

Pengaruh *Tactical Games Model* Terhadap Kemampuan Teknik Dasar *Forehand Overhead Lob* Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Siswa SMP Negeri 1 Klari

Cahya Tri Wulandari¹, Akhmad Dimyati², Nana Suryana Nasution³

Email: 2010631070011@student.unsika.ac.id¹, akhmad.dimyati@fkip.unsika.ac.id²,
nana.suryananasution@fkip.unsika.ac.id³

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia^{1,2,3}

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya keterampilan salah satu teknik dasar dalam bulutangkis terutama dalam pukulan *Forehand Overhead Lob* dalam melakukan pukulan tersebut siswa merasa kesulitan, Sehingga menghambat dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Tactical Games Model* Terhadap Kemampuan Teknik Dasar *Forehand Overhead Lob* dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Siswa SMP Negeri 1 Klari. Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan desain penelitian One Grup Pretest Posttest Design. Penelitian ini menggunakan sample 20 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMP Negeri 1 Klari. Dengan menggunakan instrument Penilaian berupa test Frech Clear Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi = 0,002 nilai sig. (2tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan untuk kemampuan teknik dasar *forehand overhead lob* data pretest dan posttest. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini *Tactical Games Model* mempunyai nilai signifikansi serta terdapat pengaruh dengan peningkatan persentasi sebesar 22,46% dengan nilai mean pretest senilai 58,30 dan jumlah mean posttest dengan nilai 71,40.

Kata kunci: *Tactical Games Model*, Bulutangkis, *Forehand Overhead Lob*

ABSTRACT

This research was motivated by a lack of skills in one of the basic techniques in badminton, especially in the Forehand Overhead Lob shot. In executing this shot, students found it difficult, thus hampering the learning process. The aim of this research is to determine the influence of the Tactical Games Model on the Basic Forehand Overhead Lob Technique Ability in Badminton Extracurricular Activities of Klari 1 Public Middle School Students. This research uses a pre-experimental method with a One Group Pretest Posttest Design research design. This research used a sample of 20 students who took part in badminton extracurricular activities at SMP Negeri 1 Klari. By using an assessment instrument in the form of a Frech Clear Test. The results of the research show that the calculation of the paired sample t-test obtained a significance value = 0.002 sig value. (2-tailed) < 0.05, then there is a significant influence on the ability of basic forehand overhead lob techniques on pretest and posttest data. This means that there is a significant influence between the average value before treatment and the average value after treatment. In this research, the Tactical Games Model has a significant value and there is an influence with a percentage increase of 22.46% with a mean pretest value of 58.30 and a mean posttest value of 71.40.

Keywords: *Tactical Games Model*, Badminton, *Forehand Overhead Lob*

Copyright © 2025 Cahya Tri Wulandari¹, Akhmad Dimyati², Nana Suryana Nasution³

Corresponding Author : Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia^{1,2,3}

Email: 2010631070011@student.unsika.ac.id¹, akhmad.dimyati@fkip.unsika.ac.id², nana.suryananasution@fkip.unsika.ac.id³

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana agar menciptakan proses belajar siswa yang aktif serta menimbulkan kemampuan yang terdapat dalam diri siswa, makna pendidikan yaitu proses yang diarahkan secara berlangsung dan terus-menerus untuk membina serta mengembangkan seseorang agar memiliki kepribadian lengkap (Azzahra et al., 2024). Proses ini mencakup pembentukan pemikiran, karakter dan pengetahuan individu. Pendidikan berupa proses berubahnya sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang. Hal ini berarti melalui pendidikan diharapkan siswa mempunyai nilai yang berguna untuk diri sendiri, keluarga masyarakat dan bangsa.

Menurut UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Pendidikan adalah proses yang berkesinambungan karena pendidikan melibatkan siswa untuk mempunyai keterampilan yang dimiliki sebagai warga masyarakat, pendidikan juga menjadi faktor penting karena pendidikan menjadi penentu kualitas sumber daya manusia untuk meningkatkan kemampuan dan potensi yang dimiliki sesuai dengan nilai yang berada pada masyarakat (Dimiyati, 2017).

Pendidikan di Indonesia memiliki keberagaman mata pelajaran, diantaranya yaitu pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani dan olahraga sangat berkesinambungan dalam pembentukan individu secara utuh. Pendidikan jasmani adalah proses aktivitas yang menghubungkan dan memanfaatkan kegiatan fisik agar memperoleh perubahan secara keseluruhan, pada kualitas seseorang yang memengaruhi keadaan fisik, mental serta emosional seseorang. Pendidikan jasmani merupakan keseluruhan bagian internal pendidikan yang bertujuan mengembangkan aspek keterampilan pengetahuan (kognitif), aspek keterampilan sikap (afektif) dan aspek keterampilan gerak dasar (psikomotorik) (Mustafa, 2021).

Pendidikan jasmani yaitu pendidikan yang melibatkan kegiatan yang memiliki tujuan agar menunjang perkembangan fisik dan pertumbuhan pada diri siswa serta memiliki karakter beda dibandingkan oleh mata pelajaran lainnya (Dimiyati, 2018).

Olahraga merupakan aktivitas pelatihan tubuh atau jasmani, yaitu aktivitas jasmani untuk menumbuhkan serta meningkatkan keahlian dan kemampuan gerak dasar ataupun keterampilan cabang olahraga. Olahraga yaitu kegiatan yang menjadi kebutuhan untuk seseorang, karena manfaat dalam olahraga sangat banyak bagi keberlangsungan hidup (Saputra & Aguss, 2021). Hal ini berarti melalui olahraga memiliki banyak manfaat, diantaranya menjaga kesehatan tubuh dan membuat hidup lebih sehat.

Menurut UU RI No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 13 “Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.” Hal tersebut berarti olahraga dilakukan dengan sistematis dan terukur dan memiliki tujuan tertentu.

Kegiatan sekolah memiliki tiga kegiatan program pendidikan, diantaranya: Kegiatan intrakurikuler merupakan kegiatan utama di sekolah yang sesuai dengan kurikulum agar tujuan mata pelajaran tercapai. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan diluar jam pelajaran sekolah untuk mengembangkan minat dan bakat siswa. Kegiatan kokuler merupakan kegiatan yang tidak terdapat dalam jadwal pelajaran tetapi mendukung kegiatan intrakurikuler. Ketiga kegiatan ini sangat berhubungan dalam perkembangan kemampuan siswa secara optimal (Fitriady et al., 2020).

Ekstrakurikuler merupakan program sekolah yang dilakukan bukan pada jam efektif kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menyalurkan minat, bakat serta keterampilan yang dimiliki siswa pada bidang akademik, olahraga, maupun seni. Ekstrakurikuler memiliki fungsi dalam meningkatkan kreatifitas serta keterampilan siswa dengan suasana yang menggembirakan ketika bersosialisasi dan siswa memiliki tanggung jawab dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut (Pangestu et al., 2021).

Ekstrakurikuler olahraga di sekolah banyak diminati oleh siswa, diantaranya futsal, bola voli, bola basket dan bulutangkis. Ekstrakurikuler bulutangkis merupakan salah satu banyak diminati karena siswa dapat melakukan kegiatan pembinaan bulutangkis dalam bidang pendidikan, jika siswa memiliki ketertarikan atau minat pada olahraga bulutangkis sangat kurang jika hanya mengikuti pembelajaran olahraga pada materi permainan bola kecil saja. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan rutin yang dilakukan seminggu sekali serta siswa akan dilatih teknik dasar bermain bulutangkis dan dilatih kekuatan fisiknya yang di dasari pada prinsip latihan (Arduta et al., 2020).

Bulutangkis merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan menggunakan raket sebagai alat pemukul dan shuttlecock sebagai objek yang dipukul, dalam permainan ini dapat dimainkan dua orang atau empat orang yang dibatasi oleh jaring (net), permainan ini mempunyai tujuan untuk menjatuhkan shuttlecock kedalam area permainan lawan sehingga lawan tidak mampu memukul shuttlecock dan menjatuhkan di area permainan sendiri serta berusaha mendapatkan poin (Al Fariz & Januarto, 2022). Bulutangkis dapat dimainkan oleh dua orang (Single) dan empat orang (double) dalam satu game terdiri dari 21 poin (Nasution & Hindawan, 2021).

Bulutangkis merupakan olahraga yang wajib memiliki kemampuan teknik dasar yang baik, teknik dasar bulutangkis meliputi cara memegang raket, sikap berdiri, gerakan kaki serta cara memukul shuttlecock terdiri dari pukulan atas (overhead strokes) dan pukulan bawah (underhand strokes). Teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis yaitu service, lob, dropshot, smash, drive dan netting (Saputro et al., 2022).

Tujuan permainan bulutangkis adalah memukul shuttlecock dengan raket menggunakan teknik tertentu, usahakan menjatuhkan shuttlecock di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat mengembalikan shuttlecock dan menjatuhkannya di area permainan sendiri (Nasution & Hindawan, 2023).

Cabang olahraga bulutangkis sangat populer, di kabupaten Karawang ditandai dengan pertandingan yang selalu diadakan setiap tahunnya yaitu O2SN (Olimpiade Olahraga Siswa Nasional) baik tingkat komisariat maupun tingkat kabupaten, kegiatan ini sangat baik untuk pengembangan keterampilan dan sikap sportifitas (Imron & Hasibuan, 2023). Hal ini membuat sekolah ingin memiliki ekstrakurikuler bulutangkis disekolahnya salah satunya di SMP Negeri 1 Klari agar para siswa memiliki prestasi dalam cabang olahraga bulutangkis. SMPN 1 Klari merupakan sekolah yang memiliki ekstrakurikuler, sekolah ini sangat memperhatikan minat dan bakat siswanya. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yaitu bulutangkis. Kegiatan ekstrakurikuler mendapatkan perhatian yang baik dari para siswa.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis salah satunya yaitu model pembelajaran yang menekankan pada taktik bermain. Guru atau pelatih dapat menggunakan satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan forehand overhead lob siswa dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu Tactical Games Model. Tactical Games Model adalah model pembelajaran yang mengutamakan taktis bermain. Tactical games dalam pembelajaran permainan adalah suatu pendekatan kegiatan belajar yang memusatkan pada permainan dan belajar keterampilan teknik pada saat bermain (Surya et al., 2023).

Lob merupakan pukulan jauh memanjang ke belakang daerah permainan lawan yang wajib dikuasai oleh pemain bulutangkis, pukulan ini bertujuan merusak pertahanan lawan. Forehand overhead lob yaitu salah satu pukulan melambung tinggi ke area belakang permainan lawan yang dipukul dari arah kanan badan dengan cara memukul shuttlecock diatas kepala (Maulana, 2023). Guru atau pelatih yang memberi materi memastikan mampu membuat kondisi latihan memotivasi dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Kondisi ini dapat mempengaruhi siswa ketika berlatih permainan bulutangkis. Ketika melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler memiliki beberapa permasalahan yang dialami siswa, guru maupun pelatih. Permasalahan yang kerap dijumpai yaitu kurangnya pemahaman terkait teknik dasar permainan bulutangkis, pelaksanaan model, metode serta kurangnya rasa percaya diri pelatih dalam permainan bulutangkis. Kegiatan ekstrakurikuler dapat dilakukan secara efektif, karena menggunakan model atau pendekatan yang sesuai dalam pemberian materi dan pelatihan bermain bulutangkis.

Berdasarkan hasil observasi penelitian dapat dilihat dari kurangnya keterampilan salah satu teknik dasar terutama dalam pukulan forehand overhead lob karena dalam melakukan pukulan tersebut siswa merasa kesulitan. Perkenaan shuttlecock pada raket tidak tepat seperti memukul terkena kepala raket, tangan tidak diluruskan ketika memukul, shuttlecock menyangkut di net, arah jatuhnya shuttlecock melambung dan tidak

mengarah kebagian belakang lapangan serta keluar lapangan. Posisi lengan yang salah pada pukulan forehand overhead lob dapat mempengaruhi pukulan dan arah shuttlecock. Hal ini tampak dari banyaknya kesalahan siswa dalam bermain bulutangkis.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis mendorong penulis untuk melaksanakan perubahan menggunakan pendekatan Tactical Games Model yang dapat meningkatkan teknik dasar forehand overhead lob dalam bulutangkis. Dari hal yang telah diuraikan, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Tactical Games Model terhadap Kemampuan Teknik Dasar Forehand Overhead Lob dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Pada Siswa SMP Negeri 1 Klari”.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode Preeksperimen. Metode Pre-eksperimen mempunyai karakteristik yaitu hanya memiliki satu kelompok (kelompok eksperimen) dan tidak memiliki kelompok kontrol (Rukminingsih et al., 2020). Desain digunakan oleh peneliti adalah One Grup Pretest Posttest Design, pretes dilakukan sebelum diberikan perlakuan dan setelah itu dilakukan posttest.

Populasi kajian ini terdiri dari 20 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bulutangkis di SMPN 1 Klari meliputi 17 laki-laki dan 3 perempuan. Pengambilan sampel digunakan dengan teknik sampling jenuh atau seluruh populasi digunakan menjadi sampel (Sugiyono, 2020). Instrumen penelitian ini berupa instrument Penilaian test Frech Clear Test. Tes ini memiliki beberapa kriteria penilaian yang dilakukan meliputi shuttlecock yang jatuh di daerah sasaran dengan urutan dari luar ke dalam bernilai: 3,5,4,2 dan 1. Shuttlecock yang tidak masuk pada daerah sasaran tidak diberi nilai. Nilai dari 20 kali percobaan kemudian dijumlahkan.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pre-eksperimen menggunakan Tactical Games Model terhadap kemampuan teknik dasar forehand overhead lob dengan alur penelitian sebagai berikut:

(a) Tes Awal (Pre-test)

Tes awal dilaksanakan sebelum diberikan treatment dengan menggunakan tactical games model. Tes awal dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan awal sampel sebelum diberikan perlakuan maka peneliti dapat mengetahui keadaan sampel yang diteliti sebelum dan sesudah diberikan perlakuan serta hasilnya dapat dibandingkan (Adri, 2020; Darma et al., 2021).

(b) Perlakuan (Treatment)

Perlakuan dilakukan pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran tactical games model supaya mengetahui kemampuan forehand overhead lob selama 8 kali pertemuan dilakukan

selama dua kali setiap minggunya. Jumlah treatment yang dilakukan yaitu 8 kali pertemuan, diharapkan terjadi perubahan dalam waktu yang singkat.

(c) Tes Akhir (Posttest)

Tes akhir dilakukan pada pertemuan ke 10 atau pertemuan terakhir setelah diberikan treatment. Sampel melaksanakan tes untuk mengetahui hasil belajar dari sebelum dan sesudah diberikan treatment. Setelah itu data dianalisis untuk menguji hipotesis. Teknik Data yang diperoleh akan dicoba benar-benar menggunakan SPSS Transformation 26. Uji statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas dengan analisis Levene Statistic, dan uji Paired Samples Test.

PEMBAHASAN

Pemaparan data Mengikuti uji normalitas dan uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji hipotesis. Tabel 1 menampilkan hasil Uji hipotesis. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh signifikan tactical games model terhadap kemampuan teknik dasar forehand overhead lob dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis siswa SMP 1 Klari.

Tabel 1. Uji Hipotesis Forehand Overhead Lob

		Paired Samples Test						
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper		
Pair 1	Pretest - Posttest	-13.100	16.016	3.581	-20.596	-5.604	-3.658	19
								.002

Berdasarkan dari tabel pretest dan posttest yang di analisis dengan uji (independent sample), untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dari tactical games model terhadap kemampuan teknik dasar forehand overhead lob, dapat diketahui pada nilai signifikansi diatas yang menunjukkan bahwa nilai sig. (2tailed) < 0.05 (0.002 < 0.05) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan tactical games model terhadap kemampuan teknik dasar forehand overhead lob dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis siswa SMP Negeri 1 Klari. Berdasarkan dari tabel pretest dan posttest yang di analisis dengan uji (independent sample), untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dari tactical games model terhadap kemampuan teknik dasar forehand overhead lob, dapat diketahui pada nilai signifikansi diatas yang menunjukkan bahwa nilai sig. (2- tailed) < 0.05 (0.002 < 0.05) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan

tactical games model terhadap kemampuan teknik dasar forehand overhead lob dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis siswa SMP Negeri 1 Klari.

Berdasarkan hasil pengolahan data serta analisis data menggunakan pendekatan statistika, menunjukkan bahwa test yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 1 Klari mendapatkan hasil yang signifikan. Dalam penelitian ini pertemuan dilakukan sebanyak 10 kali, dengan pertemuan pertama di lakukannya pretest pada 20 siswa atau responden untuk mengetahui sejauh mana kemampuan teknik dasar forehand overhead lob siswa. Selanjutnya siswa diberikan perlakuan selama 8 kali pertemuan, dan di akhiri dengan 1 kali pertemuan untuk posttest untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak dalam peningkatan kemampuan teknik dasar *forehand overhead lob* dengan *tactical games model*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat pengaruh yang meningkat dari hasil dengan perlakuan yang telah di berikan. Pengaruh tersebut di tunjukan dengan peningkatan kemampuan teknik dasar forehand overhead lob siswa pada saat pretest dan posttest yaitu dilihat dari hasil mean pretest = 58,30, dengan mean posttest = 71,40 mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 13,1.

Setelah melakukan uji normalitas hasilnya menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal sehingga pengolahan data di lanjutkan dengan dilakukannya uji homogenitas, setelah melakukan uji homogenitas menunjukkan bahwa data yang dihasilkan homogen.

Setelah dilakukan perhitungan uji paired sample t-test diperoleh nilai signifikansi = 0,002 nilai sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan untuk kemampuan teknik dasar forehand overhead lob data pretest dan posttest. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah perlakuan. Pada tabel t di peroleh thitung = -3,658 yang artinya rata-rata nilai yang di berikan sebelum perlakuan lebih rendah dari pada rata-rata nilai yang sesudah di berikanya perlakuan.

(Ningtyas, 2014) dengan judul “Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap ketepatan Smash Bulutangkis Di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan keterampilan taktis untuk smash bulutangkis. Penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. Dengan sampel yang digunakan berjumlah 20 orang siswa yang mengikuti ekstrakurikuler dengan instrument dalam penelitian ini. Penelitian Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan menggunakan one group pretest-posttest design. Teknik dari Analisa data yang dilakukan adalah tes dan pengukuran. Analisis data yang dilakukan adalah dengan menggunakan uji hipotesis penelitian: uji normalitas, homogenitas, dan pengaruh (uji t). Hasil analisis data uji t keterampilan smash sebesar 5,427 dengan derajat kebebasan $db = (N-1)$ adalah $20-1=19$ dan pada taraf signifikansi 5%, skor t-tabel adalah 2.093. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa t-hitung > t-tabel. Artinya ada pengaruh pendekatan keterampilan taktis terhadap akurasi smash. Persentase dari peningkatannya adalah 9,68%.

Dari penelitian yang telah dilakukan diatas dapat dibandingkan dengan penelitian peneliti dengan judul “Pengaruh *Tactical Games Model* terhadap Kemampuan Teknik Dasar *Forehand Overhead Lob* Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Bulutangkis Siswa SMP Negeri 1 Klari, dari hasil penelitian yang telah diuraikan diatas penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design* dan populasi sebanyak 20 orang, sampel yang digunakan sampling jenuh yaitu menggunakan seluruh populasi yang ada, instrument yang digunakan yaitu tes *lob French clear test* dari alhusin. Dalam penelitian ini *Tactical Games Model* mempunyai nilai signifikansi serta terdapat pengaruh dengan peningkatan persentasi sebesar 22,46% dengan nilai *mean pretest* senilai 58,30 dan jumlah *mean posttest* dengan nilai 71,40.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan bahwa model pembelajaran *tactical games model* terhadap kemampuan teknik dasar *forehand overhead lob* dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis siswa SMPN 1 Klari memiliki pengaruh yang baik sehingga diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi guru ataupun pendidik untuk bisa mengembangkan kemampuan peserta didik, masyarakat luas dan peneliti sendiri.

KESIMPULAN

Model pembelajaran *tactical games* dapat berpengaruh terhadap kemampuan teknik dasar *forehand overhead lob* dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis siswa SMP Negeri 1 Klari menggunakan *French test* didasarkan pada hasil perhitungan yang telah dilakukan yaitu didapat hasil *pretest* memiliki nilai rata-rata 58,30 dan hasil perhitungan *posttest* dengan nilai rata-rata 71,40 menunjukkan bahwa data *pretest* mempunyai hasil perhitungan yang lebih kecil dari hasil perhitungan data *posttest*. Berdasarkan hasil pengolahan serta analisis data dan pembahasan penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, kesimpulan yang terdapat pada penelitian ini yaitu “terdapat pengaruh *tactical games model* terhadap kemampuan teknik dasar *forehand overhead lob* dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis siswa SMP Negeri 1 Klari”. *Tactical games model* dinilai efektif untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *forehand overhead lob* dalam kegiatan ekstrakurikuler bulutangkis siswa SMP Negeri 1 Klari.

Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian selanjutnya dengan mencari sumber yang membahas tentang pengembangan tes *forehand overhead lob*. Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, terdapat beberapa saran dari peneliti agar penelitian ini dapat memberikan manfaat, yang diarahkan untuk berlangsungnya kegiatan pembelajaran khususnya dalam ranah pendidikan jasmani, diantaranya:

1. Bagi praktisi pendidikan jasmani agar dijadikan sumber sebagai model pembelajaran bulutangkis serta dapat menerapkan *Tactical Games Model* Terhadap Kemampuan Teknik Dasar *Forehand Overhead Lob* Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler.

2. Siswa diharapkan selalu aktif berpartisipasi dalam kegiatan ekstrakurikuler dengan meningkatkan semangat berlatih agar mendapat prestasi yang lebih lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *MENARA Ilmu*, 14(1), 81–85.
- Al Fariz, A., & Januarto, O. B. (2022). Meningkatkan Performa Bermain Bulutangkis Siswa SMP. *Sport Science and Health*, 4(7), 588–589.
- Arduta, M. Z., Kusuma, I. J., & Festiawan, R. (2020). Faktor Penentu Minat Siswa Smp Dalam Mengikuti Ekstrakurikuler Bulutangkis Di Purwokerto. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i1.8322>
- Azzahra, P. T., Asbari, M., & Nugroho, D. E. (2024). Urgensi Peran Generasi Muda dalam Meningkatkan Pendidikan Berkualitas. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 90–92.
- Darma, Sarwita, T., & Yudha, D. (2021). Pengaruh Latihan Permainan Target Terhadap Ketepatan Shooting Pada Pemain Bale Junior Fc. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 1–18.
- Dimiyati, A. (2017). Pengembangan Model Permainan Atletik Anak Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus (Tunarungu) Di SLB Negeri Kabupaten Karawang. *Journal Sport Area*, 2(2), 19–26.
- Dimiyati, A. (2018). Identifikasi Cedera Dan Penanganan Cedera Saat Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Telaga Sari. *Jurnal Speed*, 1(1), 1–6.
- Fitriady, G., Sugiyanto, & Sugiarto, T. (2020). AKTIVITAS BERMAIN MENINGKATKAN KETERAMPILAN MANIPULATIF. *Gelanggan Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj>
- Imron, A., & Hasibuan, M. U. Z. (2023). Motivasi Siswa Sekolah Dasar se-Kecamatan Cermin Nan Gedang dalam O2SN Atletik Tingkat Kecamatan. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 12(2), 135–145.
- Maulana, A. (2023). PENGARUH LATIHAN DRILL TERHADAP KETEPATAN PUKULAN FOREHAND OVERHEAD CLEAR DAN BACKHAND OVERHEAD CLEAR ATLET BULUTANGKIS DI PB GARUDA JUNIOR SEMARANG. *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)*, 8(01).
- Mustafa, P. S. (2021). Problematika Rancangan Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Kurikulum 2013 pada Kelas XI SMA. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 184–195.
- Nasution, N. S., & Hindawan, I. (2021). *BERMAIN DAN BELAJAR BULUTANGKIS*. YPSIM.
- Ningtyas, M. (2014). Pengaruh Pendekatan Keterampilan Taktis Terhadap Ketepatan Smash Bulutangkis Di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 1(3), 32–41. <https://www.ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/716/476>
- Pangestu, B., Parwata, I. G. L. A., & Wijaya, M. A. (2021). Minat dan Motivasi Berprestasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bolavoli. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 3(2), 63–70.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, Adnan, M. (2020). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENELITIAN KUANTITATIF, PENELITIAN KUALITATIF, PENELITIAN TINDAKAN KELAS*. Erhaka Utama.
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat siswa kelas vii dan viii dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25.
- Saputro, E. A., Yogaswara, R. R., & Erliyanti, N. K. (2022). PENGENALAN TEKNIK DASAR BULUTANGKIS PADA ANAK-ANAK DI DUSUN CONGKOP, DESA KEBOANSIPEK, KABUPATEN SIDOARJO. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 53–58.
- Sugiyono. (2020). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D*. Alfabeta.

Surya, T. S., Rahayu, E. T., & Gustiawati, R. (2023). Efektifitas Taktikal Games Model Dalam Kurikulum Merdeka Pada Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 6(01), 35–42.