

ABSTRAK

Rahmat Lutia / 831 410 159 Meningkatkan Kemampuan Pukulan Smash Dalam Permainan Bulutangkis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo.

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan pukulan *smash* pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo. Untuk memecahkan masalah tersebut digunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad di lakukan dengan cara guru menjelaskan, mempraktekan, dan mengatur siswa kedalam kelompok untuk berkerja sama atau saling membantu mempelajari cara memegang raket, ayunan lengan tangan, pukulan, gerakan lanjutan dan memberikan tes praktek. Kemudian penghargaan kelompok untuk masing-masing kelompok.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis melalui model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo. Hipotesis tindakan yakni” jika menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad maka kemampuan pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VII (delapan) akan meningkat”. indikator kinerja jika rata-rata terjadi peningkatan kemampuan pukulan *smash* dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo mencapai klasifikasi nilai sebesar 80% maka penelitian ini selesai serta dinyatakan berhasil.

Pengambilan data di lakukan dengan menggunakan lembar pengamatan kegiatan siswa dan guru, serta evaluasi atas materi yang di ajarkan pada setiap siklus kemudian data analisis baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berdasarkan analisis data diketahui terjadi peningkatan rata-rata kemampuan pukulan smash yakni; pada observasi awal rata-rata kemampuan siswa dalam melakukan pukulan smash sebesar 47.5%.setelah diadakan tindakan siklus satu terjadi peningkatan sebesar 15.3125% menjadi 62.8125% dan pada tindakan siklus dua diperoleh hasil capaian sebesar 80.625% atau terjadi peningkatan sebesar 17.8125% dengan demikian rata-rata peningkatan dari obserfasi awal sampai pada siklus dua sebesar 33.125% jadi hipotesis yang berbunyi” menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD maka kemampuan pukulan smash dalam permainan bulutangkis pada siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo akan meningkat” dapat diterima.

Jika model pembelajaran Kooperatif Tipe Stad dilakukan dalam penelitian ini maka kemampuan pukulan smash siswa pada permainan bulutangkis dapat meningkat.

Kata Kunci : Bulutangkis, kemampuan pukulan smash, dan model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD.

ABSTRACT

Rahmat Lutia / 831 410 159 Improve In The Game Of Badminton Smash Punch Through Cooperative Learning Model Stad In Class VII Land Smp 8 Gorontalo.

Problem in this study is the poor ability to blow smashes seventh grade students of SMP Negeri 8 Gorontalo. to solve such problems use cooperative learning model stad done by the teacher explained, practiced, and organize students into groups to work together or help each other learn how to hold a racket, swing arm, punch, continued movement and giving practice tests. then the group award for each group.

Purpose of this action research was to determine the increase in the ability of the smash stroke in badminton game through cooperative learning model stad in class VII SMP Negeri 8 Gorontalo. The hypothesis that the action "if using cooperative learning model stad then blows smash ability in the game of badminton in class VII (seven) will increase". Performance indicators if an increase in the average ability in the game of badminton smash punch in the seventh grade students of SMP Negeri 8 Gorontalo achieve a classification rate of 80%, this study was completed and declared successful.

Data collection was performed using the observation sheet activities of students and teachers, as well as the evaluation of the material taught in each cycle then analyzes the data both quantitatively and qualitatively. Data analysis based on those known to an increase in the average ability of the smash punch; the average initial observation student's ability to hit a smash at 47.5%. Having held a cycle of an increase of 15.3125% to 62.8125% and the two-cycle action performance results obtained by 80 625% or an increase of 17.8125% is thus the average increase of the initial observations to the two cycles of 33 125% so the hypothesis that bebunyi "using cooperative learning model stad the ability to punch in the game of badminton smash in the seventh grade students of SMP Negeri 8 Gorontalo will increase "unacceptable.

If cooperative learning model stad performed in this study, the ability of the student to blow smash badminton game can be improved.

Keywords: Badminton, smash and punch capability STAD cooperative learning model