



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF LEARNING TYPE JIGSAW TERHADAP KETERAMPILAN PUKULAN UNDERHAND PERMAINAN BULUTANGKIS SISWA SMPN 4 SATAP KIRAK KABUPATEN MAMASA

Sergion¹, Suhardianto², Eka Fitriana HS³, Aminuddin⁴.

e-mail: giontone09@gmail.com

¹²³⁴Pendidikan Jasmani, Universitas Megarezky, Sulawesi Selatan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran permainan bulutangkis yang dilakukan di sekolah SMPN 4 Satap Kirak, Kab. Mamasa, bulutangkis adalah jenis olahraga yang dimainkan satu lawan satu atau dua lawan dua, pemain memukul bola dengan raket. Dalam permainan bulutangkis pemain harus memahami dan menguasai teknik dasar untuk memukul bola (cock), yang dikenal sebagai pukulan *forehand* dan *backhand*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang digunakan adalah pra eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, dengan jumlah populasi sebanyak 20 siswa dengan teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *total sampling* sehingga jumlah sampel sama dengan jumlah populasi, dan pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Hasil penelitian nilai rata-rata *pretest* sebanyak 68,32, dengan nilai rata-rata *posttest* sebanyak 80,41. Hasil belajar pukulan *underhand* menunjukkan bahwa *t* hitung 8.542 lebih besar daripada *t* tabel 2.093, dan nilai sig dua ujung adalah ,001 kurang dari 0.05. Dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima, ada pengaruh yang signifikan dari implementasi model pembelajaran *kooperatif learning* (jigsaw) terhadap keterampilan pukulan *underhand* permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 4 Satap Kirak Kab. Mamasa.

Kata Kunci: *Bulutangkis, Model Pembelajaran, Kooperatif Learning, Pukulan Underhand*

Abstract

*This research is motivated by the badminton game learning process conducted at SMPN 4 Satap Kirak, Mamasa Regency, badminton is a type of sport played one on one or two on two, players hit the ball with a racket. In badminton players must understand and master the basic techniques for hitting the ball (cock), known as forehand and backhand strokes. This study uses a quantitative approach, which is used is a pre-experiment with a one group pretest-posttest design, with a population of 20 students with a sampling technique carried out using the total sampling method so that the number of samples is equal to the number of populations, and data collection uses observation, tests and documentation. The results of the study showed that the average pretest value was 68.32, with an average posttest value of 80.41. The results of learning underhand strokes showed that the *t* count of 8,542 was greater than the *t* table of 2,093, and the two-tailed sig value was .001 less than 0.05. It can be concluded that the hypothesis is accepted, and there is a significant effect of the implementation of the cooperative learning (jigsaw) model on the underhand badminton skills of eighth-grade students at SMPN 4 Satap Kirak, Mamasa Regency.*

Keywords: *Badminton, Learning Model, Cooperative Learning, Underhand Shot*

Pendahuluan

Pendidikan jasmani adalah bagian dari proses pendidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja manusia melalui latihan fisik yang dipilih secara cermat untuk mencapai tujuan tertentu. Pendidikan jasmani juga berkaitan dengan membangun masyarakat secara keseluruhan, termasuk secara fisik, mental, emosional, dan sosial. Sehingga pembelajaran pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan fisik, gerak, pengetahuan dan sikap peserta didik sehingga mereka dapat menjadi cerdas, sehat dan mahir dalam bergerak, serta memiliki moral yang baik (Pipit Mulyah, 2020). Selain itu Pendidikan olahraga sangat penting bagi Pendidikan karena mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik.

Metode pembelajaran *kooperative learning* adalah model pembelajaran yang proses pembelajaran dirangkaikan dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kelompok di mana siswa bekerja sama dapat mendorong penciptaan ide yang lebih baik dan meningkatkan kreatifitas siswa. Siswa tidak hanya belajar dari guru mereka tetapi juga dari teman kelompok mereka, metode ini juga dapat meningkatkan motivasi, rasa tanggung jawab dan kemampuan sosial siswa sekaligus meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam materi yang diajarkan. Pembelajaran *kooperatif learning* memiliki beberapa model, diantaranya adalah *Student Teams Achievement Divisions*(STAD), *Jigsaw*, *Think Phair Share*(TPS), dan *Group Investigasion*(GI). Model-model tersebut dapat disesuaikan dengan jenis dan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, sehingga dalam konteks pembelajaran bulutangkis model jigsaw dinilai cocok untuk diterapkan karena dapat memfasilitasi siswa untuk saling membantu dan berbagi pengetahuan dalam menguasai teknik pukulan *forehand* dan *backhand*, melalui kerja sama dalam kelompok, siswa dapat saling memberikan umpan balik, mengoreksi kesalahan, dan saling memotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Laksono & Zoki, 2024).

Keunggulan dari pembelajaran *kooperatif learning* adalah meningkatkan keterampilan sosial siswa, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman guru tentang materi yang diajarkan, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan rasa tanggung jawab pada siswa, mengakomodasi perbedaan individu dan meningkatkan keterampilan motorik.

Berdasarkan uraian di atas dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK di SMPN 4 Satap Kirak, diketahui bahwa pembelajaran kooperatif learning belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran khususnya pada materi pembelajaran PJOK karena guru lebih banyak menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan dan menguji efektivitas pembelajaran *kooperatif learning* dalam pembelajaran PJOK khususnya di SMPN 4 Satap Kirak, yang sebelumnya belum pernah diterapkan, dan sekaligus awal untuk memperkenalkan metode pembelajaran efektif dan inovatif di sekolah tersebut.

Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Keterampilan Pukulan Underhand Permainan Bulutangkis Siswa SMPN 4 Satap Kirak.”

Metode

Studi ini menggunakan metode kuantitatif dan pra-eksperimen. Desain yang dipilih adalah satu kelompok pretest dan posttest desaig. Ini berarti bahwa satu kelompok subjek diberikan tes awal, atau pretest, kemudian diberi perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif seperti jigsaw, dan kemudian dilakukan tes akhir. Desain ini dipilih karena sasuai untuk mengukur pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam keterampilan pukulan underhand bulutangkis.

Penelitian dilaksanakan di SMPN 4 Satap Kirak, Kabupaten Mamasa, Provinsi Sulawesi Barat, yang beralamat di jalan poros Ran-Tim Mehalaan, Desa Kirak, Kecamatan Rantebulahan Timur. Waktu penelitian dimulai pada hari Selasa, 15 April 2025 dan berlangsung hingga Selasa 6 Mei 2025. Pemilihan lokasi ini didasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan adanya permasalahan dalam permainan bulutangkis, khususnya dalam keterampilan pukulan underhand, sehingga sekolah ini dianggap sesuai untuk tempat penelitian.

Penelitian ini melibatkan seluruh siswa kelas VIII SMPN 4 Satap Kirak, yang terdiri dari 20 siswa, terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 4 siswa Perempuan. Karena jumlah populasi yang relatif kecil, peneliti memilih untuk menggunakan teknik sampel total. Dengan demikian sampel penelitian ini berjumlah 20 orang siswa. Instrument penelitian yang digunakan meliputi test keterampilan pukulan underhand dan lembar observasi aktifitas siswa digunakan dua kali selama proses pembelajaran keterampilan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Kriteria penilaian mencakup sikap awal, gerakan pukulan, dan sikap akhir. Teknik pengumpulan data termasuk observasi, tes, dan dokumentasi.

Analisis deskriptif dan analisis inferensial dilakukan pada data yang diperoleh. Hasil pretest dan posttest siswa digambarkan dalam analisis deskriptif. Analisis inferensial menguji hipotesis penelitian dengan uji-t yang dibuat dengan program SPSS. Sebelum uji-t dilakukan, uji homogenitas dan normalitas juga dilakukan.

Hasil Penelitian

1. Hasil Observasi

Tabel 1 Hasil observasi keaktifan dan kemampuan siswa SMPN 4 Satap Kirak

Aspek Yang Dinilai	Pertemuan		Total	Rata-Rata
	I	II		
Keaktifan	52	65	117	5,85
Kemampuan	54	62	116	5,8

Adapun kriteria penilaian keaktifan dan kemampuan siswa yaitu :

a. Kriteria penilaian keaktifan

Skor	Deskripsi
1	Pasif, jarang terlibat dalam aktivitas permainan
2	Terlibat sekali, tetapi ragu-ragu
3	Aktif dalam permainan, sering mengambil inisiatif sendiri
4	Sangat antusias dan memotivasi temannya

b. Kriteria penilaian kemampuan

Skor	Deskripsi
1	Belum menguasai teknik dasar bulutangkis
2	Menguasai sebagian teknik dasar, namun masih ada salah

3	Cukup menguasai teknik dasar, dan bermain dengan baik
4	Menguasai teknik dengan baik, akurat, dan mampu bermain

Dari tabel hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa keaktifan siswa pada pertemuan pertama mendapat jumlah nilai keseluruhan siswa sebesar 52 dan pada pertemuan kedua mendapat jumlah nilai keseluruhan siswa sebesar 65. Dengan nilai rata-rata skor keaktifan siswa sebesar 5,85, yang menunjukkan tingkat partisipasi aktif siswa selama pembelajaran. Dan pada nilai kemampuan siswa dari pertemuan pertama memperoleh nilai sebesar 54, dan mengalami peningkatan sebesar 62 pada pertemuan kedua, dengan nilai rata-rata 5,8 yang menunjukkan perkembangan keterampilan siswa dalam mengikuti materi pembelajaran.

2. Deskripsi hasil tes pukulan *forehand* dan *backhand pretest* dan *posttest*

Fokus penelitian ini adalah untuk menentukan bagaimana kemampuan siswa dipengaruhi oleh pembelajaran kooperatif jigsaw pada siswa SMPN 4 Satap Kirak kelas VIII untuk melakukan pukulan *underhand forehand* dan *backhand* dalam permainan bulutangkis.

Data hasil tes dikumpulkan dan akan dianalisis adalah data hasil tes pukulan *underhand forehand* dan *backhand* dengan metode pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* yaitu tes pretest dan posttest untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* terhadap kemampuan pukulan *underhand forehand* dan *backhand* siswa akan diuji sesuai dengan hipotesis penelitian. Hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut.

Data tes awal (juga dikenal sebagai data *pretest*) dan data tes akhir (juga dikenal sebagai data *posttest*) terdiri dari hasil penelitian. Tabel berikut menunjukkan skor rata-rata, standar deviasi, nilai minimum dan maksimum. Berdasarkan hasil perhitungan statistik.

Tabel 2 Rangkuman hasil analisis deskriptif data *pretest* dan *posttest*

No	Statistik	Pretest	Posttest
1	N	20	20
2	Mean	68,3295	80,4130
3	Std. Deviasi	7,92981	8,66562
4	Minimum	58,33	66,66
5	Maksimum	83,33	91,66

Sumber: Hasil analisis data dari SPSS 30 (2025)

Data tes awal (*pretest*) hasil tes kemampuan pukulan *underhand forehand* dan *backhand* dari 20 sampel menghasilkan nilai rata-rata sebesar 68,3295 dengan hasil standar deviasi 7,92981, dengan nilai minimum 58,33 dan nilai maksimum sebesar 83,33. Halaman 79 dan 80 dari lampiran SPSS menyediakan lebih banyak.

Hasil akhir penelitian bulutangkis teknik dasar pukulan *underhand forehand* dan *backhand* dengan jumlah 20 sampel mendapat nilai rata-rata 80,4130, dengan nilai standar deviasi 8,66562, nilai minimum 66,66 dan nilai maksimum sebesar 91,66. Sehingga dengan data di atas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari tes awal

sebelum di berikan treatment dibandingkan dengan nilai akhir atau *posttest*. Tes awal menunjukkan hasil tes kemampuan pukulan *underhand forehand* dan *backhand* yang memiliki nilai lebih rendah, dibandingkan dengan nilai tes akhir dengan nilai rata-rata 68,3295 naik menjadi 80,4130.

3. Hasil uji prasyarat

Sebelum analisis uji t, asumsi atau uji prasyarat analisis dilakukan. Uji normalitas dan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah distribusi data yang diperoleh normal. Populasi homogen adalah sumber sampel penelitian.

a. Uji normalitas data

Uji normalitas data digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah distribusi data yang dikumpulkan tidak menyimpang atau berbeda secara signifikan dari frekuensi yang diharapkan. Perhitungan statistik dan analisis program digunakan untuk melakukan uji normalitas data adalah SPSS 30 dengan *shapiro-wilk*. Data pengujian normalitas dari kelompok belajar bulutangkis teknik pukulan *underhand forehand* dan *backhand* siswa kelas VIII SMPN 4 Satap Kirak.

Tabel 3 Hasil belajar bulutangkis teknik pukulan *forehand* dan *backhand* menjelaskan Rangkuman uji normalitas data dari tes awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*).

Untandardized Residual	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
	,914	20	,078

Sumber: Hasil analisis data dari SPSS 30 (2025)

Berdasarkan tabel di atas yang merupakan hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* dari variabel penelitian yaitu kelompok siswa, dijelaskan pada uraian berikut ini : Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelompok perlakuan terhadap pembelajaran bulutangkis teknik dasar *forehand* dan *backhand* dengan jumlah sampelnya 20 orang diperoleh nilai *shapiro-wilk* sebesar ,914 dengan nilai sig ,078 lebih tinggi dari 0,05, menunjukkan bahwa data kelompok memiliki nilai signifikansi ,078 yang lebih tinggi dari 0,05. Ini menunjukkan hipotesis bahwa data tersebut berdistribusi normal atau diterima.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji kesamaan varians antara kelompok hasil belajar bulutangkis teknik dasar pukulan *underhand forehand* dan *backhand*. Data *pretest* dan *posttest* dari hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 4 Satap Kirak, persyaratan untuk menguji sampel populasi homogen adalah uji homogenitas ini:

Tabel 4 Rangkuman uji homogenitas data hasil *pretest* dan *posttest* bulutangkis

Levena statistic	Signifikansi
2,510	,096
Keterangan	Signifikan

Sumber: Hasil analisis data dari SPSS 30 (2025)

Hasil uji homogenitas variabel penelitian pretest dan posttest, yang dilakukan dengan levena uji sebesar 2,510 dan nilai uji sig ,096 menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar ,096 lebih besar dari 0,05 (0,096 lebih besar dari 0,05), yang menunjukkan bahwa hipotesis dapat disimpulkan bahwa data dari sampel memiliki populasi yang homogen. Dengan demikian, hasil uji menunjukkan bahwa variabel pretest dan postet

c. Uji hipotesis (uji-t)

Analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis yang diajukan yaitu apakah ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* terhadap kemampuan pukulan *underhand forehand dan backhand* permainan bulutangkis bagi siswa kelas VIII SMPN 4 Satap Kirak. Dengan menggunakan program SPSS 30. Jika nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel dan sig kurang dari 0,05, maka hasil penelitian dianggap signifikan. Tabel berikut menunjukkan data yang dikumpulkan berdasarkan hasil analisis.

Tabel 5 Hasil analisis uji-t untuk siswa permainan bulutangkis *teknik underhand forehand dan backhand*

PRETEST-POSTEST				
Nilai Rata-Rata	Std. daviasi	T	Df	Sig
-12,08350	6,32619	-8.542	19	,001

Sumber: Hasil analisis data dari SPSS 30 (2025)

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan t hitung 8.542 dan t tabel 2.093 (df), masing-masing dengan nilai signifikansi ,001. Hasil menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan, karena t hitung 8,542 lebih besar dari t tabel 2.093 dan nilai signifikansi ,001 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif learning (jigsaw)* berpengaruh terhadap hasil belajar pukulan underhand permainan bulutangkis bagi siswa kelas VIII SMPN 4 Satap Kirak Kab. Mamasa.

Pembahasan

Dari hasil analisis sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) menunjukkan bahwa hasil belajar permainan bulutangkis teknik pukulan *underhand forehand dan backhand* dari 20 sampel. Mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,3295 dengan hasil standar daviasi 7,92981, nilai minimum 58,33, dan nilai maksimum 83,33. Kemudian data dari tes akhir atau *posttest*, menunjukkan hasil belajar bulutangkis teknik pukulan *forehand dan backhand* dari 20 sampel. Menunjukkan nilai rata-rata mereka adalah 80,4130, dengan hasil standar daviasi 8,66562, dan nilai minimum adalah 66,66 dan nilai maksimum 91,66. (Ramadhan, H. I., & Sulaiman, S. 2023).

Adapun hasil uji normalitas mendukung hipotesis berdistribusi normal atau diterima, dengan nilai t hitung 8,542 lebih besar dari t tabel 2,093 dab signifikansi 0,078 lebih besar dari nilai sig 0,05. Hasil uji homogenitas variabel penelitian menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* dengan uji *levena* menunjukkan nilai sebesar 2,510 dengan nilai sig ,096, lebih besar dari 0,05(,096 > 0,05), menunjukkan bahwa hipotesis data berasal dari sampel yang homogen atau diterima.

Untuk menentukan apakah bentuk atau model pembelajaran *kooperatif learning* mempengaruhi kemampuan siswa dalam bermain bulutangkis khususnya dalam melakukan teknik pukulan *forehand* dan *backhand* pada siswa kelas VIII SMPN 4 Satap Kirak. Dari hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung $8.542 > t$ tabel 2.093, dengan nilai signifikansi $,001 < 0.05$. Oleh karena itu maka H_a diterima dan H_o di tolak. Jadi model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar pukulan *forehand* dan *backhand* pada permainan bulutangkis siswa SMPN 4 Satap Kirak kelas VIII. (Artha, I. K. A. 2021).

Sehingga hasil dari hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ramadhan dan Sulaiman (2023) yang menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran *kooperatif learning* tipe jigsaw mampu meningkatkan penguasaan teknik dasar permainan bulutangkis pada siswa SMP. Penelitian tersebut menekankan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam kelompok kecil dapat mempercepat pemahaman teknik, sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Hal ini konsisten dengan hasil penelitian di SMPN 4 Satap Kirak, dimana terjadi peningkatan dari nilai *pretest* dan *posttest*. Ini menunjukkan bahwa fase-fase yang ada dalam model pembelajaran *kooperatif learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan pada siswa kelas VIII SMPN 4 Satap Kirak, khususnya dalam teknik pukulan *forehand* dan *backhand* pada permainan bulutangkis. Pada tahap awal, peneliti berusaha untuk memahami kemampuan awal yang dimiliki oleh setiap siswa dalam teknik dasar permainan bulutangkis yang akan dipelajari melalui tes. Sehingga memungkinkan mereka untuk menilai kemampuan yang dimiliki oleh setiap siswa secara individu.

Kegiatan peneliti pada tahap persiapan menginformasikan model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw*, materi dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dan dicapai. Sehingga setiap siswa dapat mengetahui sejauh mana materi yang akan mereka pelajari, serta keaktifan mereka dalam setiap materi pembelajaran yang akan dilakukan. Sehingga siswa dapat termotivasi dan dapat membangun semangat dan keberanian peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehingga mulai dari tahap awal atau persiapan diperlukan untuk mulai memberi dan mengarahkan, bukan hanya pada tahap tantangan saja. Pada saat siswa mengajukan pertanyaan, peneliti juga dapat memberikan penjelasan apabila tidak sesuai dengan judul materi. Peneliti juga dapat menentukan metrik pembelajaran yang digunakan dengan memberikan penjelasan apa yang sesuai dengan judul materi.

Pada tahap pembelajaran dengan menggunakan metode *kooperatif learning tipe jigsaw* siswa dapat melakukan kerja sama dengan teman kelompoknya dan saling berinteraksi, juga membantu anggota kelompok lain dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kerja sama, mempercepat pemahaman dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Akibatnya, peneliti hanya berfungsi sebagai fasilitator, yaitu membantu siswa melakukan aktivitas pembelajaran *kooperatif jigsaw* yang lebih efektif. Selain itu, peneliti juga harus menciptakan suasana yang kondusif, misalnya dengan berkeliling untuk mengamati lebih dekat kegiatan siswa.

Peneliti juga memberikan perhatian yang sama kepada setiap siswa selama proses pembelajaran berlangsung, supaya kelompok dapat bertanya kepada guru jika mereka menghadapi masalah yang tidak dapat diselesaikan dalam kelompok mereka. Dengan demikian, peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan bahkan sebagai konektor akan di maksimalkan. Selama tahap pembelajaran, peneliti juga dapat memberikan pertanyaan untuk mengarahkan atau menggali ide-ide awal yang dipelajari siswa, sehingga materi atau jawaban dari pertanyaan lebih mudah dipahami siswa. Dengan demikian, guru berusaha semaksimal mungkin untuk melibatkan siswa dalam pembangunan pengetahuan mereka.

Kemudian pada tahap tantangan, karena kecepatan dan kemampuan setiap siswa dalam memahami suatu konsep atau materi itu berbeda-beda, peneliti perlu memberikan umpan balik dan koreksi teknik pada saat siswa berlatih dan mendorong siswa untuk tidak malu dalam bertanya. Sehingga siswa dapat lebih cepat dan mudah dalam menguasai materi atau teknik yang diajarkan.

Dalam penelitian ini, dilakukan sebanyak empat kali pertemuan yaitu dengan pertemuan pertama pengambilan tes awal (*pretest*), pertemuan kedua dan ketiga yaitu proses pemberian materi (perlakuan) dalam penerapan model *kooperatif learning tipe jigsaw*, dan pertemuan ke empat yaitu pengambilan tes akhir (*posttest*). Adapun kendala yang di dapat pada saat melakukan penelitian yaitu pada pertemuan pertama pada saat pengambilan tes awal sebagian siswa masih belum memahami intruksi yang diberikan, terutama pada saat melakukan tes hal ini mengharuskan peneliti untuk menjelaskan ulang beberapa kali, kemudian pada saat pemberian perlakuan (*treatment*) keterbatasan sarana dan prasarana alat pembelajaran seperti raket, *shuttlecock*, dan kondisi lapangan yang kurang memadai sehingga siswa harus bergantian dalam menggunakan alat yang mengakibatkan waktu yang kurang efektif, dan kendala yang di dapat pada saat pengambilan tes akhir (*posttest*) adalah terdapat gangguan teknis seperti *shuttlecock* rusak dan raket yang patah saat pelaksanaan *posttest* yang sedikit menghambat kelancaran proses penilaian. Hasil evaluasi yang didapat menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan kemampuan dalam melakukan permainan bulutangkis teknik *forehand* dan *backhand*.

Siswa mampu memahami dan mempraktikan teknik dasar pukulan *underhand forehand* dan *backhand* dalam permainan bulutangkis dengan menggunakan metode *kooperatif learning tipe jigsaw*. Menurut Susanto (2020) dalam jurnal pendidikan olahraga menjelaskan bahwa keterampilan teknik dasar bulutangkis, seperti *underhand*, *forehand*, dan *bakhand*, membutuhkan proses pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan berulang. Model *jigsaw* memberi ruang bagi siswa untuk berlatih secara kolaboratif dan memberikan umpan balik langsung, sehingga penguasaan teknik meningkat secara signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti proses pembelajaran, semuanya dinyatakan tuntas dan mengalami peningkatan dalam melakukan permainan bulutangkis. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* sangat berpengaruh dan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran permainan bulutangkis teknik pukulan *underhand forehand* dan *backhand*. (Suhariyanti, M. 2023).

Simpulan (Penutup)

Peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian sebelumnya metode pembelajaran *kooperatif learning tipe jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar kemampuan pukulan *underhand forehand* dan *backhand* permainan bulutangkis siswa kelas VIII SMPN 4 Satap Kirak, berdasarkan dari hasil analisis data statistik deskriptif tes pukulan *underhand* skor *pretest* memiliki nilai rata-rata sebesar 68,3295, Std. deviasi sebesar 7,92981, nilai minimum 58,33, dan nilai maksimum 83,33. Dengan nilai *posttest* memiliki nilai rata-rata sebesar 80,4130, Std. Deviasi sebesar 8,66562, nilai minimum 66,66, dan nilai maksimum 91,66. Hasil dari analisis statistik inferensial uji t menunjukkan bahwa nilai t hitung 8,542 lebih besar daripada t tabel 2,093 dan nilai signifikansi ,001 lebih rendah daripada 0,05. Jadi, H_0 diterima dan H_a ditolak. Ini menunjukkan model pembelajaran *kooperatif learning* berpengaruh terhadap pukulan *underhand forehand* dan *backhand* pada permainan bulutangkis siswa SMPN 4 Satap Kirak.

Daftar Pustaka

Alamsyah, I. R., Mahfud, I., & Aguss, R. M. (2022). Pengaruh Latihan Shooting Dengan Metode Beef Terhadap Akurasi Free Throw Siswi Ekstrakurikuler Basket Smk Negeri 4

- Bandar Lampung. *Sport Science and Education Journal*, 3(2), 1–5.
<https://doi.org/10.33365/ssej.v3i2.2218>
- Andy Widhiya Bayu Utomo, Bakti Wulandari, & Arief Nur Wahyudi. (2023). Pengaruh Latihan Footwork Terhadap Kelincahan Dan Kecepatan Pada Atlet Bulu Tangkis Pb. Kusuma Ngawi. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 8(2), 207–215.
<https://doi.org/10.36526/kejaora.v8i2.2840>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Artha, I. K. A. (2021). Pengaruh metode drill terhadap hasil smash bulutangkis kegiatan ekstrakurikuler siswa SMP Negeri 4 Busungbiu. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 46–55.
- Bintang Putra Arisandi, E., Mulhim, H., Hamid, A., Jasmani, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., Lambung Mangkurat, U., Selatan, K., Kunci, K., Keterampilan, A., Bulutangkis, A., Backhand, T., Forehand, T., & Dasar, T. (2024). *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga Analisis Tingkat Keterampilan Teknik Forehand dan Backhand Atlet Bulutangkis PB Jhonlin Club Badminton Banjarbaru Info Artikel* (Vol. 5). <http://jurnal.icjambi.id/index.php/sprinter/index>
- Charli, L., & Remora, H. (2022). *Basic Technique Analysis of Backhand Stroke in Badminton Game At Pb Buana Sakti , Lubuklinggau City. September*, 94–99.
- Darmawan, M., Hidayat, Y., & Juliantine, T. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Pembelajaran Bulutangkis. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(1), 172–184.
<https://doi.org/10.31571/jpo.v11i1.3933>
- Dermawan STKIP PGRI Pacitan, B. (n.d.). Pelatihan Permainan Bulutangkis Pemula Se-Padukuhan Gempol Condongcatur. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Abdimas*, 1, 2022.
- Dhedhy, Y. (2016). Pembentukan Karakter Anak Dengan Jiwa Sportif Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Sportif*, 2(1), 101–112.
- Laksono, D. S., & Zoki, A. (2024). *SPRINTER : Jurnal Ilmu Olahraga Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Keterampilan Servis Panjang Bulutangkis pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri 16 Jombang*. 5(3), 384–393.
- Mami, S., Rusli, K., Jasmani FKIP, P., Aminuddin & Mgerezky, U. (2022). *Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Smp Negeri 5 Satap Biringbulu Kab. Gowa the Relationship of Student Learning Interest To the Learning Outcomes of Physical Education of Students of Smp Negeri 5 Satap Biringbulu . 2*, 41–50. <https://ijophya.org/index.php/ijophya>
- Novianti, Sabillah, B., Fitriana, E., & Amaliyah, N. (2024). Pengaruh pendidikan multikultural terhadap sikap toleransi siswa di UPT SPF SD Inpres Antang 1 Kota Makassar. *Journal Binagogik*, 11(1), 1–8.
- Nugroho, S. (2020). Perkembangan Olahraga Permainan Bulutangkis. In *Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta* (Issue September). https://www.researchgate.net/profile/Sigit-Nugroho-7/publication/344428843_Perkembangan_Olahraga_Permainan_Bulutangkis/links/5f7452d492851c14bca07751/Perkembangan-Olahraga-Permainan-Bulutangkis.pdf
- Pipit Muliya, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). *Journal GEEJ*, 7(2).

- Ramadhani, F., Salomo, I., Nugroho, S., & Dewi, R. R. K. (2024). *Sosialisasi Aturan Pertandingan Cabang Olahraga Bulutangkis Pada Mahasiswa Ilmu Keolahragaan Universitas Singaperbangsa Karawang*. 02, 38–43.
- Rilastiyo Budi, D., Pendidikan Jasmani, J., & Universitas Jenderal Soedirman, Fi. (n.d.). *Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Oleh: Tahun 2021*.
- Ramadhan, H. I., & Sulaiman, S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning (Jigsaw) Teknik Dasar Bulutangkis Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Kota Tegal. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 4, 341-353.
- Santoso, D. (2021). Penelitian Eksperimen. *Repository.Radenfatah.Ac.Id, Mi*, 1–72.
- Saputro, I. N., & Rahayu, T. (2024). *Efektifitas Kooperatif Learning Model Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani : Systematic Literature Review*. 351–367.
- Suhardianto. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Servis Backhand Dalam Permainan Bulu Tangkis Melalui Metode Inquiry Pada Siswa Smp Negeri 4 Ponrang Kabupaten Luwu. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 1(1), 2. <https://www.ijophya.org/index.php/ijophya/article/view/4>
- Supriadi, W., & Abidin, D. (2024). *Motion : Jurnal Riset Physical Education Upaya meningkatkan hasil belajar bulutangkis materi pukulan forehand lob melalui metode teaching games for understanding pada siswa kelas V C di Sekolah Dasar Negeri Pulogebang 01 Jakarta Timur* *Motion : Jurnal Rise*. 14, 81–88.
- Suhariyanti, M. (2023). Cooperative Learning Model dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Penelitian Thawalib*, 2(1), 59-66.
- Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto, R. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 395. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13303>