

# Pengaruh Model *Teaching Games for Understanding* Terhadap Peningkatan Kemampuan Pukulan Servis Pendek dalam Pembelajaran Bulutangkis

Hari Setiawan\*, Muhamad Mury Syafei, Asep Suherman

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

\* Correspondence: [2010631070080@student.unsika.ac.id](mailto:2010631070080@student.unsika.ac.id)

## Abstrack

*The purpose of this study was to examine how much influence the teaching games for understanding model has on improving the ability to hit short serves in badminton learning. This study uses a quantitative approach with experimental research methods. The population of this study was class VIII SMPN 6 West Karawang totaling 400 students. The sample used in this study was simple random sampling, using the slovin formula totaling 40 students. The form of research design is pre-experimental design with the form of one group pretest posttest design. The research instrument used a french short serve test instrument. The results of this study are the average before treatment and after treatment has increased significantly, namely the mean pretest 12.2000 to the mean posttest 21.5500. Meanwhile, the results of the calculation of the paired sample T test hypothesis testing are a significance value (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , meaning that there is a significant influence between the average value before treatment and the average value after treatment. It can be concluded that the teaching games for understanding model has an effect on improving the ability of badminton short serve shots of class VIII students of SMPN 6 West Karawang.*

**Keyword:** *Hitting ability; teaching games for understanding model; improvement; short serve.*

## Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji seberapa besar pengaruh model *teaching games for understanding* terhadap peningkatan kemampuan pukulan servis pendek dalam pembelajaran bulutangkis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat berjumlah 400 siswa. Sampel yang digunakan penelitian ini yaitu *simple random sampling*, dengan menggunakan rumus slovin berjumlah 40 siswa. Bentuk desain penelitian *pre-eksperimental design* dengan bentuk *one group pretest posttest design*. Instrumen penelitian menggunakan instrument tes servis pendek french. Hasil penelitian ini adalah rata-rata sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan yaitu mean *pretest* 12,2000 menjadi mean *posttest* 21.5500. Sedangkan, hasil perhitungan pengujian hipotesis uji paired sample T test adalah nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa model *teaching games for understanding* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pukulan servis pendek bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat.

**Kata kunci:** Kemampuan pukulan; *model teaching games for understanding*; peningkatan; servis pendek.

Received: 3 Agustus 2024 | Revised: 19 September 2024

Accepted: 22 Oktober 2024 | Published: 30 Desember 2024



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## Pendahuluan

Peran pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada badan saja namun secara lebih dari itu, hal tersebut di dukung oleh teori dalam pendidikan jasmani harus mengenali peran khusus yang dimainkan pendidikan jasmani dalam meningkatkan standar akademik, mempromosikan hidup sehat dan dalam mengajar murid untuk mengelola risiko serta mengembangkan kemampuan kecakapan dan kepercayaan fisik terhadap gerakan (Mustafa, 2022). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, berbagai unsur sistem pendidikan perlu diintegrasikan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten dan unggul dalam berbagai bidang (Hasibuan & Prastowo, 2019). Alhasil, peran setiap mata pelajaran menjadi inovatif dan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) (Tumaloto & Pomatahu, 2022).

Tujuan dari pendidikan jasmani sendiri tidak hanya bersifat fisik saja namun mencakup banyak aspek antara lain intelektual, emosional, sosial dan moral sehingga menjadikan generasi muda sebagai generasi emas masa depan *hybrid*. Untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan jasmani perlu disusun rencana pengajaran, selain jenis tugas motorik juga perlu dirancang sistem tugas pendidikan agar tujuan lebih tercapai. Pendidikan jasmani juga merupakan suatu tahapan dari keseluruhan program pendidikan, melalui pengalaman gerak, pertumbuhan dan perkembangan menyeluruh setiap anak, yang memberikan kontribusi terutama pada pemahaman pendidikan jasmani secara umum atau kurikulum yang menekankan sepenuhnya pada pendidikan jasmani seperti psikomotorik, kognitif dan emosional (Sari et al., 2024).

Untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan jasmani dengan melakukan mengembangkan keterampilan dan kemampuan dari permainan olahraga (Mustafa, 2020). Diantaranya dengan permainan olahraga bulutangkis. Untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan dari permainan bulutangkis perlu menguasai teknik-teknik dasar dengan dilakukannya pelatihan teknik dasar (Subarkah & Marani, 2020). Teknik memukul dikenal dalam permainan bulu tangkis, agar sukses, pemain harus menguasai satu elemen dasar teknik dasar. Jenis-jenis pukulan yang perlu dikuasai dalam bermain bulu tangkis antara lain adalah *servis*, *lob*, *drop shot*, *smash*, *net shot*, *underhand*, dan *drive* (Deya, 2023). Pemahaman dan penguasaan merupakan hal terpenting dalam permainan bulutangkis.

Dalam sarana dan prasarana pun teruntuk bulutangkis harus memadai, dengan kurangnya sarana dan prasarana maka mengakibatkan anak kurang aktif dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Pada prosesnya pembelajaran bisa tercapai apabila siswa bisa mempraktikkan teknik dengan benar tanpa kesalahan dan bisa memahami mengenai teknik yang akan dilakukan baik di lapangan ataupun ketika dalam pertandingan secara langsung. Banyaknya yang mengenal teknik servis pendek tetapi tidak dapat mempraktikkan dengan benar dan tercapainya pembelajaran terjadi apabila model pembelajaran yang digunakan sesuai serta bervariasi dengan materi yang dipelajari, khususnya dalam permainan bulutangkis (Marhani, 2017).

Adapun awalan yang harus dikuasai dalam permainan bulutangkis adalah servis, servis merupakan unsur terpenting dalam permainan bulu tangkis. Semua pemain harus akurat dalam melakukan servisnya, karena servis dapat memengaruhi poin yang dicetak dan memenangkan pertandingan. Menurut (Sadzali, 2024) servis adalah pukulan dengan raket menerbangkan

shuttlecock ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan dan merupakan pukulan dalam permainan bulutangkis. Menurut (Permana, 2021) servis pendek adalah servis yang menempatkan *shuttlecock* sedikit diatas net yang biasanya akan mengarah ke area depan pertahanan lawan, sedangkan servis panjang cenderung dengan cara melambungkan *shuttlecock* yang mengarah kearah belakang daerah pertahanan lawan.

Pada dasarnya teknik melakukan servis pendek hal yang mudah tetapi banyak yang masih salah dalam penerapan tekniknya dengan benar, siswa hanya memfokuskan kepada tepukan antara raket dan *shuttlecock* tanpa memerhatikan tekniknya. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan kelas VIII di SMPN 6 Karawang Barat banyak siswa melakukan kesalahan dengan servis pendek. (1) raket dipegang pada posisi yang salah meskipun pada saat melakukan servis, (2) kontak antara *shuttlecock* dan raket salah, sehingga servis pendek tidak maksimal dan shuttlecock melayang tinggi di atas net. (3) para siswa bosan dan tidak tertarik karena pembelajarannya kurang bervariasi. (4) keakuratan servis pendek kurang baik, *shuttlecock* sering jatuh ke lapangannya sendiri atau melewati tepi lapangan, sehingga perlu ditingkatkan keakuratan servis pendek (5) penerapan model pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya monoton.

Dengan ini seharusnya guru melakukan penerapan model pembelajaran yang menarik diharapkan dapat membuat ketertarikan siswa dan menjadi lebih semangat dalam permainan bulutangkis kelas VIII di SMPN 6 Karawang Barat. Adapun model pembelajaran di lingkungan sekolah yaitu *teaching games for understanding* (TGfU), dengan diberikannya model pembelajaran berbeda bisa membuat permainan bulutangkis menjadi lebih seru dan berbeda dari sebelumnya. Menurut (Turmuzi et al., 2021) *teaching games for understanding* (TGfU) adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain dengan memberikan kesempatan siswa.

Dengan itu maka peneliti menggunakan model *teaching games for understanding*. Selain beberapa teknik dasar permainan bulutangkis yang telah disebutkan di atas, observasi peneliti dalam penelitian ini terfokus pada keterampilan teknik servis pendek siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat. Dalam penelitian terdahulu pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) terhadap hasil belajar servis bulutangkis siswa SMAN 3 Talakar (Zultaniah, 2019). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMAN 3 Takalar dengan jumlah sampel sebanyak 20 siswa perempuan (100%), yang memiliki kategori baik sekali sebanyak 4 siswa (20%), kategori baik sebanyak 16 siswa (80%), kategori sedang tidak ada (0%), dan kategori kurang tidak ada (0%).

Secara umum tingkat pengaruh model pembelajaran *teaching games for understanding* terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis siswa SMAN 3 Takalar adalah dominan berkategori baik. Dalam penelitian terdahulu pengaruh permainan target terhadap kemampuan servis pendek bulutangkis (Mukhlisin et al., 2022) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran permainan target berpengaruh signifikan terhadap kemampuan servis pendek bulutangkis dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh permainan target terhadap kemampuan servis pendek bulutangkis pada peserta didik di MAS Al- Fatwa Kubu Raya.

Nilai rerata hasil akurasi servis pendek bulutangkis saat *pretest* sebesar 22 sedangkan kemampuan akurasi meningkat saat *posttest* dengan nilai sebesar 30. Dalam penelitian yang berjudul pengaruh model pembelajaran *numbered head together* (NHT) dan *teaching games for understanding* (TGFU) terhadap hasil belajar *passing* bawah bola voli pada siswa kelas XI di SMAN 2 Slawi (Alkindi et al., 2021) menunjukkan bahwa penerapan model *numbered head together* (NHT) dan *teaching games for understanding* (TGFU) digunakan untuk meningkatkan hasil *passing* bawah bola voli terhadap peserta didik, pada mata pelajaran PJOK materi *passing* bawah bola voli di kelas XI SMAN 2 Slawi. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai *posttest* NHT analisis uji normalitas, diketahui  $L_0 = 0,1799$  dan  $L_{\text{tabel}} = 0,1900$  artinya  $L_0 < L_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  diterima, dan rata-rata nilai *posttest* TGFU analisis uji normalitas diketahui  $L_0 = 0,1871$  dan  $L_{\text{tabel}} = 0,2130$  artinya  $L_0 < L_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  diterima.

Dari pengujian ketuntasan belajar individu nilai di atas KKM (72.00) seluruh peserta didik berjumlah 37 siswa dari 2 kelas lulus KKM dengan nilai tuntas dari KKM, dan dari pengujian ketuntasan belajar klasikal hasil belajar peserta didik secara keseluruhan mencapai persentase 100%. Meningkatnya hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah di beri perlakuan berupa pemberian model *numbered head together* (NHT) dan *teaching games for understanding* (TGFU) yang ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata *posttest* yang meningkat. Dalam Penelitian sebelumnya berjudul pengaruh model pembelajaran TGFU dan PBL terhadap hasil belajar PJOK Kelas VII SMP IT Bina Amal (Irawan & Prastiwi, 2020) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran TGFU yang diterapkan pada laki-laki di kelas *thariq* mengalami rata-rata peningkatan pada nilai hasil belajar hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata rata nilai presentase sebesar 14%.

Sedangkan untuk kelas A TGFU perempuan, pada perenarapan model pembelajaran TGFU mengalami rata-rata peningkatan 12%. Kemudian untuk model pembelajaran PBL yang diterapkan pada kelas VII A laki-laki mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 7%. Sedangkan untuk nilai kelas VII A perempuan mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 12%. Dari hasil penerpan model pembelajaran PBL atau TGFU, yang di terapkan pada kelas VII laki-laki dan kelas VII perempuan maka dapat disimpulkan bahwa TGFU adalah model yang tepat untuk diterapkan pada kelas VII laki-laki hal ini dibuktikan dengan hasil presentase nilai belajar pada kelas *thariq* sebesar 14%. Kemudian pembelajaran yang tepat bagi kelas VII perempuan adalah model pembelajaran PBL, hal ini dibuktikan dengan nilai *posttest* kelas VII A PBL dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 12%.

## Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif karena pendekatan kuantitatif pada dasarnya menggunakan angka-angka sebagai ukuran data, untuk tujuan memberikan deskripsi, hubungan, atau penjelasan statistik (Darna & Herlina, 2018). Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah *one group pretest-posttest*. Menurut (Lase, 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat yang berjumlah 400 siswa.

Menurut (Syarifuddin et al., 2021) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (A. R. Hidayat & Junianto, 2017). Pengambilan sampel dilakukan dengan simple random sampling pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Saputra & Apriadi, 2018). Untuk menentukan jumlah sample yang diambil dengan menggunakan pendekatan rumus slovin, penentuan sampel menggunakan rumus slovin dengan presentase 0,1%.

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati (Muslihin et al., 2022). Lebih tepatnya, *fenomena* diidentifikasi sebagai variabel penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui eksperimen pengukuran. Instrumen tes digunakan untuk pengukuran awal *pretest* dan akhir *posttest* dengan menggunakan tes servis pendek *french*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes servis pendek *french*. Data yang akan dikumpulkan adalah data *pretest* yang diperoleh dari jumlah servis pendek yang benar sebanyak 20 servis pendek sebelum sampel diolah dan data *posttest* diperoleh dari jumlah servis pendek yang benar sebanyak 20 servis setelah pertandingan. Sampel mendapat perlakuan model *TGFU* menggunakan tes servis pendek.

Sebelum menguji hipotesis, perlu dilakukan pengecekan prasyarat terlebih dahulu. Pemeriksaan data pengukuran yang dikaitkan dengan hasil penelitian dimaksudkan untuk membantu meningkatkan kemampuan analisis. Data yang diinginkan dalam penelitian ini diberikan sebanyak dua kali, yaitu tes awal *pretest* ketepatan servis pendek sebelum perlakuan dan tes akhir *posttest* ketepatan servis pendek setelah menyelesaikan 6 sesi perlakuan. Pengecekan sebelum analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes servis pendek *french*. Data yang diambil dalam penelitian ini berisi data *pretest* dan *posttest*. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis yang dibantu menggunakan SPSS *for Windows* 26.

## Hasil

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan servis pendek *french*. *Posttest* dilaksanakan setelah siswa diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *teaching games for understanding*, dan hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Data hasil *pretest* dan *posttest*

No	Pretest	Posttest
1.	15	25
2.	13	21
3.	14	24
4.	15	23
5.	13	18
6.	10	17
7.	12	21
8.	13	25

9.	13	20
10.	11	22
11.	15	20
12.	12	19
13.	12	22
14.	13	18
15.	14	18
16.	15	22
17.	13	21
18.	13	17
19.	11	17
20.	11	16
21.	10	18
22.	13	16
23.	15	22
24.	13	25
25.	15	22
26.	10	20
27.	10	19
28.	10	24
29.	12	23
30.	11	25
31.	10	27
32.	13	22
33.	12	25
34.	11	27
35.	12	22
36.	11	23
37.	10	23
38.	10	23
39.	12	26
40.	10	24

Selanjutnya analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif statistik dengan meliputi mean, median, standar deviasi, variance, dan rata-rata. Dari data yang sudah ada. Hasil *pretest* servis pendek dari siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat dapat disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi. Uraianya dapat dilihat seperti tabel berikut:

Tabel 2. Hasil *pretest* servis pendek

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	10 – 11	15	0,375
2.	12 – 13	17	0,425
3.	14 – 15	8	0,2
Jumlah		40	1

Hasil *posttest* servis pendek bulutangkis dari siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat dapat disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi. Uraianya dapat dilihat seperti tabel berikut:

Tabel 3. Hasil *posttest* servis pendek

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	16 – 19	11	0,275
2.	20 – 23	18	0,45

3.	25 – 27	11	0,275
	Jumlah	40	1

Sebelum dilakukannya analisis uji homogenitas, dan uji hipotesis haruslah menguji data yang ada berdistribusikan normal. Uji yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan Kolmogrov Smirnov dengan bantuan SPSS for windows. Berikut hasil data *pretest posttest*.

Tabel 4. Hasil uji descriptive statistics

	N	Descriptive Statistics					
		Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
pre_test	40	10.00	15.00	488.00	12.2000	1.69766	2.882
post_test	40	16.00	27.00	862.00	21.5500	3.05463	9.331
Valid N (listwise)	40						

Dapat diketahui setelah adanya uji descriptive statistics bahwa nilai dari *pretest* dan *posttest*, serta hasil rata-rata dari kedua tes tersebut. Uji ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui adanya dampak dari dilakukannya penerapan model *teaching games for understanding*. Setelah mengetahui hasil perhitungan statistik deskriptif, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis data sebelum melakukan perhitungan uji-t. Hal ini dikarenakan penulis menggunakan uji t sebagai hipotesis penelitian dengan menggunakan uji normalitas *liliefors*. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka kita simpulkan dan pendekatan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Sebelum menghitung nilai yang diperlukan untuk uji normalitas *liliefors*, uji dan verifikasi rincian yang tercantum pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil uji normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_test	.135	40	.063	.899	40	.002
post_test	.134	40	.070	.960	40	.166

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas tes awal *pretest* servis pendek bulutangkis siswa diperoleh skor  $L_{hitung} = 0,063$  dengan  $n = 40$ , dan  $L_{tabel}$  pada taraf pengujian signifikan  $\alpha = 0,05$  yang lebih besar dari  $L_{hitung}$  Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes awal *pretest* servis pendek bulutangkis berdistribusi normal. Sedangkan hasil pengujian normalitas tes akhir *posttest* sikap kerjasama siswa diperoleh skor  $L_{hitung} = 0,70$  dengan  $n = 40$ , dan  $L_{tabel}$  pada taraf pengujian signifikan  $\alpha = 0,05$  yang lebih besar dari  $L_{hitung}$  Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tes akhir *posttest* sikap kerjasama berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas sebaran data *pretest* dan *posttest* kedua data berdistribusi normal sehingga analisis dilanjutkan dengan uji homogenitas. Uji homogenitas data *pretest* dan

*posttest* kemampuan siswa menggunakan perangkat lunak statistik IBM SPSS versi 27 untuk *windows*, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai nilai signifikan  $< 0,05$  sebaran tidak homogen sedangkan  $> 0,05$  maka sebaran datanya homogen. Setelah dilakukan pengolahan data, maka tampilan keluaran analisis uji homogenitas levene test dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre_test	Based on Mean	.857	10	28	.582
	Based on Median	.338	10	28	.962
	Based on Median and with adjusted df	.338	10	15.293	.956
	Based on trimmed mean	.803	10	28	.627

Uji homogenitas memiliki kriteria jika  $p > 5$  maka dianggap nilai bersifat homogen, sedangkan jika  $p < 5$  maka nila dianggap tidak bersifat homogen. Dapat dilihat di atas bahwa nilai menunjukkan 0,582, bisa ditarik kesimpulan bahwa data bersifat homogen karena nilai lebih besar 0,05. Uji yang selanjutnya adalah uji hipotesis ditujukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *teaching games for understanding* terhadap peningkatan kemampuan pukulan servis pendek siswa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “ada pengaruh *teaching games for understanding* terhadap peningkatan kemampuan pukulan servis pendek dalam permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat. Jika Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan” Yang terpenting, *teaching games for understanding* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pukulan servis pendek dalam pembelajaran bulutangkis.

Tabel 7. Uji hipotesis

Paired Samples Test		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1 pre_test - post_test	-9.35000	3.51954	.55649	-10.47560	-8.22440	-16.802	39	.000

Dari data yang ada di atas menunjukkan 0,000 lebih kecil dibandingkan 0,05 maka secara tidak langsung data menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikan *pretest* yang diperoleh sebesar 0,000. Karena nilai signifikan lebih kecil dari  $H_0$  maka ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *teaching games for understanding* terhadap peningkatan kemampuan pukulan servis pendek dalam pemebelajaran bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat.

## Pembahasan

Adapun prinsip inti TGFU fokus pada pemahaman strategi dan taktik permainan, bukan sekedar fokus pada teknik pembelajaran. Game telah dimodifikasi untuk membuat belajar dan memainkan game tersebut lebih mudah bagi semua siswa dan untuk fokus pada aspek tertentu dari game tersebut (Ulya et al., 2021). Siswa didorong untuk memecahkan masalah taktis dan membuat keputusan sendiri sepanjang permainan. Guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing, bukan sebagai instruktur yang memberikan pengajaran langsung. TGFU memiliki ciri khas dalam gameplaynya, dan setiap bentuk permainan memiliki ciri dan ciri tersendiri yang secara alami menarik bagi para pemain game ke dalam empat format permainan

Menurut (Sumarna, 2021) permainan target adalah permainan di mana pemain menerima skor ketika bola atau proyektil serupa dilemparkan ke arah tertentu atau mengenai sasaran yang telah ditentukan, semakin sedikit pukulan semakin baik. Permainan ini sangat mengandalkan akurasi dan konsentrasi tinggi, permainan yang disertakan termasuk *golf*, *woodball*, *bowling*, dan *snooker*. Net/wall games (permainan net), permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan agar sejenis untuk ditempatkan pada lapangan kosong lawan yang menggunakan tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewati bola melalui net dengan tinggi tertentu (Rahman et al., 2022).

Permainan ini mensyaratkan untuk memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada lapangan kosong lawan yang menggunakan kekuatan dan akurasi yang baik disamping harus mampu menjaga lapangannya sendiri dari datangnya bola dari lawan (Hidayat, 2018). Permainan ini mensyaratkan penutupan ruang kosong dan memanipulasi bola dengan akurasi dan kecepatan tertentu untuk dijatuhkan pada daerah lapangan kosong lawan. Permainan yang termasuk dalam permainan ini antara lain bulutangkis, tenis, bola voli, sepak takraw, dan *squash*. *Striking/fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.

Permainan ini mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelempar untuk dipukul dalam lapangan agar pemukul dapat lari ketempat aman. Permainan yang termasuk antara lain *baseball*, *softball*, dan *cricket*. *Invasion games* (permainan serangan/invasi), permainan tim dimana skor diperoleh jika pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk dimasukkan ke gawang lawan atau kedaerah tertentu lebih banyak dari lawan dan mampu mempertahankan daerah gawangnya atau lapangannya dari oleh lawan. Permainan ini mensyaratkan penguasaan bola atau proyektil sejenis serta menciptakan ruang sehingga memudahkan bola mendekat ke gawang lawan untuk menghasilkan gol.

## Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *teaching games for understanding* terhadap peningkatan kemampuan pukulan servis pendek dalam permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat. Penelitian dilakukan selama 8 pertemuan dengan yang di dalamnya, pertemuan pertama dilakukannya *pretest* sebelum melakukan treatment yang

dilakukan selama 6 pertemuan, lalu dilanjut pertemuan terakhir dilakukan *posttest* setelah diberlakukan treatment. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat pengaruh dari *teaching games for understanding* terhadap peningkatan kemampuan servis pendek bulutangkis. Dengan hasil mean = 12,20 dan Mean *posttest*= 21.55.

Hasil ini menunjukkan mean *pretest* mengalami kenaikan setelah dilakukannya *posttest*. Berdasarkan analisis data, hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengaruh *teaching games for understanding* terhadap peningkatan kemampuan servis pendek dalam permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat. Nilai mean *pretest* 12,20 dan *posttest* 21,55, Dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0.005$  menunjukkan terdapatnya pengaruh sebelum dilakukannya perlakuan dan sesudah diberikannya perlakuan. Berdasarkan data yang telah di uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas dan menunjukkan data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji paired sample T-test, pada table T data menunjukkan -16,80 yang artinya menunjukkan data sebelum diberikan perlakuan lebih rendah dari pada sesudah diberikannya perlakuan. Dengan hasil yang telah di analisis serta uji hipotesis, maka *teaching games for understanding* memberikan pengaruh terhadap Peningkatan kemampuan pukulan servis pendek dalam pembelajaran bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 6 Karawang Barat. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi acuan untuk pendidik dalam mengembangkan ilmu kedepannya.

## Pernyataan Penulis

Saya menyatakan bahwasanya artikel ini belum pernah dipublish pada jurnal manapun dan sekiranya ada kesamaan, kesalahan dan unsur yang bersifat plagiat saya selaku penulis Hari Setiawan, Muhamad Mury Syafei, dan Asep Suherman siap menerima sanksi dari Jurnal Porkes. Terimakasih

## Daftar Pustaka

- Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli pada Siswa Kelas XI di SMAN 2 Slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1(1), 8–14. <https://doi.org/10.53869/jpdm.v1i1.135>
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih Metode Penelitian yang tepat bagi penelitian bidang ilmu manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen (Ekonomi)*, 5(1), 1–6. <https://jurnal.unigal.ac.id/ekonomi/article/view/1359>
- Deya, R. A. (2023). Tingkat Ketepatan Teknik Dasar pada Atlet Bulutangkis PB. Bukit Makmur Kecamatan Sungai Bahar. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.22437/ijssc.v5i1.21360>
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21 Kepemimpinan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *Jurnal MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 10(1), 26–50.

- <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Hidayat, A. K. (2018). Pengembangan Badminton Sebagai Olahraga Alternatif pada Jurusan Pendidikan Jasmani Universitas Musamus Merauke. *Jendela Olahraga*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i1.2043>
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya dengan Metode TAM. *Jurnal Informatika*, 4(2), 163–173. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ji/article/view/2096>
- Irawan, A., & Prastiwi, B. K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGFU dan PBL terhadap Hasil Belajar PJOK Kelas VII SMP IT Bina Amal. *Journal of Education and Sport Science*, 1(2), 72–76. <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/JESS/article/view/4814>
- Lase, A. Y. P. (2019). Pengaruh Pelayanan Purna Jual Terhadap Loyalitas Konsumen pada Asus Service Center Kota Jambi. *Science of Management and Students Research Journal*, 1(6), 1–10. <http://sms.unbari.ac.id/index.php/SMS/article/view/30>
- Marhani, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Langsung dalam Meningkatkan Kemampuan Passing Atas Permainan Bola Voli Kelas XII IA3 SMA Negeri 4 Parepare. *Jurnal Perspektif*, 2(2), 236–247. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/Perspektif/article/view/1287>
- Mukhlisin, K., Triansyah, A., & Haetami, M. (2022). Pengaruh Permainan Target Terhadap Kemampuan Servis Pendek Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(3), 1–8. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53877>
- Muslihin, Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Mustafa, P. S. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual*, 4(3), 422–438. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v4i3.248](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.248)
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Permana, T. H. (2021). Keterampilan Servis Pendek Bulutangkis Siswa SMAN 1 Pamanukan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Subang (Sendinusa)*, 3(1), 169–173. <https://ejournal.unsub.ac.id/index.php/sendinusa/article/view/1282>
- Rahman, I., Munandar, W., & Walinga, A. N. T. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Pendek Backhand dalam Permainan Bulutangkis Melalui Variasi Target pada Siswa. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 2(2), 51–60. <https://doi.org/10.59734/ijpa.v2i2.23>
- Sadzali, M. (2024). Koordinasi Mata Tangan Terhadap Keterampilan Servis Pendek dalam Permainan Bulutangkis Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Polewali Mandar. *Jurnal JPHR*, 4(2), 450–458. <https://doi.org/10.55081/jphr.v4i2.2365>
- Saputra, A. Y., & Apriadi, D. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Quick Count Pilkada Berbasis Sms Gateway dengan Metode Simple Random Sampling (Studi Kasus Kota Lubuklinggau). *Journal Informatika System Development (ISD)*, 3(1), 8–15. <https://ejournal-medan.uph.edu/isd/article/view/181>

- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli, P. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Subarkah, A., & Marani, I. N. (2020). Analisis Teknik Dasar Pukulan dalam Permainan Bulutangkis. *Jurnal Menssana*, 5(2), 106–114. <http://menssana.ppj.unp.ac.id/index.php/jm/article/view/152>
- Sumarna, D. (2021). Pengaruh Permainan Target Secara Bertahap Terhadap Kemampuan Shooting dalam Permainan Sepakbola. *SPORTIF: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 6(1), 9–20. <https://doi.org/10.54438/sportif.v6i1.262>
- Syarifuddin, S., Bata Ilyas, J., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia pada Kantor Dinas di Kota Makassar. *Jurnal Tinjauan Manajemen Pendidikan Bata Ilyas*, 1(2), 51–56. <https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>
- Tumaloto, E. H., & Pomatahu, A. R. (2022). Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Jambura*, 4(1), 60–68. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v4i1.13602>
- Turmuzi, F., Purnamaningsih, I. R., & Yuda, A. K. (2021). Permainan Mengajar Pemahaman dalam Meningkatkan Kemampuan Passing Atas Bola Voli. *Jurnal Patriot*, 3(3), 302–313. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i3.804>
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Zultaniah, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Servis Bulutangkis Siswa SMAN 3 Takalar [Universitas Negeri Makassar]. <https://eprints.unm.ac.id/14002/1/JURNAL-1.pdf>