

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK STAD  
(STUDENT TEAM ACHIEVMENT DIVISIONS) UNTUK MENINGKATKAN  
LONG FOREHAND SERVICE PERMAINAN BULU TANGKIS**

**Pajar Maulana<sup>1</sup>, Ayi Suherman<sup>2</sup>, Anin Rukmana<sup>3</sup>**

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan servis long forehand dengan menggunakan model kooperatif STAD (*Student Team Achievement Division*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-eksperimental Sampel yang terlibat pada penelitian ini, yaitu seluruh peserta didik SDN Babakan Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian adalah *total sampling* sebanyak 18 orang. *Total sampling* artinya jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang dilakukan adalah tes unjuk kerja kemampuan bulu tangkis *long forehand service* oleh Nurhasan. Uji analisis data menggunakan Uji-t dengan hasil menunjukkan nilai  $0,01 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD dapat meningkatkan kemampuan long forehand servis dalam permainan bulutangkis. Uji statistic normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov dengan hasil berdistribusi normal. Data hasil uji t test dengan hasil sebesar  $0,001 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan. Hasil dari tes tersebut yang ditunjukkan pada R Square sebesar 0,660 yang artinya model pembelajaran STAD memiliki pengaruh besar 66% terhadap long service forehand pada permainan bulu tangkis.

**Kata Kunci:** *Bulutangkis, Service, Long Forehand Service, Model Pembelajaran STAD*

**Abstract:** This research aims to improve forehand serviceability using the STAD (*Student Team Achievement Division cooperative model*). This research uses a quantitative approach with a pre-experimental design. The sample involved in this research is all students at SDN Babakan Bandung who take part in badminton extracurriculars. The research sample selection technique used was a total sampling of 18 people. Total sampling means the number of samples is the same as the population. The data collection technique used in this research is a test. The test carried out was a performance test of Nurhasan's long forehand service badminton ability. The data analysis test used the t-test with results showing a value of  $0.01 < 0.05$ , which shows that the STAD learning model can improve long forehand serve ability in badminton. The normality statistical test uses Kolmogorov Smirnov with normal distribution results. Data from the t-test results with results of  $0.001 < 0.05$ . So, there is a significant influence. The results of this test shown in R

---

<sup>1</sup> Penulis adalah Mahasiswa Program Guru Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup> Penulis adalah Staf Edukatif Program Guru Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

<sup>3</sup> Penulis adalah Staf Edukatif Program Guru Pendidikan Jasmani Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Square are 0.660, which means that the STAD learning model has a large influence of 66% on the long serve forehand in badminton.

**Keywords:** *Badminton, Service, Long Forehand Service, STAD Learning Model*

## PENDAHULUAN

Bulutangkis tidak hanya menjadi salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, namun diajarkan juga pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Ekstrakurikuler dilaksanakan di luar jam kegiatan belajar mengajar di kelas yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kecakapan peserta didik dengan lebih khusus dan mendalam di luar dari pembelajaran yang dikembangkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas (Shilviana & Hamami, 2020). Pembelajaran pada intinya adalah upaya guru untuk meningkatkan pendidikan dengan melibatkan siswa secara aktif dan menekankan pada penyediaan sumber belajar. Keberhasilan belajar bergantung pada strategi atau metode yang digunakan. Ini sangat penting karena mencapai hasil yang optimal untuk memudahkan pembelajaran.. Tidak ada satu pun strategi pembelajaran yang berhasil atau bertahan lama. Guru harus dapat memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa mereka agar proses pembelajaran berjalan dengan baik.

Permainan ini dapat dimainkan secara Tunggal maupun kelompok Bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan oleh satu lawan satu (*single*) atau dua lawan dua (*double*) dengan memukul *shuttle* kok menggunakan raket agar dapat melewati net agar tidak jatuh di area sendiri (Yuliawan, 2017). *Service* merupakan pukulan awal dari permainan bulutangkis. *Service* memegang peranan penting karena modal awal untuk mendapatkan angka dan memenangkan pertandingan. Jika servis yang dilakukan tidak tepat maka akan memicu lawan untuk mudah mencetak poin. Dalam melakukan *service* pemain memerlukan konsentrasi yang baik karena *service* dapat menguntungkan ataupun merugikan pemain. *Service* yang baik akan membuat lawan kesusahan dalam mengembalikan *shuttlecock* dan mendapatkan poin, begitupun sebaliknya *service* yang tidak baik atau tidak akurat akan membuat *shuttlecock* tersangkut net maupun tidak sampai di area lawan sehingga akan kehilangan poin (Karyono, 2020). Oleh karena itu, pemain bulutangkis harus dapat menguasai teknik *service* yang baik. Salah satu teknik *service* yang harus dikuasai adalah teknik *long forehand service*. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Babakan Bandung peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis belum dapat melakukan *long forehand service* dengan baik. Pada saat melakukan *long forehand service* terlihat cara memegang raket, posisi badan, dan kaki masih salah sehingga menyebabkan pukulan *long forehand service* yang dihasilkan tidak akurat. Servis ini memiliki keuntungan karena dapat membuat lawan mengeluarkan lebih banyak tenaga dan membuat mereka keluar dari posisi, membuatnya lebih mudah mengarahkan shuttlecock ke area kosong lawan. (Sadewa, 2016). Dengan demikian diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan *long forehand service* sekaligus meningkatkan motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi kepada hasil pembelajaran dan peningkatan kemampuan *long forehand service* peserta didik. Motivasi belajar yang kuat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dan prestasi belajar (Subarjah, 2016). Proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif jika pendidik menerapkan modifikasi dan inovasi dalam pembelajaran. Penerapan model pembelajaran adalah salah satu upaya yang dapat digunakan untuk dapat memecahkan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran (Rahayu et al., 2020). Maka, upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat pada pembelajaran *long forehand service* dalam ekstrakurikuler di

SDN Babakan Bandung. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*).

Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bekerja sama secara berkelompok agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) adalah pembelajaran yang melibatkan pengenalan tim dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen berdasarkan tingkat kemampuannya (Habsiah, 2017). Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) menekankan kepada keterlibatan peserta didik penuh dalam kelompok, baik itu secara fisik maupun mental sebagai subjek belajar yang memiliki peran aktif dalam setiap proses pembelajaran (Lutfiana, 2021). Tujuan dari pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) diantaranya peserta didik melakukan kerja sama untuk belajar dan bertanggung jawab pada kemajuan belajar temannya, sehingga dapat memaksimalkan belajar peserta didik untuk meningkatkan prestasi belajar (Rubiyatno, 2023). Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) membawa peserta didik belajar secara kooperatif dan secara individu dimana dalam prosesnya peserta didik dapat melakukan interaksi dan menghargai masing-masing anggota kelompoknya untuk dapat memperoleh hal yang lebih baik (Prahaditya et al., 2017). Selain itu, peserta didik menjadi ceria, bergairah dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun berkolaborasi dengan temannya (Tanaya, 2023). Dengan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) peserta didik dapat meningkatkan peran, semangat, dan kerja sama antar peserta didik dengan kelompok heterogen sehingga penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) menunjukkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Yuliani, 2019). Berdasarkan paparan tersebut, maka model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan hubungan dan ikatan yang baik antar peserta didik yang dapat mempengaruhi suasana dan kenyamanan dalam belajar. Dalam hal ini model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya untuk melatih peserta didik dan bekerja sama untuk meningkatkan kemampuan bermain bulu tangkisnya. Salah satunya dalam proses meningkatkan kemampuan *long forehand service*.

Rubiyatno (2023) mengatakan bahwa model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) efektif untuk digunakan dalam memperbaiki proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran teknik dasar bulutangkis karena model ini menuntut peserta didik untuk aktif secara berkelompok belajar bersama-sama untuk dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lutfiana (2021) bahwa model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dapat meningkatkan hasil belajar *long service* bulu tangkis peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) untuk meningkatkan kemampuan *long forehand service* peserta didik. Penelitian yang akan dilakukan akan lebih khusus berfokus melihat kepada pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik STAD (*Student Team Achievement Division*) untuk meningkatkan *long forehand service* permainan bulu tangkis yang dilakukan pada peserta didik peserta ekstrakurikuler bulu tangkis di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pelatih bulu tangkis di jenjang sekolah dasar mengenai metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan *long forehand service* peserta didik.

Dari penelitian sebelumnya, Niland et al., (2020) menyatakan bahwa Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat kita simpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan passingbawah bola voli dengan menggunakan model pembelajaran

student teams achievement division (STAD), siswa kelas IV SDN 005 Bukit Jaya, Kecamatan Ukui, Kabupaten Palalawan. Hal ini terlihat dari hasil pelaksanaan siklus I hanya 7 orang yang sudah mencapai nilai KKM yakni 31,81%, maka dilanjutkan dengan pelaksanaan siklus II dan hasilnya diperoleh 14 orang siswa yang sudah mencapai nilai KKM yakni 63,64%. Maka dapat dipahami bahwa metode student team achievement divisions (STAD) terbukti dapat digunakan untuk meningkatkan teknik dasar passing bawah siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Sehingga metode ini dapat juga digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran yang lain.

## METODE

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) untuk meningkatkan kemampuan *long forehand service* peserta didik. Penelitian yang akan dilakukan akan lebih khusus berfokus melihat kepada pengaruh model pembelajaran kooperatif teknik STAD (*Student Team Achievement Division*) untuk meningkatkan *long forehand service* permainan bulu tangkis yang dilakukan pada peserta didik peserta ekstrakurikuler bulu tangkis di jenjang sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pelatih bulu tangkis di jenjang sekolah dasar mengenai metode yang efektif untuk meningkatkan kemampuan *long forehand service* peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain yang digunakan yaitu desain pre-eksperimental one group pre-test post-test. . Seperti halnya yang disampaikan oleh Sulchan (Khaeriyah et al., 2018) metode berarti cara yang disusun dan teratur untuk mencapai tujuan khususnya dalam hal ilmu pengetahuan. Metode eksperimen adalah metode yang sesuai untuk pembelajaran, karena metode eksperimen mampu memberikan kondisi belajar yang dapat mengembangkan kemampuan berfikir dan kreativitas secara optimal Schoenherr (Khaeriyah et al., 2018). Maka, penelitian ini perlu menggunakan *pre-test* sebagai tes awal dan *post-test* sebagai tes akhir. Populasi penelitian seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler SDN Babakan Bandung dengan Sampel yang diambil dalam penelitian ini merupakan populasi dari anggota ekstrakurikuler SDN Babakan Bandung yang berjumlah 18 orang siswa yang terdiri dari 5 orang siswa kelas 1, 5 orang siswa kelas 3, 4 orang siswa kelas 5, dan 4 orang siswa kelas 6 atau . Pemilihan sampel disini menggunakan *total sampling*, yang artinya jumlah sampel sama dengan jumlah populasi.

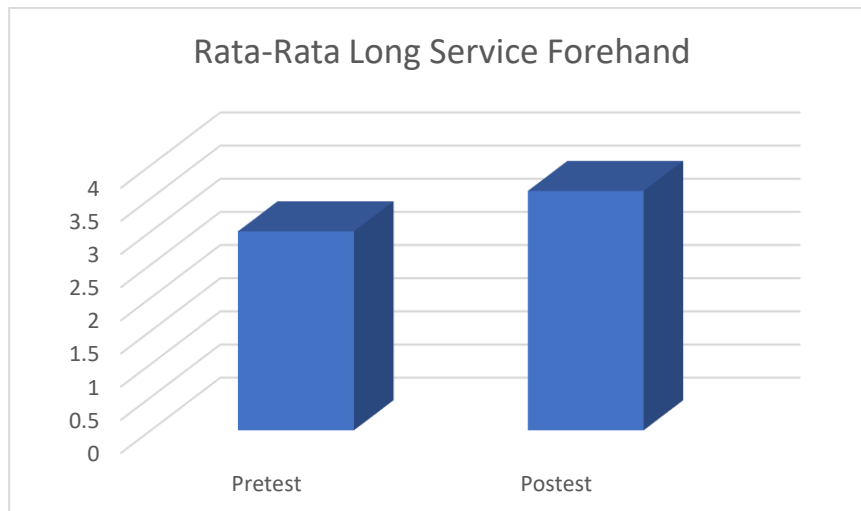
Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis berdasarkan hasil data. Ketika menggunakan metode kuantitatif, maka statistik yang digunakan. Informasi yang diperoleh dari temuan penelitian kuantitatif yaitu dalam bentuk angka. Menguji normalitas data uji dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  adalah bagian dari prosesnya. Proses pengolahan menggunakan program IBM SPSS statistic 20. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan karena untuk menentukan cara pengolahan data berikutnya. Uji normalitasnya menggunakan *Kolmogorov Smirnov*. Jika  $\text{Sig.} > 0,05$  maka data terdistribusi normal sebaliknya jika  $\text{Sig.} < 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal (Ihsan et al., 2023). Selain itu, dalam uji homogen, data dianggap homogen jika nilainya kurang dari 0,05. Teknik analisis data terdiri dari data hasil *pretest* dan *posttest long service forehand* dengan uji-t untuk melihat peningkatan penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) terhadap teknik *long service forehand* pada bulutangkis, data nya diuji menggunakan analisis *uji-t (t-test)* dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan signifikansi  $\alpha = 0,05$ .

## HASIL

Table Hasil pre test post test

No	Nama Sampel	Pretest	Posttest
1	Slma N	2	2
2	Ndra K	2	3
3	Mlni NS	2	3
4	Knia MG	2	3
5	Erlnda K	2	3
6	Mhmd njwan	3	3
7	Ccp tgr	3	3
8	Sofun zk	3	3
9	Herher	3	3
10	Rhmt abrr	3	4
11	Dkik	3	4
12	Rzka mlna	3	4
13	Frd fdlh	3	4
14	Flih aq	4	4
15	Azm andr	4	4
16	Andrie	4	5
17	Diffa BG	4	5
18	Andrean	4	5
<b>Total</b>		<b>54</b>	<b>65</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>3</b>	<b>3,6</b>

Berdasarkan table di atas menunjukkan hasil dari pre test dan post test dengan hasil rata-rata pre test 3 dan setelah diberikan perlakuan terdapat kenaikan dengan nilai hasil rata-rata post test sebesar 3,6. Digambarkan perbandingan antara pretest dan posttest dalam bentuk diagram, sebagai berikut:



Gambar Hasil rata-rata Long Service Forehand

Pada diagram diatas dapat disimpulkan adanya peningkatan long forehand service setelah diberikannya perlakuan pada seluruh siwa menunjukkan skor terendah sebesar 2 dan skor tertinggi sebesar 4. Rata rata dari sebelum adanya perlakuan (pretest) adalah sebesar 3 dan setelah adanya perlakuan meningkat menjadi 3,6. Selanjutnya dilakukan uji statistic menggunakan SPSS 20 for windows. Uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis dilakukan hasil pretest dan posttest.

Tabel Uji Normalitas

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Zscore: Pretest	Zscore: Posttest
<b>N</b>		<b>18</b>	<b>18</b>
<b>Normal Parameters<sup>a,b</sup></b>	<b>Mean</b>	<b>0E-7</b>	<b>0E-7</b>
	<b>Std. Deviation</b>	<b>1.00000000</b>	<b>1.00000000</b>
<b>Most Extreme Differences</b>	<b>Absolute</b>	<b>.222</b>	<b>.264</b>
	<b>Positive</b>	<b>.222</b>	<b>.264</b>
	<b>Negative</b>	<b>-.222</b>	<b>-.180</b>
<b>Kolmogorov-Smirnov Z</b>		<b>.943</b>	<b>1.120</b>
<b>Asymp. Sig. (2-tailed)</b>		<b>.336</b>	<b>.163</b>

**a. Test distribution is Normal.**

**b. Calculated from data.**

Uji normalitas yang ditunjukkan pada data *posttest* didapat setelah diberi perlakuan dan dihitung menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov dengan program IBM SPSS 20 for windows. Hasilnya data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena Sig. 0,33 > 0,05 artinya data berdistribusi normal. Sedangkan hasil olah data posttest juga berdistribusi normal karena Sig. (0,16 dan 0,33) > 0,05.

Tabel Uji Homogenitas

Levene statistic	df1	df2	Sig.
1.159	1	34	.289

Hasil analisis statistic data kesamaan varian antara *pretest* dan *posttest* yaitu lebih besar dari Sig. 0,289 > 0,05 maka menunjukkan bahwa data penelitian ini homogen.

Tabel Uji T

Paired Samples Test										
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				Lower	Upper
Pair 1	pre test - post test	-.611	.502	.118	-.861	-.362	-5.169	17	.001	

Hasil analisis yang diuji menunjukkan nilai  $0,01 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa Model Pembelajaran STAD berpengaruh terhadap Kemampuan Long Forehand Servis Dalam Permainan Bulutangkis. Selanjutnya uji korelasi determinasi dilakukan dengan R Square untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya.

Tabel Uji R Square

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Change Statistics					
				R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.812 <sup>a</sup>	.660	.638	.660	31.021	1	16	.000	

a. Predictors: (Constant), Postest

Hasil pada table menunjukkan bahwa *R Square* sebesar 0,660 ditemukan, yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 66%, atau *R Square* x 100. Jadi, pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif teknik STAD (*student team achievement divisions*) untuk meningkatkan *long forehand service* permainan bulu tangkis pada bulu tangkis sebesar 66%.

## PEMBAHASAN

Penelitian sebelumnya merumuskan masalah, dan penelitian ini bertujuan untuk menjawabnya. Selain itu, hasil penelitian dapat membenarkan hipotesis yang telah dibuat bahwa penerapan model STAD (*student team achievement divisions*) memiliki dampak pada peningkatan *service long forehand* dalam permainan bulu tangkis. Berdasarkan pada proses penelitian yang dilakukan secara bertahap selama 12 pertemuan dan dilakukan perlakuan diantara setelah *pretest* dan sebelum *posttest*. Perlakuan tersebut dilakukan secara kooperatif atau berkelompok yang bertujuan agar siswa aktif dan menciptakan *euphoria* baru bahwa ia senang dalam melakukan pembelajaran. Penerapan Model pembelajaran STAD merupakan metode yang efektif dan menarik. Dengan menerapkan metode ini berulang-ulang, diharapkan siswa akan menjadi lebih tepat tanpa merasa jenuh atau lelah saat melakukan Latihan (Sadewa, 2016). Kooperatif dimaksudkan terdiri dari 4-5 siswa yang berinteraksi satu sama lain untuk

memotivasi satu sama lain dan membantu satu sama lain dalam mempelajari pelajaran dan mencapai tingkat kemampuan terbaik mereka.

Ketercapaian semua keterampilan dasar kognitif, efektif, dan psikomotor yang dipelajari siswa dari kegiatan pembelajaran dan yang menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Lutfiana (2021) pembelajaran STAD dapat membantu siswa mengatasi masalah belajar dan pemahaman. Jika diterapkan dengan benar dan secara teratur, model pembelajaran STAD dapat memiliki dampak yang signifikan pada kinerja permainan bulu tangkis jangka panjang. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa nilai *t-test* bernilai Sig. 0,001 < 0,05. Ini ditunjukkan dengan rerata hasil pretest sebesar 3 dan posttest sebesar 3,6. Penggunaan model pembelajaran STAD memiliki pengaruh sebesar 66%. Dengan bekerja kelompok, siswa akan lebih bebas bertanya tentang hal-hal yang belum mereka pahami kepada rekan satu kelompok mereka. Ketercapaian semua keterampilan dasar kognitif, efektif, dan psikomotor yang dipelajari siswa dari kegiatan pembelajaran dan yang menghasilkan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Model pembelajaran STAD dapat digunakan secara langsung untuk mempermudah kegiatan belajar. Siswa dikatakan berhasil dalam belajar apabila adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut.. Jika diterapkan dengan benar dan secara teratur, model pembelajaran STAD dapat memiliki dampak yang signifikan pada kinerja permainan bulu tangkis jangka panjang.

Dalam melakukan servis, shuttlecock dilempar menggunakan gerakan tangan dalam waktu yang tepat dan akurat. Pukulan servis ini dilakukan dengan menerbangkan kok secara diagonal ke bidang lapangan lawan Nurhasan (Wardana & Jayadi, 2017). Hal tersebut karena menentukan tepat atau tidaknya Teknik pemukulan long service forehand yang dilakukan. Koordinasi antara tangan dan mata juga sangat penting untuk meningkatkan teknik long servis forehand pemain atau atlet. Oleh karena itu model pembelajaran ini membantu meningkatkan penyempurnaan koordinasi tangan dan mata pemain/atlet. Long forehand service membutuhkan kerja sama antara mata dan tangan atlet. Mata atlet harus mampu melihat gerakan shuttlecock dengan akurat, sementara tangan harus merespons dengan mengarahkan raket agar shuttlecock tepat pada sasaran pukulan dan berhenti pada arah sasaran yang dituju. Latihan ini secara teratur meningkatkan koordinasi mata-tangan pemain/atlet, yang pada akhirnya meningkatkan long service forehand. Dalam kombinasi dengan latihan teknik bulu tangkis lainnya, long service forehand menjadi bagian penting dalam Teknik awalan servis pemain/atlet. Servis panjang memungkinkan seorang pemain mendapatkan poin kemenangan jika apabila lawan tidak dapat mengembalikan pukulan dengan baik atau tertipu oleh arah pukulan (Lutfiana, 2021)

Namun, hasil yang dicapai akan berbeda tergantung pada masing-masing individu, serta faktor lain yang mempengaruhi seberapa baik seorang pemain atau atlet bermain. Cendra dkk (Lutfiana, 2021) bulu tangkis harus dipelajari dan dipahami dalam aspek fisik, teknik, taktik, dan mental sehingga membutuhkan banyak latihan. Semua elemen ini mempengaruhi hasil latihan secara keseluruhan karena mereka bekerja sama satu sama lain. Untuk meningkatkan kemampuan layanan jangka panjang, model pembelajaran STAD dapat sangat membantu. pemain atau atlet, terutama ketika menanggapi gerakan shuttlecock yang diawali dengan servis. Sangat penting untuk melakukan latihan ini dengan rutin dan mempertimbangkan faktor pendukung lainnya. Selain itu, penting untuk memperhatikan komponen penting lainnya yang berkontribusi pada pengembangan atlet bulu tangkis.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Untuk meningkatkan hasil pembelajaran di sekolah, guru harus menjadi inovatif dalam menciptakan strategi pembelajaran baru. Metode STAD menuntut siswa untuk belajar secara



aktif dalam kelompok untuk mencapai hasil terbaik, sehingga memberikan dampak positif terhadap Teknik long service forehand pada bulu tangkis. Pengujian statistic menunjukkan hasil *t-test* nilai Sig. 0,001 < 0,05. Hal ini ditandai dengan ditandai dengan rerata hasil pretest sebesar 3 dan postest sebesar 3,6. Besaran pengaruh sebesar 66% dihasilkan dari penggunaan model pembelajaran STAD. Oleh karena itu, model pembelajaran STAD efektif untuk meningkatkan pendidikan yang ada di sekolah, khususnya dasar bulutangkis. Beberapa rekomendasi dapat dibuat berdasarkan temuan penelitian diatas yaitu, menggunakan berbagai metode untuk meningkatkan kreativitas latihan untuk servis forehand Panjang untuk peneliti berikutnya dapat mempertimbangkan keterbatasan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Habsiah, S. (2017). The Effect Of Cooperative Learning Model Of Student Team Achievement Division (Stad) Type In Attempt To Improve Student Tolerance Character. *International Journal Pedagogy of Social Studies*, 2(1), 115. <https://doi.org/10.17509/ijposs.v2i1.8668>
- Ihsan, F., Nasrulloh, A., & Yuniana, R. (2023). Effectiveness of Shadow Training Using Badminton Steps Application in Increasing Footwork Agility on Badminton Athlete. *SPORTSKE NAUKE I ZDRAVLJE*, 13(1), 23–30. <https://doi.org/10.7251/SSH2301023I>
- Karyono, T. H. (2020). *Bulu Tangkis Tahapan Menuju Kemajuan* (E. S. Kriswanto (ed.)). Thema Publishing.
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.3155>
- Lutfiana, N. (2021). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Long Service Permainan Bulu Tangkis Melalui Model Pembelajaran STAD (Student Team Achievement Division) Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Bagan Sinembah*. Universitas Islam Riau.
- Niland, N., Pearce, A. P., Naumann, D. N., O'Reilly, D., Series, P. B., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Orsini, R. J., Medicine, T., Kalkman, J. P., Sataloff, R. T., Johns, M. M., Kost, K. M., Maiti, Bidinger, Assistance, H., Mitigate, T. O., Eroukhmanoff, C., & Licina, D. (2020). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Global Health*, 167(1), 1–5.
- Prahaditya, K. E., Adi, I. P. P., & Sumiwa, I. G. (2017). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Stad Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Sepakbola. *E-Journal PJKR Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 1–8.
- Rahayu, R., Subroto, T., & Budiman, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bolatangan. *Physical Activity Journal*, 1(2), 107. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.1.2.2172>
- Rubiyatno. (2023). Penerapan Metode STAD dalam Pembelajaran Teknik Dasar Bulutangkis. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1695–1701.
- Sadewa, K. A. (2016). PENGARUH PERMAINAN TARGET TERHADAP KETEPATAN SERVIS FOREHAND PANJANG DALAM PERMAINAN BULUTANGKIS PADA PEMAIN USIA 12-15 TAHUN DI SEKOLAH BULUTANGKIS GIWANGAN YOGYAKARTA. In *Lambung Pustaka Universitas Negeri Yohyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159–177. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.705>
- Subarjah, H. (2016). Hubungan antara Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 9(1), 117–130.

*Pajar Maulana, Ayi Suherman, Anin Rukmana: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik STAD (Student Team Achievement Divisions) Untuk Meningkatkan Long Forehand Service Permainan Bulu Tangkis*

- Tanaya, K. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 7(1), 8–14.
- Wardana, Z. S., & Jayadi, I. (2017). ANALISIS KETEPATAN SERVIS PANJANG FOREHAND PADA ATLET PB. SURYANAGA SURABAYA KATEGORI REMAJA PUTRA. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 1(1), 1–23.
- Yuliani, N. (2019). The Role of Student Teams Achievement Divisions (STAD) in Improving Student's Learning Outcomes. *Classroom Action Research Journal*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.17977/um013v3i12019p008>
- Yuliawan, D. (2017). Bulutangkis Dasar. In *CV Budi Utama* (Vol. 2, Issue 1). CV Budi Utama.