

Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Keterampilan Servis Panjang Bulutangkis pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang

Danur Satyo Laksono¹, Achmed Zoki¹✉

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Jombang, Jawa Timur Indonesia

Corresponding author*

E-mail: achmedzoki.stkipjb@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:

Teams Games Tournament, Servis Panjang

Keywords:

Teams Games Tournament, Long Serve

Abstrak

Sebagai bagian dari *Teams Games Tournament* (TGT), siswa dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari lima hingga enam orang dengan tingkat keterampilan yang berbeda. Pendekatan pembelajaran model *Teams Games Tournament* (TGT) belum pernah digunakan sebelumnya, menurut pengamatan; meskipun demikian, peneliti menggunakannya dalam pekerjaan ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan apakah kemampuan servis panjang bulu tangkis kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang dipengaruhi oleh paradigma pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Desain pretest-posttest satu kelompok, metodologi penelitian pra-eksperimental kuantitatif, digunakan dalam penyelidikan ini. Siswa dari kelas VIII A MTs Negeri 16 Jombang menjadi sampel penelitian. Perbedaan substansial ditemukan antara skor pretest rata-rata 19,90, yang termasuk dalam kelompok rendah, dan skor posttest rata-rata 21,16, yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil analisis data dari SPSS versi 25 menunjukkan nilai $\text{sig} = 0,052 > 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan siswa yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan paradigma pembelajaran TGT. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang baik terhadap kemampuan jangka panjang bulu tangkis siswa kelas VIII A MTs Negeri 16 Jombang.

Abstract

A teaching strategy called *Teams Games Tournament* (TGT) splits students into groups of five to six people with a range of skill levels. According to observations, this teaching strategy had not been used before, but the researcher used it in this investigation. The purpose of the study was to ascertain if the *Teams Games Tournament* (TGT) teaching paradigm affected the long serve abilities of the eighth-grade badminton players at MTs Negeri 16 Jombang. This study used a one-group pretest-posttest design, which is a quantitative quasi-experimental method. Students in the eighth grade from class VIII A at MTs Negeri 16 Jombang made up the research sample. With an average pretest score of 19.90, classified as low, and an average posttest score of 21.16, classified as high, the findings demonstrated a considerable change. A significant difference in the students' abilities before and after the TGT teaching model was implemented was shown by the significance value ($\text{sig} = 0.052, > 0.05$), which was obtained from the data analysis using SPSS version 25. As a result, the *Teams Games Tournament* (TGT) teaching methodology has a good impact on the long serve badminton abilities of the eighth-grade students at MTs Negeri 16 Jombang, rejecting the null hypothesis (H_0) and accepting the alternative

✉ Alamat korespondensi:
Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas PGRI Jombang, Jawa Timur
Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam rangka menghasilkan manusia yang kompeten dan berwawasan luas dalam berbagai bidang. Menurut sistem pendidikan nasional, pendidikan merupakan komponen yang menyeluruh, saling terkait dan berfungsi secara utuh untuk mencapai tujuan pendidikan negara. Hal ini membawa pada kesimpulan bahwa interaksi dan kolaborasi antar berbagai komponen pendidikan sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Unsur-unsur tersebut meliputi masyarakat, sumber daya, prasarana, dan lingkungan. Untuk membantu peserta didik agar secara aktif mengembangkan potensinya dalam bidang spiritualitas dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai luhur, dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, negara, dan negara, maka telah ditetapkan tujuan pendidikan (Diah & Siregar, 2023).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bentuk pendidikan yang menggabungkan latihan fisik dan membantu siswa meningkatkan keterampilan dan bakat motoriknya sambil mempelajari cara kerja tubuh. Tujuan pendidikan adalah mendidik manusia untuk tanggung jawab masa depannya melalui pelatihan, instruksi, dan arahan. Perubahan sikap dan perilaku dapat dicapai dalam pendidikan melalui instruksi dan pelatihan yang dilakukan sesuai dengan proses pendidikan yang relevan. Pembelajaran, menurut (Lasminingsih, 2019), dapat dilihat sebagai suatu proses upaya yang dilakukan oleh manusia untuk mengembangkan aspek-aspek baru dalam dirinya, yang diperoleh melalui pengalaman langsung dalam berinteraksi dengan lingkungannya (Wahyudianto et al., 2019).

Kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi pengajaran yang digunakan. Hasil pembelajaran siswa dapat dipengaruhi oleh penerapan teknik yang kurang berhasil. Menggunakan strategi pengajaran

yang menarik yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dikenal sebagai strategi pembelajaran aktif merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan oleh para pendidik (Alamsah et al., 2023).

Strategi yang dikenal sebagai "pembelajaran aktif" mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan. Siswa berpartisipasi secara fisik dan intelektual. Pendekatan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat digunakan. Pendekatan ini mendorong kerja sama siswa selama latihan pembelajaran (Lestari et al., 2022).

Teams Games Tournaments, atau TGT, merupakan salah satu jenis pendekatan pembelajaran kooperatif. Tujuan dari teknik ini adalah untuk memotivasi siswa agar berkolaborasi dalam kelompok kecil dengan menyediakan berbagai aktivitas yang menyenangkan dan kompetitif. Siswa bermain game dengan kelompok lain untuk memperoleh poin bagi kelompoknya, menurut Saco dalam model TGT (Hartanto & Mediatati, 2023). Teknik TGT merupakan strategi pengajaran di mana instruktur terlebih dahulu menyajikan topik, kemudian mengajukan pertanyaan kepada kelas. Setelah itu, instruktur akan memberikan masalah bagi siswa untuk diperdebatkan dan dikerjakan dalam kelompok mereka (Purba et al., 2023).

Manfaat pendekatan pembelajaran gaya TGT adalah menumbuhkan kerja sama tim di dalam kelompok, di mana prestasi dan kontribusi masing-masing anggota menentukan keberhasilan kelompok. Akibatnya, setiap orang dalam kelompok menjadi saling bergantung satu sama lain. Setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk membantu tim dalam meraih skor setinggi mungkin, yang mendorong mereka untuk belajar. Akibatnya, setiap orang percaya bahwa

mereka memiliki posisi dan tugas tertentu dalam kelompok (Ismik, 2019).

Selain itu, diharapkan bahwa penggunaan teknik mengajar kooperatif yang mirip dengan TGT dalam penyajian konten akan meningkatkan keterlibatan siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam permainan kelompok dan kegiatan belajar. Antusiasme dan minat siswa dalam belajar akan meningkat sebagai hasilnya, yang mungkin mengarah pada hasil belajar yang lebih baik (Kusumawati et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi, masih banyak siswa yang kesulitan dalam melakukan teknik servis panjang dengan baik selama proses pembelajaran servis panjang bulu tangkis di kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang. Sebagian besar siswa menggunakan teknik servis panjang yang sering terlewat dan kurang tepat. Hal ini disebabkan karena teknik servis panjang dalam bulu tangkis belum dikuasai dengan baik. Kemampuan umum bulu tangkis siswa yang kurang baik berhubungan langsung dengan ketidakmampuannya dalam melakukan teknik servis panjang. Agar siswa dapat melakukan gerakan dasar kemampuan servis panjang dalam bulu tangkis, diperlukan pendekatan dan penanganan yang lebih saksama. Perlu dilakukan percobaan dengan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat melakukan teknik servis panjang dengan tepat (Fadheil, 2015).

Diharapkan bahwa pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa akan meningkatkan kapasitas mereka untuk memahami gerakan dasar teknik servis panjang bulu tangkis. Rumusan masalah penelitian ini menanyakan apakah paradigma pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memiliki dampak terhadap kemampuan servis panjang bulu tangkis siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang. Menentukan dampak model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan servis panjang bulu tangkis kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang merupakan tujuannya. Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan memajukan ilmu olahraga, khususnya dalam konteks pengajaran pendidikan jasmani di kelas. Diharapkan bahwa karya ini akan

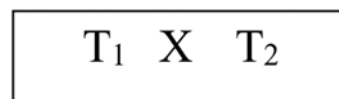
menjadi referensi untuk penelitian terkait di masa mendatang. Diharapkan bahwa dengan memahami tingkat kemampuan servis panjang dalam bulu tangkis, siswa akan mampu memajukan bakat mereka dan berhasil. Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar bagi instruktur pendidikan jasmani untuk menilai program yang telah dilaksanakan dan membantu dalam mengembangkan program baru yang harus ditawarkan. Selanjutnya, diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan diperhitungkan oleh lembaga pendidikan dan pemangku kepentingan terkait untuk membuat modifikasi dan peningkatan yang diperlukan guna memenuhi tujuan pengajaran pendidikan jasmani.

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif, yang dibedakan dengan penggunaan peralatan uji standar dan pengujian hipotesis. Tujuan dari penelitian eksperimental ini adalah untuk menentukan hubungan sebab akibat antara variabel yang diteliti. Tidak ada kelompok kontrol dan partisipan tidak dipilih secara acak dalam desain praeksperimental penelitian ini, yang menggunakan model *One Group Pretest-Posttest Design* (Maksum, 2018).

Salah satu dari tiga fase desain penelitian ini adalah pretest, yang diberikan sebelum dimulainya terapi atau perawatan. Sebagai terapi, paradigma pembelajaran Team Games Tournament (TGT) digunakan. Untuk memastikan tingkat kemahiran murid, pretest diberikan (Nahak, 2023).

Setelah hasil pretest dirilis, langkah selanjutnya adalah memberikan terapi atau perawatan yang dimaksudkan untuk mengamati hasil belajar. Posttest, langkah terakhir, akan menunjukkan seberapa besar penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dipengaruhi oleh peningkatan hasil belajar siswa (Saragih et al., 2023).



Gambar 1. Rancangan Penelitian *One Group Pretest - Posttest Design*

Penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan variabel bebas yang juga merupakan variabel yang mempengaruhi dalam penelitian ini. (2) Keterampilan servis panjang yang merupakan variabel yang dipengaruhi merupakan variabel terikat. (Sari, Trisiana, dan Sarafuddin 2023)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang yang berjumlah 171 siswa.

Penelitian ini menggunakan metode purposive sampling. Purposive sampling, menurut Dana P. Turner dalam penelitian ini (Masykuri 2020), merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan apabila peneliti telah mengidentifikasi orang-orang yang memiliki ciri-ciri tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah mata kuliah yang memiliki persentase pemain bulu tangkis ekstrakurikuler yang tinggi. Sebanyak 31 siswa kelas VIII A menjadi sampel penelitian ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada beberapa standar yang sering digunakan dalam penelitian kuantitatif, yaitu (1) observasi/wawancara, (2) tes, dan (3) dokumentasi. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah: (1) tujuan tes servis panjang bulu tangkis; (2) sarana dan prasarana; (3) pelaksanaan tes; dan (4) evaluasi hasil tes. (Ritonga 2023).

Selain itu, peneliti memanfaatkan SPSS versi 25 for Windows untuk menganalisis data menggunakan metode berikut: (1) Deskripsi Data; (2) Uji Prasyarat Analisis, yang meliputi Uji Normalitas dan Homogenitas; dan (3) Uji Hipotesis. Tujuan dari teknik penelitian ini adalah untuk memberikan arahan bagi

pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian. Pra-tes, perlakuan, dan pasca-tes merupakan bagian dari prosedur pengumpulan data, yang sekarang dijelaskan oleh peneliti. Perencanaan dan pelaksanaan penelitian merupakan dua dari proses penelitian yang saling terkait.

HASIL

Setelah uji coba awal, peneliti dalam penelitian ini memberikan empat sesi perawatan untuk melihat apakah kemampuan servis panjang bulu tangkis siswa akan berubah sebagai akibat dari intervensi. Setelah serangkaian fase pengujian, data yang dikumpulkan dari hasil uji coba awal servis panjang bulu tangkis mengungkapkan bahwa 18 siswa menerima hasil servis panjang kategori rendah, dengan skor berkisar antara 1 hingga 20, 12 siswa menerima hasil kategori tinggi, dengan skor berkisar antara 21 hingga 30, dan 1 siswa menerima hasil kategori sangat tinggi, dengan skor berkisar antara 31 hingga 40. Selain itu, hasil uji coba akhir servis panjang bulu tangkis ditunjukkan. Tiga belas siswa menerima hasil servis panjang kategori rendah, dengan skor berkisar antara 1 hingga 20, tujuh belas siswa menerima hasil kategori tinggi, dengan skor berkisar antara 21 hingga 30, dan satu siswa menerima hasil kategori sangat tinggi, dengan skor berkisar antara 31 hingga 40.

1. Uji Deskriptif

Berikut ini adalah data yang diberikan dalam bentuk analisis deskriptif menggunakan SPSS versi 25, berdasarkan temuan pretest dan posttest:

Tabel 1. Deskriptif *Pretest – Posttest*

Descriptive Statistics						
	N	Range	Min	Max	Mean	Std Deviation
Pretest	31	18	13	31	19.90	3.893
Posttest	31	20	12	32	21.16	4.034
Valid N	31					

Hasil uji deskriptif yang dilakukan menggunakan SPSS mengungkapkan hal berikut: dari 31 peserta, rentang nilai untuk

pretest adalah 18 dan untuk posttest adalah 20; nilai minimum untuk pretest adalah 13, dan untuk posttest adalah 12, dengan nilai

maksimum 32; Nilai rata-rata untuk pretest adalah 19,90, dan untuk posttest adalah 21,16; simpangan baku untuk pretest adalah 3,893, dan untuk posttest adalah 4,034.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk nilai pretest dan posttest dalam penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena sampel yang digunakan berjumlah kurang dari 30. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap

berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal. (Puspitasari, Suryawan, dan Mardiana 2021).

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan mengikuti distribusi normal, sehingga dapat digunakan untuk pengujian hipotesis selanjutnya. Untuk menguji normalitas data, dapat digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS* versi 25. Langkah-langkah sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas

Test of Normality						
	Kolmogorov - Smirnov			Shapiro – Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.131	3	.188	.952	31	.178
Posttest	.129	31	.200	.967	31	.450

a. Liliefors Significance Correstion

Karena ada 31 responden, uji Kolmogorov-Smirnov digunakan untuk menentukan normalitas. Normalitas pretest dikonfirmasi oleh nilai signifikan (Sig) sebesar 0,188, yang lebih tinggi dari tingkat signifikansi 0,05. Kita dapat mengatakan bahwa posttest normal karena nilai signifikan (Sig) sebesar 0,200, yang lebih dari 0,05. Oleh karena itu, aman untuk mengatakan bahwa kedua set angka tersebut adalah tipikal.

3. Uji Homogenitas

Untuk menentukan apakah data uji-t homogen, digunakan uji homogenitas. Paket

statistik SPSS 25 digunakan untuk melakukan pengujian ini. Data dianggap homogen jika nilai Sig. lebih dari 0,05, dan tidak homogen jika nilai Sig. kurang dari 0,05. Oleh karena itu, pilihan tentang uji homogenitas bergantung pada nilai Sig. Seperti yang dikatakan Buhari pada tahun 2023. Untuk memastikan distribusi data yang diperoleh, peneliti menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Tabel berikut dilaporkan digunakan oleh peneliti saat melakukan uji homogenitas menggunakan program SPSS for Windows versi 25:

Tabel 3. Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest dan Posttest	Mean	.071	1	60	.791
	Median	.054	1	60	.817
	Meadian and with adjusted df	.054	1	59.796	.817
	Trimmed mean	.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

Dengan menggunakan uji-t dan aplikasi Windows SPSS 25, kami menguji hipotesis kami pada skor tes sebelum dan sesudah perlakuan. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengetahui apakah pendekatan

pedagogis Teams Games Tournament meningkatkan keterampilan servis panjang bulu tangkis siswa kelas delapan di MTs Negeri 16 Jombang. Menurut Setianingsih et al., (2021), untuk memenuhi persyaratan pencapaian, data harus terlebih dahulu diperiksa untuk kenormalan, ketergantungan, daya pembeda, homogenitas, dan tingkat kesulitan sebelum uji-t dapat dilakukan. Untuk membuat penilaian,

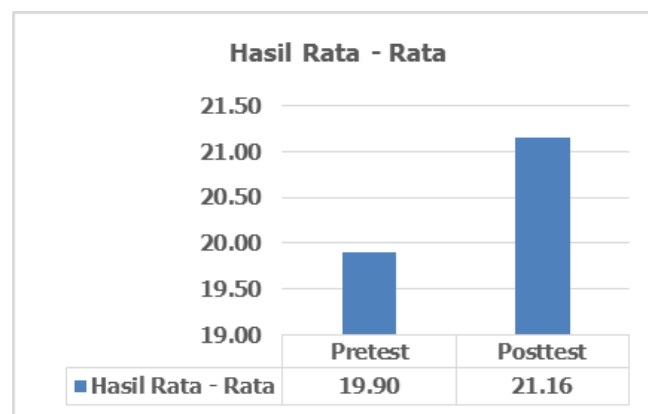
kita perlu mengetahui apakah nilai Sig. (2-tailed) kurang dari 0,05. Jika demikian, maka kita dapat menolak H_0 dan menerima H_a . H_0 ditolak sedangkan H_a dapat diterima jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} (Nurhayati et al., 2022). Metodologi analisis uji-t berpasangan digunakan dalam penelitian ini sebagai bagian dari proses pengujian hipotesis dalam SPSS versi 25. Berikut adalah tabelnya:

Tabel 4. Hasil Uji t-test

Paired Samples Test									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Low	Up			
Pair 1	Pre Post	1.258	3.464	.622	.012	2.529	2.022	30	.052

Nilai t sebesar 2,022 dan nilai sig sebesar 0,052 > 0,05 ditentukan dengan melakukan uji-t pada SPSS versi 25. Dengan demikian, terdapat peningkatan kemampuan siswa yang signifikan setelah terapi dibandingkan sebelumnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa H_a benar dan H_0 salah. Dengan demikian, siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang mengalami peningkatan kemampuan servis panjang bulu tangkis setelah mengikuti pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Tabel 4 menunjukkan bahwa siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang mengalami peningkatan kemampuan servis panjang bulu tangkis secara signifikan setelah menggunakan paradigma pembelajaran

Team Games Tournament (TGT). Peningkatan kemampuan servis panjang bulu tangkis siswa menguatkan hal ini; peneliti menemukan peningkatan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok, dengan kelompok pertama memiliki rata-rata terendah 19,90% dan kelompok kedua memiliki rata-rata tertinggi 21,16%. Dari pra- hingga pasca-tes, kemampuan servis bulu tangkis panjang siswa meningkat rata-rata 1,26 persen. Pemahaman siswa terhadap servis bulu tangkis panjang meningkat setelah menggunakan pendekatan Teams Game Tournament (TGT) untuk belajar. Lihat grafik ini untuk informasi lebih lanjut:



Gambar 2. Grafik Hasil Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Servis Panjang Bulutangkis

PEMBAHASAN

Pada bagian ini, kita akan membahas temuan dari penelitian kita tentang bagaimana pendekatan pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) memengaruhi kemampuan servis panjang bulu tangkis siswa kelas delapan di MTs Negeri 16 Jombang. Kemampuan servis panjang bulu tangkis yang rendah dapat diperbaiki dengan penggunaan metode pengajaran yang menarik dan imajinatif, seperti teknik servis panjang dalam bulu tangkis, yang membantu siswa lebih memahami materi pelajaran.

Di antara banyak bagian atau fase yang membentuk paradigma pembelajaran ini, penyertaan kompetisi dan permainan sangat menarik. Guru sering menggunakan faktor-faktor seperti kemampuan siswa, jenis kelamin, warna kulit, dan suku untuk membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil sebelum memperkenalkan kegiatan yang lebih terstruktur seperti turnamen dan permainan. Instruktur kemudian menyajikan materi pelajaran setelah siswa dikategorikan. Memainkan permainan sebagai satu kelas adalah cara yang bagus untuk memeriksa apakah setiap orang memahami materi pelajaran dengan baik (Panuntun, 2020).

Nuri Muhammadin Masykuri sebelumnya meneliti "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Servis Bulutangkis Jauh Siswa Kelas XI MA Ma'arif 1 Jombang" dalam sebuah artikel ilmiah. Siswa kelas XI MA Ma'arif 1 Jombang mengalami peningkatan keterampilan servis bulutangkis setelah menggunakan paradigma pembelajaran Team Games Tournament (TGT), menurut temuan tersebut. Siswa yang memiliki kemampuan gerak dasar yang lebih komprehensif lebih mungkin menunjukkan kemampuan ini; peneliti menemukan peningkatan yang signifikan secara statistik antara skor rendah dan tinggi masing-masing sebesar 17,31% dan 24,04% pada pretest dan posttest. Dengan selisih rata-rata sebesar 6,73 persen. Temuan ini menunjukkan bahwa antara skor pretest dan posttest, keterampilan gerak dasar siswa mengalami peningkatan.

Penelitian lanjutan yang berjudul "Upaya Peningkatan Servis Jauh Bulutangkis Melalui Metode Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai" menemukan bahwa setelah siklus I dilaksanakan, sebanyak 12 siswa telah mencapai nilai KKM sebesar lima puluh persen, sedangkan 12 siswa belum mencapai nilai KKM. Sebanyak 20 siswa (83,33%) telah mencapai nilai KKM, sedangkan jumlah siswa (16,67%) yang belum mencapai nilai KKM bertambah pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran servis jauh berbasis TGT telah mengalami peningkatan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 9 Dumai (Ismik, 2019).

Muhammad Fadheil (2015) meneliti tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bintang Bayu tahun ajaran 2014-2015 dalam meningkatkan servis forehand dalam permainan bulu tangkis. Setelah dilakukan pengumpulan data, diperoleh hasil analisis sebagai berikut: Sebelum menerapkan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT, pada pre-test diperoleh hasil bahwa sebanyak 13 siswa tuntas belajar (13,88%), sedangkan sebanyak 31 siswa tidak tuntas belajar (86,11%), dengan nilai rata-rata 59,71. Selanjutnya dilakukan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 23 siswa (63,88%) tuntas dalam ujian hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siklus I, sedangkan sebanyak 13 siswa (36,11%) tuntas belajar. Setelah itu, peneliti mencoba kembali menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Berdasarkan data yang terkumpul pada siklus II proses pembelajaran, diperoleh nilai rata-rata siswa sebesar 82,17, dengan 31 siswa yang tuntas (86,11%) dan 5 siswa yang tidak tuntas (13,88%). Dengan demikian, pembelajaran forehand bulu tangkis dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT akan membantu siswa dalam mempelajari permainan ini dengan lebih baik.

“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidimpuan Selatan” merupakan judul penelitian yang dilakukan oleh Ritonga (2023). Hasil penelitian yang menggunakan metode penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa memperoleh nilai tes awal 60,83, dengan 7 siswa (atau 26,92%) tuntas dan 19 siswa (atau 73,18%) tidak tuntas. Dengan 12 siswa tuntas (46,15% dari total) dan 14 siswa putus sekolah (53,8%), nilai rata-rata meningkat menjadi 71,15 setelah siklus I menggunakan metodologi Teams Games Tournament. Selisih antara hasil pre-test (60,83) dengan hasil post-test (71,15) sebesar 10,32%. Nilai rata-rata meningkat menjadi 81,15 setelah siklus II. tindakan perbaikan, yang tetap menggunakan format Turnamen Permainan Tim; 21 siswa berhasil menyelesaikan kursus (80,76%) sedangkan 5 siswa tidak (19,24%).

Berdasarkan temuan penelitian, konten permainan bulu tangkis dapat dipelajari dengan lebih baik dengan menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif yang mirip dengan TGT. Dampak Pendekatan Pembelajaran Kolaboratif TGT (Turnamen Permainan Tim) terhadap Pukulan Forehand Pemain Bulu Tangkis Tahun Ajaran 2018–2019 di SMK Negeri Mojoagung.

Terkait dengan kelompok yang diteliti Dapat disimpulkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$, yaitu $2,811 > 1,69092$, apabila $T_{hitung} = 0,05$ dan $T_{tabel} = 0,05$, $36-1 = 1,69092$. Hasil tes teknik pukulan forehand bulu tangkis kelas XI APK SMK Negeri Mojoagung berpengaruh terhadap hasil tes kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT, sehingga H_0 ditolak. Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan hasil temuan penelitian tahun ajaran 2018–2019 di SMK Negeri Mojoagung kelas XI APK, teknik pukulan forehand bulu tangkis siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament). Hasil penelitian dan simpulan uji-t tersebut menghasilkan simpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan pre-test dan post-test pada metode pukulan forehand bulutangkis,

model pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI APK SMK Negeri Mojoagung.

2. Dengan membandingkan hasil belajar teknik pukulan forehand bulutangkis yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament) dan model pembelajaran direct instruction (DI), terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif TGT (Team Games Tournament) jauh lebih efektif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan oleh peneliti, siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang mengalami peningkatan kemampuan servis panjang bulu tangkis secara signifikan setelah mengikuti model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). Siswa yang memiliki kemampuan servis panjang bulu tangkis yang lebih komprehensif juga memiliki hasil yang lebih baik pada tes yang dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan peningkatan yang signifikan secara statistik dari nilai pretest yang rendah sebesar 19,90% menjadi hasil posttest yang tinggi sebesar 21,16%. Dari nilai pretest hingga posttest, kemampuan servis panjang bulu tangkis siswa mengalami peningkatan rata-rata sebesar 1,26%.

Di atas dapat dilihat hasil analisis data SPSS versi 25. Nilai t_{hitung} mencapai 2,022 dengan nilai signifikansi $0,052 > 0,05$. Hal ini berarti bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap keterampilan servis panjang bulu tangkis siswa kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang, karena terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kedua data tersebut.

KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan servis panjang bulu tangkis kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang meningkat secara signifikan setelah mengikuti Team Games Tournament (TGT). Peningkatan ini dibandingkan dengan skor pretest berprestasi rendah sebesar 19,90% dan skor posttest berprestasi tinggi sebesar 21,16%. Oleh karena itu, model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap

kemampuan servis panjang bulu tangkis MTs kelas VIII di Negeri 16 Jombang. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merekomendasikan agar MTs kelas VIII di Negeri 16 Jombang menerapkan model pembelajaran kooperatif yang mirip dengan Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keterampilan servis panjang bulu tangkis siswanya.

Guru dapat melakukan pekerjaan yang lebih baik dalam membantu siswanya belajar jika mereka menggunakan berbagai strategi pembelajaran. Tujuan akhir dari studi masa depan mereka adalah untuk membuat dan melaksanakan kurikulum pendidikan jasmani yang memanfaatkan strategi pembelajaran kooperatif. Untuk mempersiapkan pendidik masa depan menghadapi tantangan yang akan mereka hadapi di kelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan dukungan sepanjang proses penelitian dan penulisan artikel ini. Penulis juga mengapresiasi para penulis buku dan artikel yang telah dijadikan referensi dalam penulisan artikel ini. Selain itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada kepala sekolah MTs Negeri 16 Jombang atas bantuan yang diberikan dalam pengumpulan data untuk menyempurnakan artikel ini.

REFERENSI

Alamsah, G., Sadih, A., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Global Education Journal*, 1(3), 219–229. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.177>

Diah, R., & Siregar, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1033–1042. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.386>

Fadheil, M. (2015). *UPAYA MENINGKATKAN*

HASIL BELAJAR SERVIS FOREHAND DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 BINTANG BAYU TP 2014/2015. (Doctoral dissertation, UNIMED).

Hartanto, H., & Mediatati, N. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3224–3252. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2928>

Ismik, M. (2019). *Upaya Peningkatan Servis Panjang Bulutangkis Melalui Metode Kooperatif Tipe Team Games Tournament Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Dumai*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).

Kusumawati, E. D., Nur'afifah, U. U., & Dimas, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I Di SD Negeri Tempuran 1. *Global Education Journal*, 1(3), 401–409. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i3.228>

Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>

Maksum, A. (2018). *Metodologi penelitian dalam olahraga (edisi kedua)*. Unesa University Press.

Nahak, T. C. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Malaka

- Barat Tahun Pelajaran 2022/2023. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 2(1), 204–214.
<https://doi.org/10.55606/mateandrau.v2i1.267>
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19–23.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsce>
- Purba, D. B., Simanjuntak, H., Pardede, L., & Pardede, D. L. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lubuk Pakam. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 3513–3523.
<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5206>
- Ritonga, R. A. (2023). *Penerapan model cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bulu tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan*. (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Saragih, N., Tobing, M. T., & Sirait, E. M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Tema 2 Subtema 1 Di Uptd Sd Negeri 122357 Jl.Jati Pematang Siantar. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2), 26–35.
<https://doi.org/10.55681/nusra.v4i4.1710>
- Mirawati, L. B. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perkalian Siswa Kelas Iii Sd Muhammadiyah 8 Surabaya. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 24–37.
<https://doi.org/10.24929/alpen.v5i1.75>
- Wahyudianto, F., Kharisma, Y., & Mudzakir, D. O. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Keterampilan Servis Backhand Bulu Tangkis. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 64–70.