



IMPROVEMENT OF BADMINTON SHORT BACKHAND SERVICE THROUGH TEAM GAMES TOURNAMENT METHOD FOR STUDENTS OF PKO FIK UNM DEPARTMENT

PENINGKATAN SERVIS PENDEK BACKHAND BULUTANGKIS MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT PADA MAHASISWA JURUSAN PKO FIK UNM

Herman H¹, Misnia², Sahabuddin³

^{1,2,3} Pendidikan Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar,
Indonesia

Corresponding Author :

hermandody@unm.ac.id

How to Cite :

Herman, H., Misnia, Sahabuddin. (2022). Peningkatan Servis Pendek Backhand Bulutangkis Melalui Metode Team Games Tournament Pada Mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM, 3 (2) 2022 page 91-104 DOI: <https://doi.org/10.37638/hanoman.v3.i2.724>

ARTICLE HISTORY

Received [30 October 2022]

Revised [21 November 2022]

Accepted [20 December 2022]

Kata Kunci :

Peningkatan Servis Pendek
Third backhand, Fourth Bulutangkis

Keywords :

Second Short Service
Improvement Third backhand,
Fourth Badminton

This is an open access article
under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan servis pendek backhand bulutangkis melalui metode team games tournament pada mahasiswa jurusan PKO FIK UNM. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sampel penelitian ini mahasiswa jurusan PKO FIK UNM yang berjumlah 15 orang. Teknik sampel dalam penelitian ini adalah total sampling, dengan demikian jumlah sampel 15 orang. Analisis data menggunakan uji-t. maka hasil analisis menunjukkan bahwa uji-t antara kelompok metode team games tournament (TGT) dan kelompok kontrol diperoleh nilai t-hitung 5,3630 > 2,093, dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok metode team games tournament (TGT) dan kelompok kontrol (tanpa diberikan latihan) terhadap peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM. Besarnya peningkatan kelompok metode team games tournament (TGT) dengan nilai rata-rata 18,7000 dan kelompok kontrol dengan nilai rata-rata 13,5000 dapat dilihat dari data selisih rata-rata sebesar 5,2000 poin

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out whether there was an increase in the short backhand badminton serve through the team games tournament method for students majoring in PKO FIK UNM. This type of research is descriptive quantitative with an experimental approach. The sample of this study was 15 students majoring in PKO FIK UNM. The sample technique in this study is total sampling, thus the number of samples is 15 people. Data analysis using t-test. then the results of the analysis show that the t-test between the team games tournament (TGT) method group and the control group obtained a t-count value of 5.3630 > 2.093, and a significance value of 0.000 < 0.05, so these results indicate that there is a significant difference between groups the team games tournament (TGT) method and the control group (without being given training) to improve the short serve backhand badminton in PKO FIK UNM students. The magnitude of the

PENDAHULUAN

Permainan battledore asal mulanya dilakukan dengan shuttlecock yang dipukul menggunakan pemukul dari kayu yang dilakukan dua orang dengan memukul ke arah depan dan ke arah belakang dengan waktu yang lama. Battledore tersebut telah dimainkan oleh banyak orang dari anak sampai dewasa kira-kira 2000 tahun silam dan dimainkan di negara Cina, Jepang, India, Yunani, dan Thailand. Selain menggunakan pemukul dari kayu permainan ini juga dimainkan dengan menggunakan pergelangan tungkai. Pada abad pertengahan di negara Inggris ditemukan ukiran kayu yang terdapat sebuah gambar seseorang yang bermain dengan menendang shuttlecock menggunakan kaki.

Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia, mulai dari anak-anak sampai tingkat orang tua, baik laki-laki maupun perempuan. Bulutangkis cepat menyebar di pelosok daerah-daerah dikarenakan dengan olahraga bulutangkis ini Negara Indonesia dapat dikenal di dunia Internasional. Diharapkan pembinaan-pembinaan dapat berjalan dengan baik sehingga prestasi-prestasi dicapai dengan maksimal melalui pembinaan yang bertahap, berkelanjutan dan kontinu. Permainan Bulutangkis adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasang (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net). Para pemain meraih angka dengan memukul bola permainan berupa shuttlecock dengan raket melewati net dan jatuh di bidang permainan lawan.

Masalah yang muncul dalam pembinaan dan latihan di daerah, khususnya di club-club kecil adalah kurangnya program Latihan servis pendek terutama servis pendek backhand yang diberikan untuk anak-anak Latihan. Club-club kecil yang di daerah lebih memfokuskan anak latihnya untuk bermain tunggal, padahal di era sekarang Pelatnas PBSI Cipayung sudah mulai merekrut atlet ganda sejak usia muda. Pertandingan di tingkat daerah juga sudah mempertandingkan nomor ganda dari usia 15 tahun, bahkan pada tingkat nasional nomor ganda dipertandingkan mulai dari usia 13 tahun. Pemberian Latihan servis pendek backhand sudah harus diberikan sejak dini agar anak-anak latihan dapat menguasai dengan baik.

Kesalahan yang sering dilakukan mahasiswa pada saat melakukan servis pendek backhand adalah cara memegang raket, sikap berdiri (sikap siap), mengayunkan tangan seiring pada saat mahasiswa melepaskan kok untuk dipukul, dan sikap akhir. Hal ini mengakibatkan servis pendek backhand mahasiswa tidak padu dan kompleks, sehingga hasilnya pun tidak memuaskan bagi mahasiswa maupun dosen.

Salah satu upaya untuk meningkatkan servis pendek backhand mahasiswa adalah dengan mengembangkan melalui metode Team Games Tournament (TGT) yaitu metode yang berpusat pada mahasiswa. Metode Team Games Tournament adalah suatu pendekatan yang menyebabkan kelompok kecil selama kegiatan belajar mengajar bekerja sama sebagai suatu tim untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas atau untuk mencapai tujuan bersama. Metode Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu metode pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk

melibatkan mahasiswa dalam menelaah dan memahami materi dengan bermain dan bertanding.

Keunggulan metode Team Games Tournament (TGT) adalah bekerja sama dalam kelompok, dan menentukan keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan individu dari setiap anggota kelompok sehingga setiap anggota kelompok tidak bisa bergantung pada anggota lain. Setiap mahasiswa mendapat kesempatan yang sama untuk menunjang timnya untuk mendapat nilai yang maksimum sehingga termotivasi untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "Peningkatan Servis Pendek Backhand Bulutangkis Melalui Metode Team Games Tournament Pada Mahasiswa Jurusan Pko Fik Unm".

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang diperoleh yaitu, Apakah terdapat Peningkatan Servis Pendek Backhand Bulutangkis Melalui Metode Team Games Tournament Pada Mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah ada Peningkatan Servis Pendek Backhand Bulutangkis Melalui Metode Team Games Tournament Pada Mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM?

Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini jika tujuan penelitian ini tercapai yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan- permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran peningkatan servis pendek backhand bulutangkis melalui metode TGT pada mahasiswa jurusan PKO FIK UNM

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat:

- a. Sebagai bahan informasi agar para guru penjas. Para pelatih dengan para Pembina bulutangkis. Bahwa peningkatan servis pendek backhand bulutangkis melalui metode TGT yang baik dapat dijadikan sebagai indikator atau acuan yang sangat penting dalam menentukan tingkat permainan bulutangkis yang baik pula.
- b. Sebagai masukan bagi pengembang ilmu dibidang keolahragaan yang menyangkut peningkatan servis pendek backhand bulutangkis melalui metode TGT dalam permainan bulutangkis.
- c. Sebagai bahan perbandingan bagi masyarakat dan mahasiswa yang berminat untuk mengadakan penelitian lebih lanjut dengan memperhatikan berbagai sudut pandang masalah yang lebih luas lagi. Dengan demikian hal-hal yang dikemukakan dalam tinjauan Pustaka ini adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan

Peningkatan berasal dari kata dasar "tingkat" yang kemudian ditambah dengan imbuhan pe-an sehingga menjadi kata peningkatan. Sugono (2008) mendefinisikan peningkatan sebagai "proses, perbuatan, cara meningkatkan". Sejalan dengan pendapat tersebut Alwi (2002) menyatakan bahwa peningkatan adalah proses

perbuatan, cara meningkatkan usaha, dan sebagainya. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian peningkatan adalah suatu proses perubahan meningkat, yang berarti proses perubahan menjadi lebih baik.

Menurut seorang ahli Bernama Adi S, peningkatan berasal dari kata tingkat. Yang berarti lapis atau lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan. Tingkat juga dapat berarti pangkat, taraf, dan kelas. Sedangkan peningkatan berarti kemajuan. Secara umum, peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas. Peningkatan juga dapat berarti penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Selain itu, peningkatan juga berarti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat, hubungan dan sebagainya.

2. Servis Pendek Backhand

Servis merupakan Gerakan awal dalam permainan bulutangkis untuk memulai pertandingan (Hernita, 2004). Dalam permainan, untuk memulai permainan seorang pemain melakukan servis kearah lawan, menurut Kurniawan (2010:28). Pukulan servis adalah pukulan yang dilakukan untuk memulai permainan yang bertujuan untuk mencari poin.

Suratman (2014:91) servis dikatakan penting karena servis merupakan modal awal untuk bisa memenangkan pertandingan, dengan kata lain seorang pemain tidak bisa mendapatkan angka apabila tidak bisa melakukan servis dengan baik. Karena servis ini merupakan modal awal bagi pemain untuk memperoleh angka, maka servis dikhususkan sebagai Teknik yang pertama kali dipelajari. Adapun macam-macam jenis servis dalam bulutangkis yaitu:

a. Servis pendek

Servis pendek adalah merupakan pukulan dengan raket yang menerbangkan shuttlecock ke bidang lapangan lain dengan arah diagonal yang bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan pukulan yang penting dalam bulutangkis (Poole, 2009:66). Servis pendek dibedakan menjadi dua yaitu: servis pendek backhand dan servis forehand. Masing-masing kedua jenis servis pendek tersebut tergantung pada situasi permainan dan cara pelaksanaan di lapangan (Sapta Kunta Purnama 2010:16).

b. Servis Panjang

Menurut Bayu Tri Kurniawan (2018:54) servis panjang adalah servis dasar. Servis ini mengarahkan bola tinggi jauh, dan bola harus berbalik dan jatuh sedekat mungkin dengan garis batas belakang daerah lawan.

c. Servis Drive

Servis Drive adalah pukulan servis dengan cara menerbangkan shuttlecock secara mendatar, ketinggiannya menyusur di atas net dan setipis mungkin melewati net serta sejajar dengan lantai (Anna Muliana 2018:11).

d. Servis kedut (Cambukan)

Servis kedut adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara cambukan. Gerakan dalam melakukan pukulan yaitu sama dengan cara melakukan servis biasa, tetapi setelah terjadi persentuhan raket dengan shuttlecock, secara mendadak pukulan itu dicambukkan atau di kedutaan (Tohar, 1992:75).

3. Hakikat Metode Team Games Tournament (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang didesain dan dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995 untuk membantu mahasiswa mereview dan menguasai servis pendek backhand dalam permainan bulutangkis (Huda, 2013:197).

Secara umum TGT sama dengan STAD kecuali satu hal TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan sistem skor kemajuan team dengan menggunakan Servis pendek backhand dalam permainan bulutangkis.

Menurut Slavin (2005: 166) menjelaskan bahwa permainan atau games dalam TGT terdiri atas servis pendek backhand yang kontennya relevan yang dapat dirancang untuk menguji peningkatan mahasiswa dalam permainan bulutangkis dengan menggunakan pukulan servis pendek backhand dan pelaksanaan kerja tim.

4. Metode Team Games Tournament (TGT)

Metode Team Games Tournament (TGT) adalah suatu metode pembelajaran yang melibatkan "kompetisi" antar kelompok, mahasiswa dikelompokkan berdasarkan pada level kemampuannya masing-masing.

Metode Team Games Tournament (TGT) ini dilakukan dengan cara mengelompokkan mahasiswa yang berkemampuan sama dan setiap kelompok dikumpulkan kedalam satu kelompok turnamen dan selanjutnya memulai permainan. Menurut Slavin (1994:84) ada 5 komponen utama dalam TGT, yaitu:

1. Prestasi belajar

Pada tahapan ini dosen memberikan materi secara garis besar, menjelaskan rambu-rambu permainan dan turnamen, menjelaskan langkah-langkah pembelajaran termasuk kompetisi apa saja yang ingin dicapai dalam pembelajaran serta motivasi mahasiswa dalam kerja kelompok untuk menjadi pemenang dalam permainan dan turnamen.

2. Kerja kelompok

Pada tahapan ini, kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang mahasiswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, etnik.

3. Permainan (Games)

Games biasanya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan atau tugas sederhana bernomor. Mahasiswa yang menjawab pertanyaan tersebut atau melaksanakan tugas dengan baik akan mendapatkan skor yang nantinya digunakan pada saat turnamen.

4. Tournament

Turnamen biasanya diadakan pada akhir minggu atau pada setiap bab yang dibahas. Turnamen ini dibagi menjadi tiga kelompok turnamen. Kelompok 1 untuk mahasiswa yang mempunyai kemampuan tinggi, kelompok 2 untuk mahasiswa yang mempunyai kemampuan sedang, dan kelompok 3 untuk mahasiswa yang mempunyai kemampuan yang rendah.

5. Penghargaan kelompok

Setelah mengikuti turnamen, mahasiswa kembali ke kelompok belajarnya masing-masing dengan membawa nilai dari turnamen. Nilai kemudian dijumlahkan dan dibagi sesuai dengan jumlah anggota belajar. Nilai ini merupakan nilai rata-rata kelompok belajar. Kelompok belajar yang nilainya tinggi akan mendapatkan penghargaan. Penghargaan bisa berupa pemberian ucapan selamat, pujian, sertifikat, alat-alat tulis, maupun yang lainnya. Pemberian penghargaan bertujuan untuk memotivasi mahasiswa agar dapat lebih sungguh-sungguh dalam belajar kelompok.

5. Teknik Dasar Permainan Bulutangkis

Teknik dasar dalam permainan bulutangkis merupakan salah satu pondasi yang tidak dapat di pisahkan di dalam permainan bulutangkis dan juga menjadi salah satu penentu untuk memenangkan pertandingan.

Dalam permainan bulutangkis ada beberapa keterampilan dasar yang harus dikuasai salah satunya adalah teknik pukulan. Teknik pukulan adalah cara-cara melakukan pukulan dalam permainan bulutangkis dengan tujuan untuk menerbangkan shuttlecock ke bidang lapangan lawan dan bulutangkis dikenal sebagai olahraga yang banyak menggunakan pergelangan tangan. Karena itu, di dalam bulutangkis mempunyai teknik dasar Bulutangkis, Teknik Dasar Pukulan dalam Bulutangkis ada 5 Teknik yaitu sebagai berikut: (1) Servis (2) Smash (3) Dropshot (4) Lop (5) Netting.

Kelima teknik dasar permainan bulutangkis tersebut harus dikuasai oleh pebulutangkis untuk mencapai tujuan permainan. Olahraga bulutangkis dikenal dengan olahraga yang banyak menggunakan pergelangan tangan. Oleh karena itu, seorang pemain yang memiliki teknik dasar yang baik akan lebih mudah dalam melakukan penyerangan dan pertahanan, serta dapat lebih bervariasi dalam penerapanstrategi(Bahri & Permadi, 2019, p. 376).

6. Teknik Servis Pendek

Teknik servis pendek pada umumnya yaitu dengan cara posisi, posisi kaki yaitu dengan posisi kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang dan berat badan berada pada kaki bagian depan karena posisi tubuh agak condong sedikit ke depan dan melakukan servis dengan akurasi ayunan tangan dan dilepasnya kok.

Adapun cara melakukan servis pendek yaitu:

- Tubuh diposisikan berdiri dalam daerah servis secara rileks.
- Pegang kok dan letakkan di depan badan.
- Posisikan raket sejajar dengan kok yang berbalikan dengan posisi normal.
- Jatuhkan kok dan ayunkan raket ke arah depan kok.
- Sebisanya mungkin untuk memukul melewati net serendah mungkin.
- Jangan sampai pukulan terlalu lemah sehingga tidak sampai kotak dibelakang net dan jangan sampai terlalu keras sehingga melewati area lapangan lawan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Dengan metode pendekatan Eksperimen. Creawll (2012) metode penelitian eksperimen adalah dapat digunakan apabila peneliti ingin mengetahui sebab akibat antara variabel independen dan dependen. Metode Eksperimen adalah kegiatan yang meliputi tes awal, pemberian latihan, dan tes akhir.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Januari 2023. di Kota Makassar, tepatnya di Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan yang beralamat di Jl. Wijaya

Kusuma Raya No. 14 Kampus Banta Bantaeng. Di Gor Bulutangkis FIK UNM. Selanjutnya yang menjadi populasi yaitu Mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM yang berjumlah 20 orang mahasiswa.

Berkaitan dengan Teknik pengambilan sampel kuantitatif digunakan dalam penelitian ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data sampel guna menguji hipotesis yang disebutkan dalam penelitian. Sampel adalah bagian populasi penelitian yang digunakan untuk memperkirakan hasil penelitian oleh para peneliti. Sedangkan teknik sampling merupakan bagian dari metodologi statistika yang berkaitan dengan cara-cara pengambilan sampel. Pengambilan sampel acak sederhana (Simple Random Sampling) kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian dengan menggunakan nomor undian. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah 15 orang dari jumlah populasi 20 orang mahasiswa dari Jurusan PKO FIK UNM.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah pengamatan observasi, tes dan dokumentasi, dengan target sasaran penelitian adalah Mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM. Teknik Analisis Data. Analisis deskriptif adalah analisis yang menggambarkan suatu data yang akan dibuat baik sendiri maupun secara kelompok. Tujuan analisis deskriptif adalah untuk membuat gambaran secara sistematis data yang aktual dan akurat mengenai fakta-fakta yang diteliti, Riduwan dan Sunarto (2009: 38).

Data sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji prasyarat. Pengujian data hasil pengukuran yang berhubungan dengan hasil penelitian bertujuan untuk membantu analisis agar menjadi lebih baik. Untuk itu dalam penelitian ini akan di uji normalitas dan uji homogenitas data.

1. Uji Prasyarat

Uji statistik pada penelitian ini termasuk dalam statistik parametrik. Statistik parametrik adalah uji statistik yang memerlukan uji prasyarat, adapun uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan Kolmogorov-Smirnov Tes dengan bantuan SPSS. Metode Kolmogorov-Smirnov, kriteria pengujian adalah sebagai berikut: 1) Jika signifikansi di bawah 0,05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal. 2) Jika signifikansi di atas 0,05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal.

b. Uji iHomogenitas di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas agar yakin bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas menggunakan uji F dari data pretest pada kedua kelompok dengan menggunakan bantuan program SPSS.

c. Uji iHipotesis Pengujian hipotesis menggunakan uji-t yaitu dengan membandingkan mean antara pretest dan posttest. Apabila nilai Sig. Lebih dari 0,05, maka hasilnya tidak signifikan, jika nilai sig. Kurang dari 0,05, maka hasilnya signifikan.

Didalam pengujian Hipotesis statistik yang di uji menggunakan Rumus:

$$H_0 : \mu_{A_1} = \mu_{A_2}$$

$$H_1 : \mu_{A_1} \neq \mu_{A_2}$$

HASIL**Berdasarkan hasil penelitian yang terdapat pada Tabel 1.1 Hasil deskriptif data peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM**

Tabel 1. Hasil deskriptif data peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM

Deskriptif	Metode TGT		Kelompok Kontrol	
	Tes Awal	Tes akhir	Tes Awal	Tes Akhir
N	10	10	10	10
Mena	10,4000	18,7000	10,5000	13,5000
Std Deciation	2,41293	2,05751	2,12132	2,27303
variance	5,822	4,233	4,500	5,167
range	8,00	6,00	6,00	7,00
minimum	7,00	16,00	8,00	10,00
Maximum	15,00	22,00	14,00	17,00
sum	104,00	187,00	105,00	135,00

Sumber: Data Diolah SPSS, 2022

Permainan Berdasarkan rangkuman hasil analisis deskriptif data pada Tabel di atas, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1). Untuk data tes awal metode team games tournament (TGT) terhadap peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM dari 10 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 104,00. Nilai rata-rata yang diperoleh 10,4000 dengan hasil standar deviasi 2,41293. Untuk nilai range diperoleh 8,00 dari nilai minimal 7,00 dan nilai maksimal 15,00.
- 2). Untuk data tes akhir metode team games tournament (TGT) terhadap peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM dari 10 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 187,00. Nilai rata-rata yang diperoleh 18,7000 dengan hasil standar deviasi 2,05751. Untuk nilai range diperoleh 6,00 dari nilai minimal 16,00 dan nilai maksimal 22,00.
- 3). Untuk data tes awal kelompok kontrol terhadap peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM dari 10 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 105,00. Nilai rata-rata yang diperoleh 10,5000 dengan hasil standar deviasi 2,12132. Untuk nilai range diperoleh 6,00 dari nilai minimal 8,00 dan nilai maksimal 14,00.
- 4). Untuk data tes akhir kelompok kontrol terhadap peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM dari 10 jumlah sampel diperoleh total nilai sebanyak 135,00. Nilai rata-rata yang diperoleh 13,5000 dengan hasil standar deviasi 2,27303. Untuk nilai range diperoleh 7,00 dari nilai minimal 10,00 dan nilai maksimal 17,00.0

Tabel 2. Hasil uji normalitas data

Variabel	Kolmogorov-Smirnov		Shapiro – Wilk		A	Ket.
	Statistik	Sig.	Statistik	Sig.		
Latihan Massed Practice	0,166	0,200	0,968	0,875	0,05	Normal
Kelompok Kontrol	0,193	0,200	0,918	0,343	0,05	Normal

Berdasarkan tabel tersebut yang merupakan rangkuman hasil pengujian normalitas data pada tiap-tiap variabel penelitian, dapat diuraikan sebagai berikut :

- 1). Hasil dalam pengujian normalitas data dengan uji *Kolmogorov-Smirnov Test*, maka metode team games tournament (TGT) diperoleh 0,166 dengan tingkat probabilitas (P) 0,200 lebih besar dari pada nilai $\alpha_{0,05}$ sedangkan hasil *Shapiro – Wilk Test* diperoleh 0,968 dengan tingkat probabilitas (P) 0,875 lebih besar dari pada nilai $\alpha_{0,05}$. Dengan demikian data metode team games tournament (TGT) yang diperoleh mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.
- 2). Hasil dalam pengujian normalitas data dengan uji *Kolmogorov-Smirnov Test*, maka kelompok kontrol nilai uji Kolmogorov-Smirnov Test diperoleh 0,193 dengan tingkat probabilitas (P) 0,200 lebih besar dari pada nilai $\alpha_{0,05}$ sedangkan hasil *Shapiro – Wilk Test* diperoleh 0,918 dengan tingkat probabilitas (P) 0,343 lebih besar dari pada nilai $\alpha_{0,05}$. Dengan demikian data kelompok kontrol yang diperoleh mengikuti sebaran normal atau berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas sampel

Tes Awal	Levena Statistic	Sig.	α	Ket.
Kelompok Metod TGT & Kelompok Kontrol	0,023	0,881	0,05	homogen

Dalam pengujian homogenitas sampel yang perhitungannya tertera pada rangkuman di atas, menggunakan uji *Levene Statistic Test* pada taraf signifikan 95%. Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai *Levene Statistic Test* 0,023 dengan tingkat Probabilitas 0,881 lebih besar dari nilai $\alpha_{0,05}$. Oleh karena itu dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok latihan, yaitu metode team games tournament (TGT) dan kontrol kelompok homogen.

Tabel 4. Uji Beda Rata-Rata Sampel Berpasangan Kelompok Eksperimen

Keterampilan Service		Mean	Mean Difference s	t	Df	Sig (2-tailed)	t-tabel
Kelompok A	Post-test	18,7000	8,3000	15,413	9	0,000	1,833
	Pre-test	10,4000					

Berdasarkan tabel diatas maka uji-t memiliki nilai *pretest* dan *posttest* metode team games tournament (TGT) sebagai berikut. Hasil pengujian data diperoleh nilai t-hitung 15,413 dan untuk t-tabel diperoleh 1,833, dan nilai signifikansi $0,000 < \alpha 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dikarenakan t-hitung lebih besar dari t-tabel, sehingga H_0 ditolak, dengan demikian berarti berbunyi ada pengaruh yang signifikan metode team games tournament (TGT) terhadap peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM. Besarnya peningkatan metode team games tournament (TGT) dapat dilihat dari data selisih rata-rata sebesar 8,3000 poin.

Tabel 5. Uji Beda Rata-Rata Sampel Berpasangan Kelompok Kontrol

Keterampilan Kelompok kontrol		Mean	Mean Difference s	t	Df	Sig (2-tailed)	t-tabel
Kelompok A	<i>Post-test</i>	13,5000	3,0000	11,619	9	0,000	1,833
	<i>Pre-test</i>	10,5000					

Berdasarkan tabel diatas maka uji-t memiliki nilai *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol sebagai berikut. Hasil pengujian data diperoleh nilai t-hitung 11,619 dan untuk t-tabel diperoleh 1,833, dan nilai signifikansi $0,000 < \alpha 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dikarenakan t-hitung lebih besar dari t-tabel, sehingga H_0 ditolak, dengan demikian berarti berbunyi ada pengaruh yang signifikan kelompok kontrol (tanpa diberikan metode) terhadap peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM. Besarnya peningkatan kelompok kontrol dapat dilihat dari data selisih rata-rata sebesar 3,0000 poin.

Tabel 6. Uji Beda Rata-Rata Sampel Tidak Berpasangan

Servis Pendek Backhand Bulutangkis		Mean	Mean Differences	t	Df	Sig (2-tailed)	t-tabel
Post Test	<i>Metode TGT</i>	18,7000	5,2000	5,363	19	0,000	2,093
	<i>Kelompok Kontrol</i>	13,5000					

Berdasarkan tabel diatas maka uji-t memiliki nilai *posttest* antara kelompok metode team games tournament (TGT) dan kelompok kontrol sebagai berikut. Hasil pengujian data diperoleh nilai t-hitung 5,3630 dan untuk t-tabel diperoleh 2,093, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dikarenakan t-hitung lebih besar dari t-tabel, sehingga H_0 ditolak, dengan demikian berarti berbunyi ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok metode team games tournament (TGT) dan kelompok kontrol (tanpa diberikan latihan) terhadap peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM. Besarnya peningkatan kelompok metode team games tournament (TGT) (nilai rata-rata 18,7000) dengan kelompok kontrol (nilai rata-rata 13,5000) dapat dilihat dari data selisih rata-rata sebesar 5,2000 poin. Hal ini menunjukkan bahwa metode team games tournament (TGT) dapat peningkatan servis pendek backhand bulutangkis

pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM di bandingkan dengan kelompok kontrol (tanpa diberi latihan).

PEMBAHASAN

Untuk memperjelas hasil penelitian yang telah dianalisis melalui pengolahan data statistik, maka pada bagian ini akan diuraikan tentang pembahasan hasil penelitian. Bertolak dari kemampuan sampel yang sama yang dilanjutkan uji persyaratan yaitu uji normalitas menggunakan uji lilifors dengan hasil data normal, sedangkan uji homogenitas dengan hasil homogen pada data tersebut. Dengan kedua uji persyaratan yang dilakukan dengan hasil normal dan homogen, maka dilanjutkan uji-t berpasangan dan uji-t tidak berpasangan untuk mengetahui masalah yang dirumuskan. Dari hasil pengolahan statistik yang diperoleh maka dapat diuraikan sebagai berikut:

Ada peningkatan kemampuan servis pendek backhand bulutangkis melalui metode team games tournament (TGT) pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh metode team games tournament (TGT) dalam meningkatkan peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hitung pada uji t satu arah sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 (Sig). Besarnya peningkatan metode team games tournament (TGT) dapat dilihat dari data selisih rata-rata sebesar 8,3000 poin

Pada penelitian terlihat adanya pengaruh metode team games tournament (TGT) mempengaruhi servis pendek backhand bulutangkis dimana terjadinya peningkatan servis pendek backhand bulutangkis pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM. Hal ini dapat disebabkan karena terjadinya peningkatan kemampuan otomatisasi gerak kondisi pemain setelah diberikan metode TGT. Metode team games tournament (TGT) yang diterapkan oleh peneliti di lapangan yaitu dengan cara membuat skenario pembelajaran servis pendek backhand bulutangkis dengan menggunakan metode team games tournament (TGT) yang dilakukan selama 16 kali pertemuan. Setiap pertemuan dilakukan sesuai dengan langkah ketentuan metode team games tournament (TGT) yaitu berlatih dan melakukan perlombaan antar kelompok, peneliti membaginya melalui sistem acak, dengan cara membagi mahasiswa (Sampel) yang belum menguasai teknik dasar servis backhand bulu tangkis ke dalam kelompok mahasiswa yang sudah bisa menguasai teknik dasar servis backhand bulu tangkis.

Permainan dilakukan secara berkelompok untuk mengurangi rasa takut dalam melakukan perlombaan untuk memberikan semangat kepada mereka dalam melakukan pembelajaran bulu tangkis. Setiap peraturan permainan bulu tangkis yang dilakukan di lapangan yaitu hanya diperbolehkan menggunakan teknik dasar servis backhand bulu tangkis.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode Team Games Tournament (TGT) merupakan cara mengajar suatu keterampilan olahraga yang dalam pelaksanaannya mahasiswa (sampel) dibagi dalam beberapa kelompok dan kelompok yang memiliki nilai tinggi dalam turnamen akan mendapatkan penghargaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya, maka dapat ditarik kesimpulan penelitian sebagai berikut:

1. Ada peningkatan servis pendek backhand bulutangkis melalui metode team games tournament (TGT) pada mahasiswa Jurusan PKO FIK UNM.

Agar hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan pada arah yang positif serta untuk memperkaya khasana di siplin ilmu keolahragaan, maka saran yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa FIK UNM terutama pada mahasiswa jurusan Pendidikan kepelatihan olahraga agar diharapkan untuk meningkatkan kemampuan pukulan servis pendek backhand bulutangkis dengan menggunakan metode team games tournament (TGT) dengan melakukan latihan secara intensif.
2. Bagi Dosen diharapkan dapat Menyusun program latihan yang tepat dan menggunakan metode latihan yang sesuai sehingga dapat meningkatkan keterampilan servis pendek backhand mahasiswa untuk mendukung tercapainya bermain bulutangkis yang maksimal.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan melakukan penelitian pada variabel lain yang mempengaruhi peningkatan bermain bulutangkis dan dilakukan pada populasi yang berukuran luas, sehingga diperoleh hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan teknik servis pendek pada bulutangkis melalui media audio visual. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 4(3).
- Alwi, H., Lapoliwa, H., Sugono, D., Adiwimarta, H. K. S. S., Suratman, S. T., Nainggolan, D., & Darheni, N. (2002). *Kamus besar bahasa Indonesia* Jakarta: Balai Pustaka.
- Adi, S. (2003). Pengertian Peningkatan Menurut Ahli.[online] <https://www.duniapelajar.com.peningkatan-menurut-ahli>.
- Asma, N. (2012). *Pembelajaran Kooperatif*. Bandung: Nusa Media.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bahri, S., & Permadi, A. G. (2019). Analisis Keterampilan Dasar Bulutangkis Pada Ukm Ikip Mataram Tahun 2019. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 3(2).
- Djarwanto. 1994:43 Dan Menurut Arikunto (2006: 131). Pengertian Sampel Penelitian - Penelusuran Google, 2020) - Penelusuran Google, 2020)
- 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 i bintang bayu tp 2014/2015 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Frank M Verducci. Pelaksanaan Tes Keterampilan Servis Pendek - Penelusuran Google, 2020) - Penelusuran Google, 2020)
- Grice, Tony, (2004). *Bulu Tangkis*: Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Hernita. 2004. Teknologi perbanyakan vegetatif tanaman buah. *Jurnal Balai Pengkajian Teknologi Pertanian Jambi*, 3(7): 61-84.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran* Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*.
- Ismaryati. 2006:1. Menurut Djemari Mardapi (2007: 67). Pengertian Tes Dalam Instrumen Penelitian - Penelusuran Google, 2017) - Penelusuran Google, 2017)
- James, P. (2005). *Pembelajaran Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Kurniawan, F. (2012). *Buku pintar pengetahuan olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Kurniawan, B. T., Khaeroni, K., & Sukriadi, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Servis Panjang (Forehand) Permainan Bulutangkis Dengan Media Raket Kayu. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif (JPJA)*, 1(02), 51-57.
- Kasiram, M. (2008). *Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Malang: UIN-Malang Pers.
- Nugroho, D. R. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (Tgt) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X sman 1 panggul kabupaten trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1).
- Purnama. 2010: 30. Gambar 5. Tes Servis Pendek - Google Penelusuran, 2013) - Penelusuran Google, 2013) diakses tanggal 12 November 2022.
- Poole, James. 2009. "Belajar Bulu Tangkis". Bandung: Pionir Jaya.
- Riduwan Dan Sunarto. (2009:38). Pengertian Teknik Analisis Data. Tujuan Analisis Deskriptif. - Penelusuran Google, 2018) - Penelusuran Google, 2018)

- Sugono, D. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suratman. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran Pukulan Clear Lob Menggunakan Shuttlecock Dilempar. Volume 2. Edisi 1. Juli 2012. 28-33
- Slavin, R. E. (2005). Cooperative learning teori, riset dan praktik. Bandung: Nusa Media, 236.
- Subardjah, H. (2000). Bulutangkis. Jakarta: Depikbud Direktorat Jendral Kebudayaan dan Menengah.
- Sugiyono, P. D. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, Bandung: CV. ALVABETA.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sugiyono (2009:12). Gambar 2.1 Desain Penelitian. Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, Bandung. - Penelusuran Google, 2020)
- Sugiyono. (2013). Pengertian Definisi Operasional Variabel - Penelusuran Google, 2013)
- Sutrisno Hadi. Yang Dikutip Sugihartono, (2007: 129). Pengukuran Instrumen Penelitian - Penelusuran Google, 2018)
- Suharsimi Arikunto 2002: 127. Pengertian Tes Dalam Teknik Pengumpulan Data. Arikunto (2011). Dokumentasi Atau Studi Literatur. - Penelusuran Google, 2014)
- Tohar. 1992. Olahraga Pilihan Bulutangkis. Semarang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Tohar, M. (1992). Olahraga Pilihan Bulutangkis. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Yani, J. A. Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta. Ferrari, JR, Jhonson, JL, & McCown, WG (1995). Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research & Treatment. New York: Plenum Press. Yudistira P, Chandra. Diktat Kuliah Psikometri. Fakultas Psikologi Universitas.