

**Penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap keterampilan lob
bertahan permainan bulutangkis pada kelas VII A SMP Yayasan Atikan
Sunda**

Anita Rahmawati

Pembimbing : Dr. Yusuf Hidayat, M. Si

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan model kooperatif terhadap keterampilan lob bertahan dalam permainan bulutangkis. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan rancangan yang dikembangkan Ebbut. Penelitian terdiri atas 2 siklus dan dalam masing-masing siklus terdapat 3 tindakan. Penelitian dilaksanakan terhadap 44 siswa di kelas VII A SMP Yayasan Atikan Sunda Kota Bandung. Setiap tindakan menggunakan berbagai tugas gerak berupa penerapan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk melakukan keterampilan lob bertahan permainan bulutangkis. Data dikumpulkan dengan menggunakan tes proses dan hasil serta dianalisis menggunakan teknik persentase. Berdasarkan penilaian proses melalui observasi diperoleh hasil (1) tahap observasi awal yaitu 10.05% (2) siklus 1 tindakan 1 yaitu 10.73% (3) siklus 1 tindakan 2 yaitu 11.52%, (4) siklus 1 tindakan 3 yaitu 12.01% (5) siklus 2 tindakan 1 yaitu 17.13%, (6) siklus 2 tindakan 2 yaitu 17.32%, (7) siklus 2 tindakan 3 yaitu 21.24% sedangkan penilaian tes hasil yaitu (1) tahap observasi yaitu 17.09%, (2) siklus 1 yaitu 36.59%, dan (3) siklus 2 yaitu 46.32%. Sesuai hasil ini maka dapat disimpulkan dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan lob bertahan pada permainan bulutangkis.

Kata kunci: Model pembelajaran kooperatif, keterampilan lob bertahan, pembelajaran bulutangkis.

The implementation of cooperative learning mode to the lob survive skills of Badminton Game in class VII A SMP Yayasan Atikan Sunda

Anita Rahmawati

Supervisor: Dr. Yusuf Hidayat, M. Si

Abstract

This study aims to know how a learning application using the cooperative mode of a survive lob skill employs in badminton game. This study is a class study action that employs the strategy of Ebbut. The study consists of two steps, which are conducted in three areas of research in SMA Yayasan Sunda Atikan Bandung, the object of this research is students of class VII A, which consists of 44 students. Each action uses a variety of motion tasks which are categorized as the application of cooperative learning mode that is arranged to perform the survive lob skill in playing badminton. Data were collected using the test process and result. Data collected are analyzed using percentages. Based on the test process of observation is 10:05%, step 1 action 1 is 10.73%, step 1 action 2 is 11:52%, step 1 action 3 is 12:01% and step 2 action 1 is 17:13%, step 2 measure 2 is 17:32%, step 2 action 3 21:24% while the test results through observation steps is 17:09%, step 1 is 36.59%, step 2 is 46.32%. thus, it can be concluded, the application of cooperative learning mode can improve the skills lob survive in the game of badminton.

Keywords: cooperative learning mode, survive lob skill, learning badminton.

