet terlebih dahulu harus menguasai beberapa teknik dasar permainan ini dengan baik, untuk dapat bermain bulutangkis dengan baik. Mengenai teknik dasar ini Subarjah (1999:21) menjelaskan “Keterampilan dasar atau teknik dasar permainan bulutangkis yang perlu dipelajari secara umum dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bagian yaitu: (a) cara memegang raket/*grips*, (b) sikap berdiri/*stance*, (c) gerakan kaki/*footwork*, (d) pukulan/*strokes*”.

Berikut ini penjelasan dari beberapa teknik dasar yang telah dikemukakan oleh pendapat Subarjah di atas, bahwa teknik dasar bermain bulutangkis untuk dipelajari agar bisa bermain bulutangkis dengan baik adalah secara berurutan sebagai berikut:

a) Cara Memegang Raket

Cara memegang raket tidak sukar karena raket bulutangkis relatif ringan, teknik memegang raket yang dianggap baik adalah teknik memegang raket yang dapat dipergunakan untuk menerima dan mengembalikan *shuttle-cock* dengan mudah. Pengenalan fungsi pegangan raket sebaiknya diberikan kepada pemain pemula seawal mungkin agar pemain pemula tersebut dapat memilih cara pegangan sebagaimana yang dibutuhkannya. Bagian pegangan raket dapat dibagi dua bagian yaitu bagian atas dan bagian bawah. Memegang raket pada bagian atas biasanya dilakukan pada waktu melakukan pukulan yang cepat atau pada saat bertahan, sedangkan pegangan bawah banyak dilakukan pemain pada waktu melakukan serangan. Mengenai hal ini Subarjah (1999:22) mengemukakan bahwa “Ada beberapa cara memegang raket yang dilakukan orang, di antaranya cara

pegangan *Western (American grip)*, cara pegangan *Inggris*, cara pegangan *shakehand* dan cara *campuran (combination grips)*”.

Cara memegang raket menurut Alhusin (2007:24) “Pada dasarnya dikenal beberapa cara pegangan raket. Namun hanya dua bentuk pegangan yang sering digunakan dalam praktik, yaitu memegang raket *forehand* dan *backhand*. Semua jenis pukulan dalam bulutangkis dilakukan dengan kedua jenis pegangan ini”.

1.1. Cara Memegang Raket *Forehand*

- Pegangan raket dengan tangan kanan, kepala raket menyamping. Pegangan raket dengan cara seperti “jabat tangan”. Bentuk “V” tangan diletakkan pada bagian gagang raket.
- Tiga jari, yaitu jari tangan, manis dan kelingking menggenggam raket, sedangkan jari telunjuk agak terpisah.
- Letakkan ibu jari di antara tiga jari dan telunjuk.



Gambar 2.1
Cara Memegang Raket *Forehand*
Alhusin (2007:27)

1.2. Cara Memegang Raket *Backhand*

- Pada saat memukul, tinggi kepala (daun) raket berada di bawah pegangan raket.
- Perkenaan *Shuttle-cock* berada di bawah pinggang.
- Kaki kanan statis, berposisi di depan (kecuali bagi pemain yang kidal).
- Mengayun raket dalam satu rangkaian.
- Penerimaan servis bergerak sesaat setelah servis dipukul.



Gambar 2.2
Cara memegang raket *backhand*
Alhusin (2007:28)

b) Sikap Berdiri (*Stance*)

Cara berdiri dalam permainan bulutangkis walaupun relatif mudah tetapi tetap harus dipelajari agar dapat bermain bulutangkis dengan enak dan gembira. Beberapa bentuk *stance* yang perlu diketahui dijelaskan oleh Subarjah (1999:24) bahwa “Beberapa bentuk *stance* yang perlu diketahui dan dikuasai pada dasarnya dapat dibagi tiga bagian, yaitu: (1) *stance* pada saat melakukan servis, (2) *stance* pada saat menerima servis, dan (3) *stance* pada saat rally”.

c) Gerakan Kaki (*footwork*)

Manusia bergerak umumnya dengan menggunakan kedua kakinya, kemana saja kaki bergerak kesitu pulalah badannya bergerak. Apabila suatu saat kedua kaki bergerak tidak tepat atau bertentangan dengan prinsip mekanika gerak,

maka posisi badan menjadi tidak tepat dengan sikap memukul yang baik, akibatnya badan sulit digerakkan dan keseimbangan tubuh menjadi terganggu sehingga sulit dikendalikan. Jadi gerakan seluruh anggota tubuh pada dasarnya tergantung kepada gerakan kakinya. Kaki merupakan bagian yang sangat penting dalam melakukan gerakan tubuh. Dalam permainan bulutangkis, kaki berfungsi sebagai penyangga tubuh untuk menempatkan badan dalam posisi yang memungkinkan untuk melakukan gerakan pukulan yang efektif. Gerakan kaki ini biasanya disebut *footwork* atau kerja kaki. Tentang hal ini Subarjah (1999:27) “*Footwork* adalah gerakan-gerakan langkah kaki yang mengatur badan untuk menempatkan posisi badan sedemikian rupa sehingga memudahkan dalam melakukan gerakan memukul *schuttle-cock* sesuai dengan posisinya. Prinsip dasar *footwork* bagi pemain yang menggunakan pegangan kanan (*righthanded*) adalah kaki kanan selalu berada di ujung (akhir), atau setiap melakukan langkah selalu diakhiri dengan kaki kanan. Sebagai contoh, jika hendak memukul *schuttle-cock* yang berada di lapangan bagian depan atau di samping badan, kaki kanan selalu berada di depan. Demikian pula jika hendak memukul *schuttle-cock* di belakang, posisi kaki kanan berada di belakang”.

d) Pukulan (*strokes*)

Secara garis besar, teknik pukulan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu terdiri dari pukulan bawah, pukulan lurus atau samping dan pukulan atas.

1. Pukulan dengan ayunan raket dari bawah (*under arms strokes*) terdiri dari:
 - a) servis: servis panjang/*lob*, servis pendek dan servis kedut/*flick* servis.
 - b) *Under arm lob* (mengangkat *schuttle-cock* tinggi): *defensif clear* dan *offensif clear*.
 - c) Pukulan Netting.
2. Pukulan mendatar atau menyamping terdiri dari : *offensif lob*, *defensif lob*, *drive*, *dropshort* dan *netting*.
3. Pukulan dari atas kepala (*overhead strokes*) terdiri atas: *overhead lob*, *defensif lob*, *overhead smash*, *dropshort*, *chopped*, *around the head*.

2. Teknik Dasar Servis Pendek

Servis pendek diarahkan pada bagian depan lapangan lawan, biasanya dilakukan dalam permainan ganda. Tetapi akhir-akhir ini pemain tunggal juga banyak yang melakukan servis pendek dengan asumsi bahwa dengan melakukan servis pendek maka kita berada dalam posisi menyerang. Hal itu terjadi karena penerima servis pendek dipaksa untuk mengembalikan *shuttle-cock* dari bawah atau dari samping sedangkan untuk melakukan penyerangan yang paling berpeluang apabila memiliki kesempatan memukul dari atas kepala. Adapun cara melakukan servis pendek adalah sebagai berikut:

- a) Berdiri dengan rileks pada daerah servis, salah satu kaki di depan;
- b) *Shuttle-cock* dipegang didepan, raket di samping badan;
- c) Jatuhkan *shuttle-cock*, ayunkan raket ke depan ke arah *shuttle-cock* sedemikian rupa, sampai reket menyentuh *shuttle-cock*;
- d) Pukul *shuttle-cock* pada bagian gabusnya, lakukan dari bawah pinggang;
- e) Setelah *shuttle-cock* dipukul di bawah pinggang, segera kembali ke sikap siap seperti semula.

2.3. Teknik *Forehand Short Servis*

- *Shuttle-cock* harus dipukul dengan ayunan raket yang relatif pendek.
- Pada saat perkenaan dengan kepala (daun) raket dan *Shuttle-cock*, siku dalam keadaan bengkok, untuk menghindari penggunaan tenaga pergelangan tangan, dan perhatikan peralihan titik berat badan.
- Cara latihannya adalah menggunakan sejumlah *Shuttle-cock* dan dilakukan secara berulang-ulang.



Gambar 2.3
Teknik Servis *Forehand* Pendek
Alhusin (2017:34)

2.4. Teknik *Backhand Short* Servis

Jenis servis ini pada umumnya, arah dan jatuhnya *Shuttle-cock* sedekat mungkin dengan garis serang pemain lawan, dan *Shuttle-cock* sedapat mungkin melayang relatif dekat di atas jaring (net). Oleh karena itu, jenis servis ini kerap digunakan oleh pemain ganda. Tetapi akhir-akhir ini pemain tunggal juga banyak yang melakukan servis pendek.

- Sikap berdiri adalah kaki kanan di depan kaki kiri, dengan ujung kaki kanan mengarah ke sasaran yang diinginkan. Kedua kaki terbuka selebar pinggul, lutut dibengkokkan, sehingga dengan sikap seperti ini titik berat badan berada di antara kedua kaki. Badan tetap rileks dan penuh konsentrasi.
- Ayunan raket relatif pendek, sehingga *Shuttle-cock* hanya didorong dengan bantuan peralihan berat badan dari belakang ke kaki depan, dengan irama gerak kontinu dan harmonis. Hindari menggunakan tenaga pergelangan tangan yang berlebihan, karena akan mempengaruhi arah dan akurasi pukulan.

- Sebelum melakukan servis, perhatikan posisi dan sikap berdiri lawan, sehingga dapat mengarahkan *Shuttle-cock* ke sasaran yang tepat dan sesuai perkiraan.
- Biasakan berlatih dengan jumlah *Shuttle-cock* yang banyak dan berulang-ulang tanpa mengenal rasa bosan, sampai dapat menguasai gerakan dan keterampilan servis pendek ini dengan utuh dan sempurna.



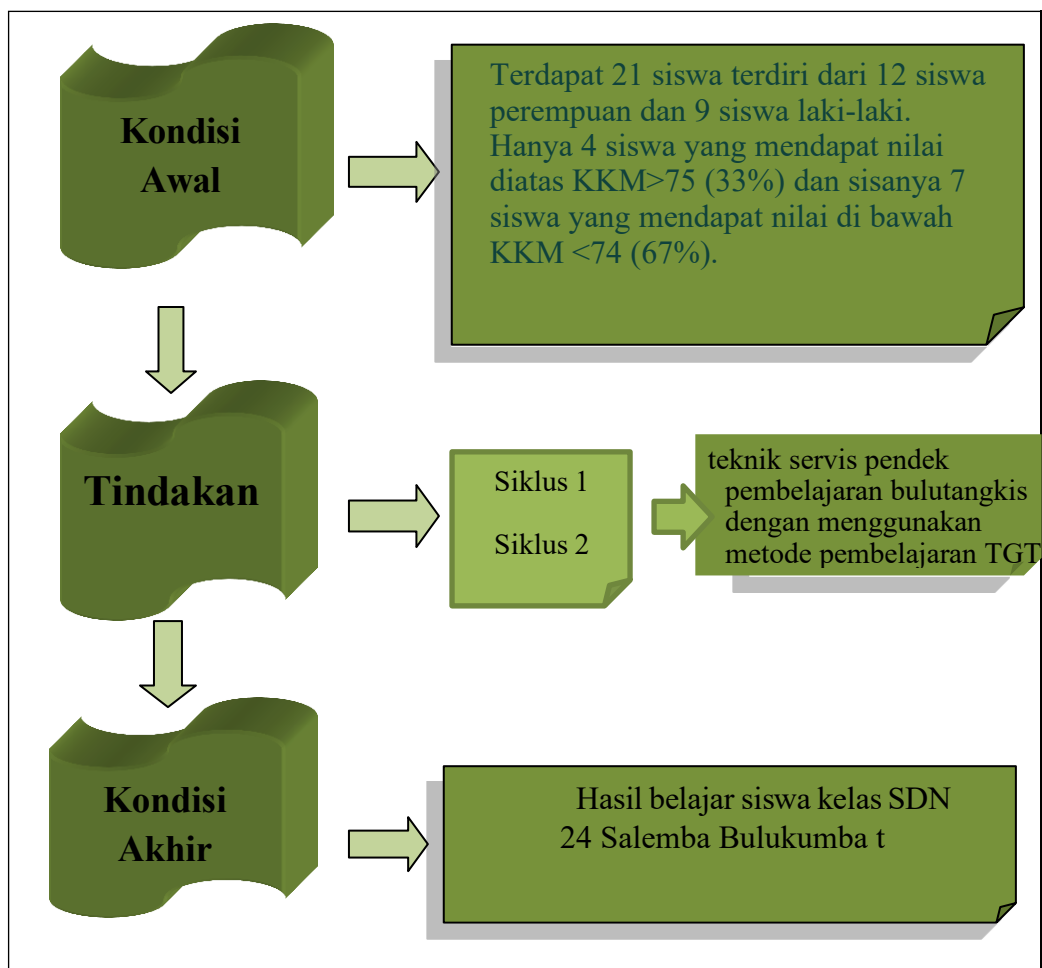
Gambar 2.4
Teknik Servis *Backhand* Pendek
Alhusin (2007:37)

B. Kerangka fikir

Pembelajaran permainan Bulutangkis disekolah merupakan suatu proses belajar yang dilakukan dengan cara bimbingan, pemberian pengetahuan atau materi tentang permainan Bulutangkis secara rinci dan terprogram kepada siswa. Pembina materi juga harus memperhatikan siapa yang akan diberikan materi tersebut, karena tiap jenjang pendidikan memiliki karakter yang berbeda pada siswanya.

Dengan melihat karakteristik siswa tersebut masih gemar bermain, maka seorang guru harus pandai-pandai membuat tehnik yang dapat membantu siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Untuk bisa mengikuti pembelajaran dengan baik harus didasari rasa suka terlebih dahulu, karena apabila siswa sudah tidak suka terhadap model pembelajaran yang diberikan oleh guru maka siswa akan malas atau merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut.

Dari uraian diatas maka kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.6 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2013) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan kajian teoritis yang berhubungan dengan permasalahan, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut: ada peningkatan hasil belajar permainan Bulutangkis melalui penggunaan tehnik servise bulutangkis dengan metode TGT pada SDN 24 Salemba Bulukumba

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan desain penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa semua tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. (Arikunto, 2010). Secara umum, penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri atas beberapa siklus atau pengulangan dari siklus. Setiap-setiap siklus terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi.



Gambar 3.1 siklus ptk

Siklus satu

a. Tahap perencanaan(planning)

Dalam tahap ini peneliti dan guru mata pelajaran menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan materi teknik servis Bulutangkis.

2. Menyusun instrumen tes tehnik servise permainan bulutangkis
3. Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran
4. Menyusun lembar observasi
5. Menyiapkan media tambahan yang diperlukan untuk membantu pembelajaran
6. Menyiapkan tempat penelitian dan alat pembelajaran

b. Tahap pelaksanaan (akting)

1. Pertemuan pertama

Pada tahap tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran dilapangan dengan langkah-langkah kegiatan antara lain:

a) Kegiatan awal

- 1) Siswa dibariskan dengan formasi empat bersaf, setelah itu berdoa terlebih dahulu untuk memulai pelajaran setelah itu baru mengabsen siswa
- 2) Siswa melakukan pemanasan dan peregangan terlebih dahulu untuk mempersiapkan tubuh agar mengurangi resiko terjadinya cedera pada saat pembelajaran

b) Kegiatan inti

- 1) Peneliti menjelaskan materi yang akan dipelajari, kemudian bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti atau belum
- 2) Peneliti mempraktekkan cara melakukan tehnik servise permainan Bulutangkis dengan benar mulai dari cara memegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki, dan pukulan .

- 3) Kemudian panggil salah satu siswa untuk mempraktekkan apa yang sudah diperagakan oleh peneliti
 - 4) Siswa dibagi dua kelompok
 - 5) Siswa berlatih melakukan tehnik servise permainan secara bergantian
 - 6) Setelah semua melakukan tehnik servise permainan Bulutangkis kemudian siswa dikumpulkan
- c) Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup guru memberikan refleksi dengan pembelajaran yang telah dilakukan di pertemuan pertama, memotifasi siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran pada pertemuan pertama, kemudian membuat simpulan pembelajaran.

2. Pertemuan kedua

a. Kegiatan awal

- 1) Seperti biasanya siswa dibariskan lalu berdoa kemudian melakukan pemanasan.

b. Kegiatan inti

- 1) Peneliti mengingatkan kembali materi yang telah diajarkan minggu lalu dan menjelaskan apa yang akan dilakukan dipertemuan kedua ini
- 2) Peneliti memberikan contoh kepada siswa cara melakukan tehnik servise, kemudian
- 3) Siswa di minta untuk melakukan tehnik servise secara bergantian

- 4) Setelah semua melakukan teknik servise secara bergantian, kemudian siswa dikumpulkan untuk mengerjakan soal pengetahuan yang telah disiapkan sebelumnya

c. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup guru memberikan refleksi dengan hasil pembelajaran yang telah dilakukan di pertemuan kedua sekaligus memotifasi siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran pada pertemuan ini kemudian membuat simpulan pembelajaran

3. Pertemuan ketiga

a. Kegiatan awal

- 1) Menyiapkan peralatan dan lembar tes yang akan digunakan untuk pengambilan nilai
- 2) Siswa berbaris dan berdoa terlebih dahulu kemudian absen kelas
- 3) Siswa diberikan arahan bagaimana cara pengambilan nilai teknik servise

b. Kegiatan inti

- 1) Menjelaskan cara pengambilan nilai psikomotor
- 2) Siswa melakukan teknik servise selama 15 menit
- 3) Pengambilan nilai teknik servise forehand
- 4) Waktu yang digunakan selama 2 menit

c. Kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup guru memberikan refleksi dengan hasil pembelajaran yang telah dilakukan di pertemuan ketiga sekaligus memotivasi

siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran pada pertemuan ini kemudian membuat simpulan pembelajaran.

c. Tahap pengamatan (observing)

Pengamatan dilakukan terhadap:

- 1) Tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran tehnik servise permainan bulutangkis.
- 2) Aktifitas dan sikap siswa selama pembelajaran berlangsung
- 3) Hasil belajar melakukan tehnik servise permainan bulutangkis

d. Tahap refleksi (reflecting)

Tahapan refleksi berdasarkan hasil observasi dan analisis yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tehnik servise permainan Bulutangkis. Hasil analisis data pada tahap ini digunakan sebagai acuan perencanaan tindakan pada siklus II.

Siklus 2

a. Perencanaan (planning)

Dalam tahap ini peneliti dan guru mata pelajaran menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari:

- 1) Menyusun rencana program pembelajaran (RPP) dengan materi tehnik servisepermainan Bulutangkis
- 2) Menyusun instrumen tes tehnik servise permainan bulutangkis
- 3) Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran
- 4) Menyusun lembar observasi
- 5) Menyiapkan media tambahan yang diperlukan untuk membantu pembelajaran

6) Menyiapkan tempat penelitian dan alat pembelajaran

b. Tindakan (akting)

Pada tahap tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran dilapangan dengan langkah-langkah kegiatan antara lain:

1. Pertemuan pertama

a. Kegiatan awal

1) siswa dibariskan empat bersaf, setelah itu guru melakukan presensi

2) siswa melakukan pemansan dan peregangan terlebih dahulu untuk mempersiapkan tubuh agar mengurangi resiko terjadinya cedera pada saat pembelajaran

b. kegiatan inti

1) peneliti menjelaskan kembali materi yang akan dipelajari, kemudian bertanya kepada siswa apakah sudah mengerti atau belum

2) peneliti mempraktekkan cara melakukan tehnik servise permainan Bulutangkis dengan benar mulai dari sikap badan, posisi kaki, sikap tangan, perkenaan bola pada tangan, dan gerakan bola saat diudara

3) kemudian panggil salah satu siswa untuk mempraktekkan apa yang sudah di peragakan oleh peneliti

4) siswa dibagi dua kelompok, kemudian

5) siswa berlatih melakukan tehnik servisepermainan Bulutangkissecarabergantian

6) setelah semua melakukan tehnik servisepermainan Bulutangkiskemudian siswa dikumpulkan

c. kegiatan penutup

Dalam kegiatan penutup, guru memberikan refleksi dengan hasil pembelajaran yang telah dilakukan dalam siklus II, memberikan apresiasi kepada siswa yang memperoleh hasil yang baik, memotifasi siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran pada siklus II.

2. Pertemuan kedua

a. Kegiatan awal

- 1) Siswa berbaris seperti biasanya kemudian berdoa setelah itu absensi
- 2) Pemanasan dan peregangan untuk menghindari cedera

b. Kegiatan inti

- 1) Siswa melakukan tehnik servise secara bergantian
- 2) Setelah siswa melakukan tehnik servise siswa dikumpulkan

c. Penutup

Dalam kegiatan penutup guru memberikan refleksi dengan hasil pembelajaran yang telah dilakukan selama kegiatan belajar mengajar memberikan apresiasi kepada siswa yang memperoleh hasil dengan baik dan memotifasi siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran pada siklus II

3. Pertemuan ketiga

a. Kegiatan awal

- 1) Peneliti menyiapkan seluruh instrumen dan alat yang akan digunakan untuk pengambilan nilai
- 2) Siswa berbaris dan berdoa terlebih dahulu kemudian pemanasan untuk menghindari cedera

b. Kegiatan inti

- 1) Jelaskan kembali cara pengambilan nilai psikomotor
- 2) Siswa melakukan tehnik servise selama 15 menit
- 3) Pengambilan nilai Servise forehand
- 4) Waktu yang digunakan untuk pengambilan nilai yaitu selama 2 menit

c. Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru memberikan refleksi dengan hasil pembelajaran yang telah dilakukan selama kegiatan belajar mengajar. Memberikan apresiasi kepada siswa yang memperoleh hasil dengan baik, memotifasi siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran siklus II.

c. Pengamatan (observing)

Pengamatan dilakukan terhadap:

- 1) Tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran tehnik servise permainan bulutangkis
- 2) Aktifitas dan sikap siswa selama pembelajaran berlangsung
- 3) Hasil belajar melakukan tehnik servise permainan bulutangkis

d. Refleksi (reflecting)

1. Mengevaluasi hasil belajar siklus II
2. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus II
3. Kemudian hasil pada refleksi siklus II merupakan acuan bagi peneliti untuk menganalisis apakah tehnik servise permainan Bulutangkis melalui modifikasi bola menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I.

B. Fokus penelitian

Teknik service adalah kemampuan siswa untuk melakukan salah satu teknik dasar pada permainan Bulutangkis. Gunanya untuk mengoper bola kepada teman seregunya dengan gerakan yang benar, dari posisi awal sampai pelaksanaan akhir. Dalam hal ini fokus penelitiannya adalah hasil belajar teknik service Bulutangkis dengan teknik forehand.

C. Setting Penelitian

1. Lokasi penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di sekolah SDN 24 Salemba Bulukumba

2. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan KELAS VI C SD 24 SALEMBA Bulukumba tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus dengan mengaplikasikan pembelajaran dengan pokok masalah bagaimana meningkatkan hasil belajar teknik service dalam permainan Bulutangkis melalui teknik forehand.

D. Subjek penelitian

Objek penelitian ini adalah siswa kelas SDN 24 Salemba Bulukumba, dalam satu kelas berjumlah 21 siswa, yang terdiri dari 9 laki-laki dan 12 perempuan.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan peneliti untuk

mengumpulkan data yaitu:

1. Observasi (Pengamatan)

Lembar observasi bertujuan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada setiap kali pertemuan. Dalam penelitian ini lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru yang diberikan guru kelas. Lembar observasi aktivitas siswa diberikan kepada (belum ditau). Kedua pengamat tersebut akan melakukan Check-List pada salah satu alternative persentase yang sudah ditetapkan sesuai dengan aktivitas yang diamati Tes

2. Dokumentasi

Digunakan untuk memperoleh data nama siswa kelas VII SDN 24 Salemba Bulukumba dan juga daftar nilai hasil tes. Selain itu juga digunakan untuk dokumentasi gambar saat penelitian berlangsung guna memperkuat hasil penelitian.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi terstruktur dan lebih mudah. (Arifin, 2017) menyatakan dengan adanya instrument penelitian, maka kita akan mengetahui sumber data yang akan kita teliti dan jenis datanya teknik pengumpulan datanya, instrument pengumoulan datanya.

E. Teknik analisis data

Renacana pelaksanaan pembelajaran dibuat dan digunakan untuk panduan peneliti untuk melaksanakan proses pembelajaran.

Berikut aspek-aspek yang dinilai sebagai berikut:

a. Aspek Kognitif

Untuk menilai aspek kognitif siswa dalam pembelajaran *tekhnik servise* permainan Bulutangkis melalui teknik forehand bola yaitu menggunakan soal essay berjumlah 5 soal. Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil dari aspek kognitif adalah sebagai berikut:

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

b. Aspek afektif

Dalam aspek ini instrumen yang digunakan adalah *check list*. Dimana dalam instrumen aspek afektif ini berisi nama-nama subjek dan faktor-faktor yang hendak diteliti. Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil dari aspek afektif adalah sebagai berikut:

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

c. Aspek Psikomotor

Pada aspek psikomotor digunakan tes unjuk kerja yang bertujuan untuk mengetahui teknik dan kemampuan siswa melakukan teknik dasar *tekhnik servise* permainan Bulutangkis dengan kesempatan waktu 2 menit. Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil dari aspek psikomotor adalah sebagai berikut: Keterampilan proses gerak

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 70$$

Jumlah skor maksimal

Keterampilan hasil gerak

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 30$$

d. Nilai Akhir

Nilai akhir hasil pembelajaran *teknik servise* permainan Bulutangkis melalui teknik forehand diperoleh dari gabungan ketiga aspek di atas. Untuk menentukan nilai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \text{Nilai Kognitif} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Psikomotor}$$

3

5. Nilai Ketuntasan

1. Penilaian Pembelajaran (Teknik Penilaian):

- a. Penilaian Sikap :
Observasi/Pengamatan
- b. Penilaian Pengetahuan :
Mengetahui pemahaman peserta didik terhadap teknik servise Bulutangkis
- c. Penilaian Keterampilan :
Siswa mampu mempraktekan teknik teknik servise

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar teknik servise pada permainan Bulutangkis melalui teknik forehand bola pada siswa kelas VII SDN

24 Salemba Bulukumba Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Standar ketuntasan minimal yang ditetapkan untuk tiap siswa yaitu 75.

Tabel 3.5 Indikator Penilaian

Kriteria Ketuntasan	Kategori
≥ 75	Tuntas
≤ 74	Tidak Tuntas

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pembahasan tentang penelitian ini, yaitu tentang Upaya meningkatkan teknik servis pendek pembelajaran bulutangkis dengan menggunakan metode pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba. Hasil data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat pada uraian berikut ini :

1. Data awal hasil belajar servis pendek pembelajaran bulutangkis pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba

Tabel 4.1 Deskripsi Data awal

NO	KRITERIA	HASIL
1	Nilai Tertinggi	80
2	Nilai Terendah	45
3	Rata-Rata	50
4	Nilai Tuntas	9
5	Tidak Tuntas	12
6	Standar KKM	75

Sumber : Hapiuddin, 2025

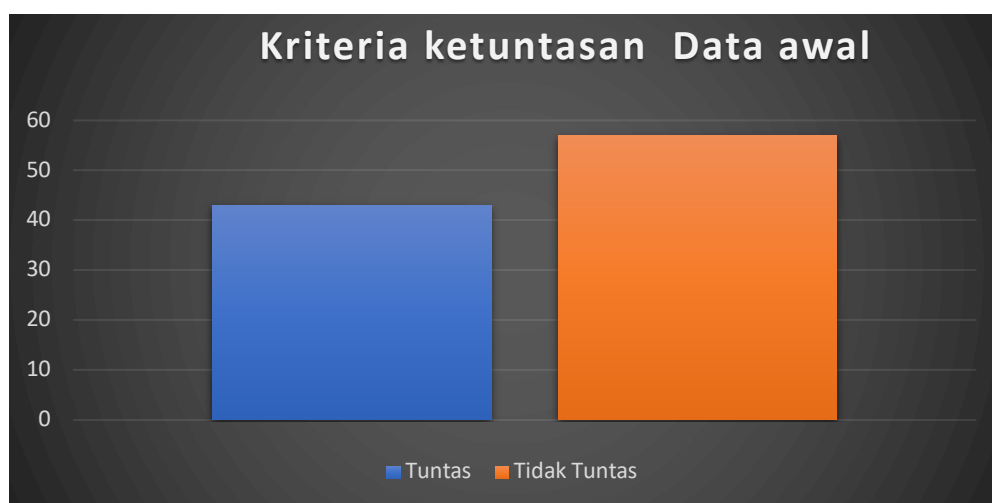
Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil observasi adalah 80, nilai terendah dari hasil observasi adalah 45 kemudian, nilai rata-rata hasil observasi adalah 50. Adapun jumlah siswa yang tuntas pada tahap observasi adalah 9 siswa atau 43% , dan yang tidak tuntas pada tahap observasi adalah 12 siswa atau 57%. Sedangkan nilai KKM yang harus dicapai siswa adalah 75.

Tabel 4.2 Kriteria ketuntasan data awal siswa Kelas SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥ 75	Tuntas	9	43%
≤ 74	Tidak Tuntas	12	57%
Jumlah		21	100%

Sumber : Data Diolah oleh Hapiuddin

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar *service pendek pada permainan* bulutangkis adalah 43% tuntas dari jumlah frekuensi 9 dan 57% tidak tuntas dari jumlah frekuensi 12, jadi data awal hasil belajar *service pendek* pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini



2. Data Hasil Siklus I

Hasil data pelaksanaan siklus I pembelajaran yang di laksanakan dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran yang di mulai dari persiapan sarana pendukung, melakukan kegiatan pemanasan dengan melakukan gerakan-gerakan pelepasan pada persendian pergelangan tangan serta tangan dan selanjutnya

kegiatan inti di mana aktifitas proses belajar mengajar pada bulutangkis melalui metode TGT menunjukkan hasil yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Data Siklus I

NO	KRITERIA	HASIL
1	Nilai Tertinggi	85
2	Nilai Terendah	50
3	Rata-Rata	80
4	Nilai Tuntas	16
5	Tidak Tuntas	5
6	Standar KKM	75

Sumber : Hapiuddin, 2025

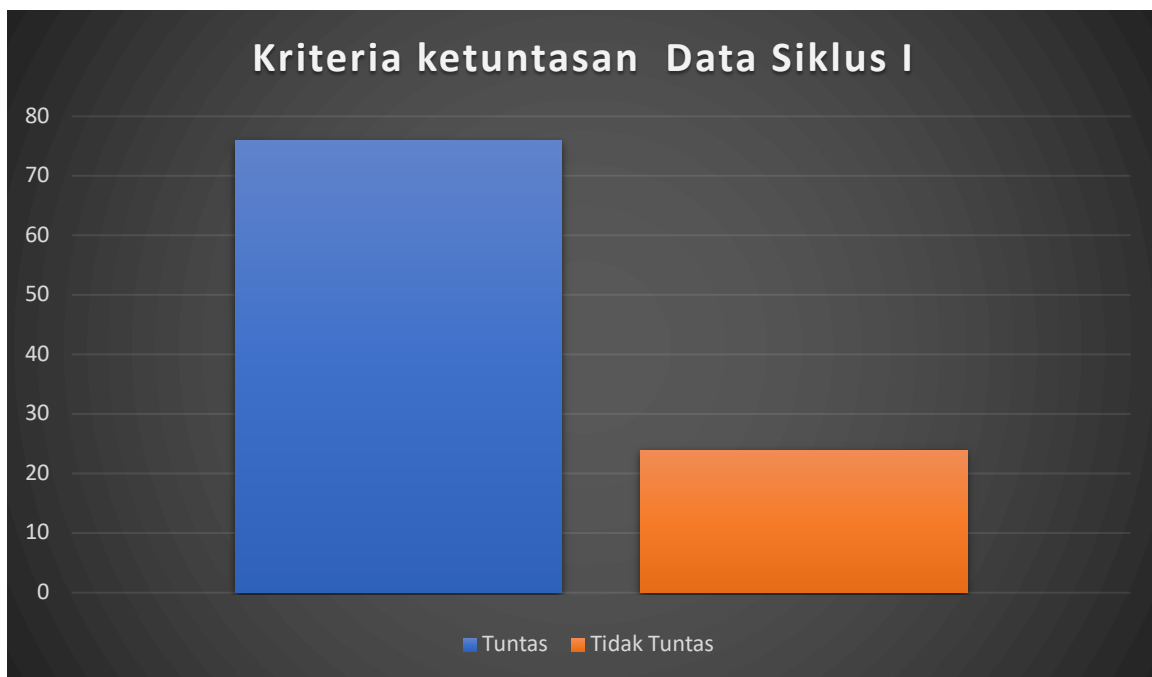
Berdasarkan data yang di peroleh dari tabel di atas, di ketahui bahwa penguasaan teknik *service pendek pada permainan* bulutangkis anak kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 21 orang siswa cukup baik namun masih ada siswa yang belum berhasil atau tidak melewati nilai acuan patokan minimal 75 KKM yang ditetapkan. Dari tabel diatas, terlihat nilai tertinggi dari hasil penelitian adalah 85 nilai terendah adalah 50 kemudian, nilai rata-rata adalah 80. Adapun jumlah siswa yang tuntas pada tahap siklus I adalah 16 siswa atau 76%, dan yang tidak tuntas pada tahap siklus I adalah 5 siswa atau 24%. Sedangkan nilai KKM yang harus dicapai siswa adalah 75.

Tabel 4.4 Kriteria ketuntasan data siklus I siswa Kelas SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥ 75	Tuntas	16	76%
≤ 74	Tidak Tuntas	5	24%
Jumlah		21	100%

Sumber : Data Diolah oleh Hapiuddin

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar *service pendek pada permainan* bulutangkis adalah 76% tuntas dari jumlah frekuensi 16 dan 24% tidak tuntas dari jumlah frekuensi 5, jadi data awal hasil belajar *service pendek* pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini



Pembelajaran bulutangkis dengan materi *service Pendek* sikap berdiri, pandangan, posisi kaki, posisi tangan memegang raket dan *shuttlecock*, sikap gerak badan, ayunan raket, dan

perkenaan raket. Dalam materi tersebut masih ada beberapa anak yang belum mampu atau bisa melakukan teknik *service Pendek* dengan baik

3. Data Hasil Siklus II

Hasil data pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menempuh langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari persiapan sarana pendukung, melakukan kegiatan awal dan pemanasan dengan melakukan gerakan-gerakan pelepasan pada persendian pergelangan tangan serta kaki dan selanjutnya kegiatan inti di mana aktifitas proses belajar mengajar pada bulutangkis melalui upaya metode TGT menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Hal ini dapat di lihat pada tabel beriku

Tabel 4.3 Deskripsi Data Siklus II

NO	KRITERIA	HASIL
1	Nilai Tertinggi	95
2	Nilai Terendah	82
3	Rata-Rata	85
4	Nilai Tuntas	21
5	Tidak Tuntas	0
6	Standar KKM	75

Sumber : Hapiuddin, 2025

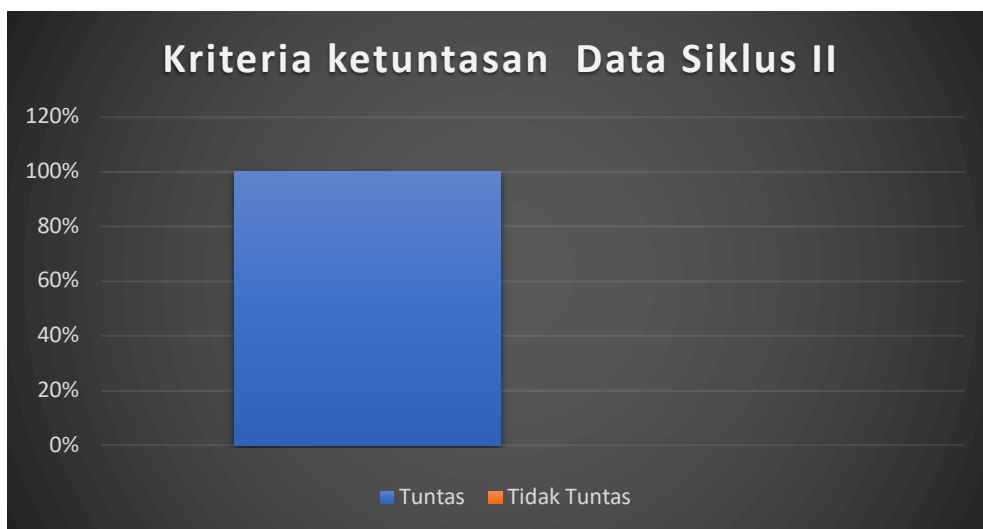
Berdasarkan data yang di peroleh dari tabel di atas, di ketahui bahwa penguasaan teknik *service pendek pada permainan* bulutangkis anak kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 21 orang siswa sangat baik dengan hasil Nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 85. Jumlah siswa yang tuntas pada tahap siklus II adalah 21 siswa atau 100%, dengan nilai KKM yang harus dicapai siswa adalah 75.

Tabel 4.4 Kriteria ketuntasan data siklus II siswa Kelas SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
≥ 75	Tuntas	21	100%
≤ 74	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah		21	100%

Sumber : Data Diolah oleh Hapiuddin

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa presentase ketuntasan hasil belajar *service pendek pada permainan* bulutangkis adalah 100% tuntas dari jumlah frekuensi 21 orang siswa pada hasil belajar *service pendek metode TGT* pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini



Dengan bertambahnya jumlah anak yang mampu mencapai atau melewati nilai KKM 75, maka keberhasilan tujuan pembelajaran sebagai upaya meningkatkan teknik *service pendek pada permainan* bulutangkis dengan menggunakan metode *TGT* siswa kelas VI SD 24 Salemba Kabupaten Bulukumba sangat sesuai dengan pelaksanaan yang dilakukan dilapangan.

B. Pembahasan

Berdasarkan data hasil pembelajaran, di mulai dari hasil data awal, siklus I hingga melaksanakan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Pada data awal terdapat 9 tuntas, siklus I terdapat 16 siswa tuntas dan siklus II seluruh siswa sebanyak 21 orang tuntas.

1. Analisis teknik dasar *service Pendek* bulutangkis kelas VI SD 24 Salemba Bulukumba pada siklus I

Berdasarkan tes penelitian teknik *service pendek pada permainan* bulutangkis melalui metode TGT di kelas VI SD 24 Salemba Bulukumba pada siklus I dari 21 siswa, maka nilai siswa yang telah mencapai KKM 75 adalah 16 siswa sedangkan 5 siswa belum mencapai nilai KKM. Pada sikap awal, indikator penilaian yaitu sikap berdiri, pandangan kearah depan atau kearah sasaran yang diinginkan, posisi ke dua kaki, posisi tangan memegang raket dan *shuttlecock*. Dimana skor ini rata-rata siswa mendapatkan nilai 2. Pada sikap inti/pelaksanaan, indikator penilaian yaitu sikap gerakan badan saat melakukan *service pendek*, bersamaan dengan gerakan ayunan raket *shuttlecock* di pukul dengan power yang sudah dirancang, perkenaan raket terhadap *shuttlecock* yang di pukul. Dimana rata-rata siswa mendapatkan nilai 3. Pada sikap akhir, indikator penilaian yaitu pandangan mengikuti arah *shuttlecock*, posisi tangan pada saat *shuttlecock* telah dipukul, *shuttlecock* melewati net dan masuk kelapangan lawan. Dimana rata rata siswa menapatkan nilai 3 masih ada siswa yang belum mencapai nilai KKM pada pembelajaran teknik dasar *service Pendek* bulutangkis menggunakan metode TGT pada saat mengajar kelas VI SD 24 Salemba Bulukumba. Hal ini di sebabkan karena siswa kurang memahami teknik dasar *service pendek* bahwa, koordinasi gerakan sehingga siswa tidak mampu melakukan

tahapan-tahapan *service pendek* dengan benar, maka dari itu perlunya perbaikan terhadap pembelajaran pada *service pendek pada siklus* siklus II.

2. Analisis teknik dasar *service Pendek* bulutangkis kelas VI SD 24 Salemba Bulukumba pada siklus II

Berdasarkan tes penelitian teknik *service Pendek pada permainan* bulutangkis melalui mengajar kelas VI SD 24 Salemba Bulukumba pada siklus II adalah 21 siswa atau 100%, dengan nilai siswa yang telah mencapai KKM 75 Pada sikap awal, indikator penilaian yaitu sikap berdiri, pandangan kearah depan atau kearah sasaran yang diinginkan, posisi ke dua kaki, posisi tangan memegang raket dan shuttlecock. Dimana skor ini seluruh siswa mendapatkan nilai 4 yaitu nilai tertinggi. Pada sikap inti/pelaksanaan, indikator penilaian yaitu sikap gerakan badan saat melakukan long *service*, bersamaan dengan gerakan ayunan raket *shuttlecock* di pukul dengan power yang sudah dirancang, perkenaan raket terhadap *shuttlecock* yang di pukul. Dimana rata-rata siswa mendapatkan nilai 3. Pada sikap akhir, indikator penilaian yaitu pandangan mengikuti arah *shuttlecock*, posisi tangan pada saat shuttlecock telah dipukul, *shuttlecock* melewati net dan masuk kelapangan lawan. Dimana rata rata siswa menapatkan nilai 3 berikut tabel siklus I dan II

Tabel 4.5 Perbandingan antara Hasil short *Service* Pembelajaran Data awal, Siklus I dan II Siswa Kelas VI SD 24 Salemba Bulukumba

	Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
DATA AWAL	≥ 75	Tuntas	9	43%
	≤ 74	Tidak Tuntas	12	57%
SIKLUS I	≥ 75	Tuntas	16	76%
	≤ 74	Tidak Tuntas	5	24%
SIKLUS II	≥ 75	Tuntas	21	100%
	≤ 74	Tidak Tuntas	0	0%
JUMLAH			21	100%

Berdasarkan hasil di atas, maka dapat di simpulkan perbaikan pembelajaran *service* pendek permainan bulutangkis dengan indikator sikap berdiri, pandangan kearah depan atau kearah sasaran yang diinginkan, posisi ke dua kaki, posisi tangan memegang raket dan *shuttlecock*, sikap gerakan badan saat melakukan short *service*, bersamaan dengan gerakan ayunan raket *shuttlecock* di pukul dengan power yang sudah dirancang, perkenaan raket terhadap *shuttlecock* yang di pukul, pandangan mengikuti arah *shuttlecock* , posisi tangan pada saat *shuttlecock* telah dipukul, *shuttlecock* melewati net dan masuk kelapangan lawan, telah berhasil melalui penerapan metode *TGT*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat di simpulkan bahwa teknik dasar *short service* bulutangkis dengan menggunakan metode *TGT* (Teams Games Tournament) pada siswa kelas VI SD 24 Salemba Bulukumba mengalami peningkatan, yaitu dari jumlah siswa yang tuntas pada tahap observasi adalah 9 siswa (43%), dan yang tidak tuntas pada tahap observasi adalah 12 siswa (57%) dan hasil siklus I menunjukkan sedikit peningkatan yaitu diperoleh sebanyak 16 siswa (76%) tuntas dan 5 siswa (24%) tidak tuntas, kemudian pada siklus II menunjukkan peningkatan sangat baik yaitu seluruh siswa sebanyak 21 orang atau 100% tuntas.

B. Saran

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata keseluruhan siswa setelah penerapan metode *TGT* (Teams Games Tournament). Oleh karena itu disarankan agar metode *TGT* dapat diterapkan oleh guru bidang studi penjas dalam pembelajaran permainan bulutangkis sehingga kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar *servis* pendek dalam permainan bulutangkis dapat ditingkatkan

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Ismail.2019. *Upaya meningkatkan hasil belajar lompat jauh melalui permainan tradisional*. Siswa kelas XII IPA 3 SMA NEGERI 13 MAKASSAR.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
Asrofi dkk, 2021
- Hidayat, A., Pratama, R., & Hardiono, B. (2020). Peningkatan kemampuan gerak dasar atletik dengan menggunakan metode sirkuit pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 92–100. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.30792>
- Janwar, M. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Kurnia Rusli. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Dalam Pembelajaran Pjok Melalui Model Sirkuit Pada Siswa Kelas Viii Mts Muhammadiyah Improving Football Learning Outcomes in Pjok Learning Through Circuit Model in Students of Class Viii Mts Muhammadiyah Mandalle Kab. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 50–57.
- Ramadhan, A., & dkk. (2016). Hubungan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Terhadap Angka Karies Gigi di SMPN 1 Marabaha. *Kedokteran Gigi* 1 (2) : 173-176.
- Subarjah, Hidayat (2010) Hasil Keterampilan Bermain bulutangkis Studi Eksperimen Pada Siswa Diklat bulutangkis FPOK-UPI
- Suhardianto. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Servis Backhand Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Metode Inquiry Pada Siswa Smp Negeri 4 Ponrang Kabupaten Luwu. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 1(1), 2.
- Suwandi. (2013). Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru (PLPG) Penelitian Tindakan Kelas Oleh : Panitia Sertifikasi Guru Rayon 113 UNIVERSITAS Sebelas Maret Surakarta A . Ihwal Penelitian Tindakan Kelas. *Surakarta PT. Aneka Karya*, 17.
- Syahril Alhusin. (2017). *Gemar Bermain Bulutangkis*. Surakarta: CV Seti Aji. Surakarta
- Yuliawan, Dhedhy. 2017. *BuluTangkis Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

**DATA AWAL TEKNIK DASAR SHORT *SERVICE* BULUTANGKIS DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *TGT* PADA SISWA KELAS VI SD 24 SALEMBA BULUKUMBA**

NO	NAMA	L/P	SKALA SKOR										Jumlah
			Sikap Awal				Pelaksanaan			Sikap Akhir			
			sb	pkd	pkk	Pt mr	sgbs mls	Bdgar sddp ysd	Prt syd	pmas	Ptps std	smnd mkl	
1	A. MUH. RIZAM AL AKBARI	L	2	2	2	2	3	3	3	1	1	1	18
2	A. MUH. MIRZA EL SHARAWI	L	3	3	2	2	2	3	2	1	1	1	18
3	ADIBA AZZAHRA	P	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	18
4	AFRA AQIFA ZEN	P	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	18
5	AZIZAH PUTRI NUGROHO	P	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	18
6	BERLIAN PUTRI TARUNA	P	3	2	2	2	2	3	2	2	1	1	18
7	HAFIDZAH LUTFIYAH	P	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	18
8	KAILA	P	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	22
9	M. YUNUS	L	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	20
10	MALIK PUTRI SULEKHA	L	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	20
11	MUH. DAUD	L	2	2	3	3	1	1	2	2	2	2	22
12	DICKY ARDIANSYAH	L	3	3	2	2	3	1	1	1	2	2	22
13	MUH. REHAN	L	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	22
14	MUH. BASYIR	P	2	2	2	2	3	2	3	2	1	1	18
15	NAURA NAZHIFA	P	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	18
16	NURIN NAJWA	P	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	18
17	RAZKA ZAHRA	L	2	2	3	4	3	2	1	1	1	1	20
18	REZKY ADITYA ARISKA	L	3	3	2	2	2	2	3	1	1	1	20
19	NUR AZIZAH PUTRI	P	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	18
20	DZUL IKROM S	L	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	18
21	MARSYA APRILIANI	P	2	3	2	2	4	1	1	1	1	1	18

DATA SIKLUS I TEKNIK DASAR SHORT SERVICE BULUTANGKIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE TGT PADA SISWA KELAS VI SD 24 SALEMBA BULUKUMBA

NO	NAMA	L/P	SKALA SKOR										Jumlah
			Sikap Awal				Pelaksanaan			Sikap Akhir			
			sb	pkd	pkk	Pt mr	sgbs mls	Bdgar sddp ysd	Prt syd	pmas	Ptps std	smnd mkl	
1	B. MUH. RIZAM AL AKBARI	L	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	23
2	B. MUH. MIRZA EL SHARAWI	L	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	23
3	ADIBA AZZAHRA	P	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	24
4	AFRA AQIFA ZEN	P	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	22
5	AZIZAH PUTRI NUGROHO	P	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
6	BERLIAN PUTRI TARUNA	P	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	22
7	HAFIDZAH LUTFIYAH	P	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	22
8	KAILA	P	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	20
9	M. YUNUS	L	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	18
10	MALIK PUTRI SULEKHA	L	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	21
11	MUH. DAUD	L	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	25
12	DICKY ARDIANSYAH	L	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	18
13	MUH. REHAN	L	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	25
14	MUH. BASYIR	P	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	25
15	NAURA NAZHIFA	P	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	25
16	NURIN NAJWA	P	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	25
17	RAZKA ZAHRA	L	2	2	3	4	3	3	3	2	2	2	26
18	REZKY ADITYA ARISKA	L	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	26
19	NUR AZIZAH PUTRI	P	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19
20	DZUL IKROM S	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
21	MARSYA APRILIANI	P	2	3	2	2	4	3	4	3	3	3	29

DATA SIKLUS II TEKNIK DASAR SHORT SERVICE BULUTANGKIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE TGT PADA SISWA KELAS VI SD 24 SALEMBA BULUKUMBA

NO	NAMA	L/P	SKALA SKOR										Jumlah
			Sikap Awal				Pelaksanaan			Sikap Akhir			
			sb	pkd	pkk	Pt mr	sgbs mls	Bdgar sddp ysd	Prt syd	pmas	Ptps std	smnd mkl	
1	C. MUH. RIZAM AL AKBARI	L	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	32
2	C. MUH. MIRZA EL SHARAWI	L	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	32
3	ADIBA AZZAHRA	P	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	33
4	AFRA AQIFA ZEN	P	2	2	2	2	1	2	2	3	3	3	31
5	AZIZAH PUTRI NUGROHO	P	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	31
6	BERLIAN PUTRI TARUNA	P	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	31
7	HAFIDZAH LUTFIYAH	P	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	31
8	KAILA	P	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	33
9	M. YUNUS	L	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	30
10	MALIK PUTRI SULEKHA	L	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	31
11	MUH. DAUD	L	2	2	3	3	3	4	2	2	2	2	30
12	DICKY ARDIANSYAH	L	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	33
13	MUH. REHAN	L	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	32
14	MUH. BASYIR	P	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	32
15	NAURA NAZHIFA	P	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	30
16	NURIN NAJWA	P	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	33
17	RAZKA ZAHRA	L	2	2	3	4	3	3	3	2	2	2	34
18	REZKY ADITYA ARISKA	L	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	33
19	NUR AZIZAH PUTRI	P	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	29
20	DZUL IKROM S	L	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	29
21	MARSYA APRILIANI	P	2	3	2	2	4	3	4	3	3	3	34

**DATA REKAPITULASI DATA AWAL TEKNIK DASAR SHORT SERVICE BULUTANGKIS
DENGAN MENGGUNAKAN METODE TGT PADA SISWA KELAS VI SD 24 SALEMBA
BULUKUMBA**

No	Nama	L/P	Siklus I	Kriteria Ketuntasan
1	D. MUH. RIZAM AL AKBARI	L	50	Tidak Tuntas
2	D. MUH. MIRZA EL SHARAWI	L	45	Tidak Tuntas
3	ADIBA AZZAHRA	P	50	Tidak Tuntas
4	AFRA AQIFA ZEN	P	50	Tidak Tuntas
5	AZIZAH PUTRI NUGROHO	P	80	Tuntas
6	BERLIAN PUTRI TARUNA	P	75	Tuntas
7	HAFIDZAH LUTFIYAH	P	50	Tidak Tuntas
8	KAILA	P	50	Tidak Tuntas
9	M. YUNUS	L	50	Tidak Tuntas
10	MALIK PUTRI SULEKHA	L	50	Tidak Tuntas
11	MUH. DAUD	L	75	Tuntas
12	DICKY ARDIANSYAH	L	45	Tidak Tuntas
13	MUH. REHAN	L	50	Tidak Tuntas
14	MUH. BASYIR	P	50	Tidak Tuntas
15	NAURA NAZHIFA	P	80	Tuntas
16	NURIN NAJWA	P	75	Tuntas
17	RAZKA ZAHRA	L	50	Tidak Tuntas
18	REZKY ADITYA ARISKA	L	80	Tuntas
19	NUR AZIZAH PUTRI	P	75	Tuntas
20	DZUL IKROM S	L	80	Tuntas
21	MARSYA APRILIANI	P	75	Tuntas
JUMLAH			TUNTAS	9
			TIDAK TUNTAS	12

DATA REKAPITULASI SIKLUS I TEKNIK DASAR SHORT SERVICE BULUTANGKIS DENGAN MENGGUNAKAN METODE TGT PADA SISWA KELAS VI SD 24 SALEMBA BULUKUMBA

No	Nama	L/P	Siklus I	Kriteria Ketuntasan
1	E. MUH. RIZAM AL AKBARI	L	80	Tuntas
2	E. MUH. MIRZA EL SHARAWI	L	80	Tuntas
3	ADIBA AZZAHRA	P	50	Tidak Tuntas
4	AFRA AQIFA ZEN	P	80	Tuntas
5	AZIZAH PUTRI NUGROHO	P	85	Tuntas
6	BERLIAN PUTRI TARUNA	P	75	Tuntas
7	HAFIDZAH LUTFIYAH	P	50	Tidak Tuntas
8	KAILA	P	80	Tidak Tuntas
9	M. YUNUS	L	80	Tidak Tuntas
10	MALIK PUTRI SULEKHA	L	50	Tidak Tuntas
11	MUH. DAUD	L	85	Tuntas
12	DICKY ARDIANSYAH	L	50	Tidak Tuntas
13	MUH. REHAN	L	50	Tidak Tuntas
14	MUH. BASYIR	P	50	Tidak Tuntas
15	NAURA NAZHIFA	P	80	Tuntas
16	NURIN NAJWA	P	75	Tuntas
17	RAZKA ZAHRA	L	50	Tidak Tuntas
18	REZKY ADITYA ARISKA	L	80	Tuntas
19	NUR AZIZAH PUTRI	P	75	Tuntas
20	DZUL IKROM S	L	80	Tuntas
21	MARSYA APRILIANI	P	80	Tuntas
JUMLAH			TUNTAS	16
			TIDAK TUNTAS	5

**DATA REKAPITULASI SIKLUS II TEKNIK DASAR SHORT SERVICE BULUTANGKIS
DENGAN MENGGUNAKAN METODE TGT PADA SISWA KELAS VI SD 24 SALEMBA
BULUKUMBA**

No	Nama	L/P	Siklus I	Kriteria Ketuntasan
1	F. MUH. RIZAM AL AKBARI	L	95	Tuntas
2	F. MUH. MIRZA EL SHARAWI	L	80	Tuntas
3	ADIBA AZZAHRA	P	82	Tuntas
4	AFRA AQIFA ZEN	P	82	Tuntas
5	AZIZAH PUTRI NUGROHO	P	85	Tuntas
6	BERLIAN PUTRI TARUNA	P	95	Tuntas
7	HAFIDZAH LUTFIYAH	P	85	Tuntas
8	KAILA	P	80	Tuntas
9	M. YUNUS	L	85	Tuntas
10	MALIK PUTRI SULEKHA	L	85	Tuntas
11	MUH. DAUD	L	85	Tuntas
12	DICKY ARDIANSYAH	L	85	Tuntas
13	MUH. REHAN	L	85	Tuntas
14	MUH. BASYIR	P	85	Tuntas
15	NAURA NAZHIFA	P	85	Tuntas
16	NURIN NAJWA	P	85	Tuntas
17	RAZKA ZAHRA	L	85	Tuntas
18	REZKY ADITYA ARISKA	L	85	Tuntas
19	NUR AZIZAH PUTRI	P	80	Tuntas
20	DZUL IKROM S	L	85	Tuntas
21	MARSYA APRILIANI	P	85	Tuntas
JUMLAH			TUNTAS	21
			TIDAK TUNTAS	0

DOKUMENTASI







