


Pengaruh Model Teaching Game dalam Meningkatkan Pengambilan Keputusan dan Kerja Sama Bulu Tangkis

Maidatul Muawanah¹, Ahmad syarif²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Olahraga, Universitas Ma'arif nahdlatul ulama Kebumen Jl. Kutoarjo No.Km.05, Wonoboyo, Jatisari, Kec. Kebumen, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah 54317

E-mail: maidatulmuawanah34@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5852>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 20 Februari 2026

Revised: 26 Februari 2026

Accepted: 13 Maret 2026

Kata Kunci:

Teaching Game, Model Pembelajaran, Bulu Tangkis, Pendidikan Jasmani

Keywords

Teaching Game, Learning Model, Badminton, Physical Education



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Teaching Game terhadap keterampilan pengambilan keputusan dan kerja sama siswa dalam permainan bulu tangkis di SMP Cokroaminoto Sijeruk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest–Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 23 siswa kelas VIII yang ditentukan melalui teknik random sampling. Data diperoleh melalui lembar observasi keterampilan pengambilan keputusan dan kerja sama yang telah divalidasi menggunakan Content Validity Ratio (CVR) dengan kategori layak. Analisis data dilakukan menggunakan Repeated Measures MANOVA untuk menguji perbedaan skor pretest dan posttest secara simultan pada kedua variabel dependen. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan model Teaching Game berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan pengambilan keputusan dan kerja sama siswa dalam permainan bulu tangkis. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan taktis dan kolaboratif siswa.

This study aims to analyze the effect of the implementation of the Teaching Game model on students' decision-making and cooperation skills in badminton at Cokroaminoto Sijeruk Junior High School. This study used a quantitative approach with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample of the study consisted of 23 eighth-grade students determined through random sampling techniques. Data were obtained through observation sheets on decision-making and cooperation skills that had been validated using the Content Validity Ratio (CVR) with a feasible category. Data analysis was carried out using Repeated Measures MANOVA to test differences in pretest and posttest scores simultaneously on both dependent variables. The results of the analysis showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), which means there was a significant difference between the scores before and after the treatment. These findings indicate that the implementation of the Teaching Game model has a significant effect on improving students' decision-making and cooperation skills in badminton. Thus, the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, which indicates that the game-based learning model is effective in improving students' tactical and collaborative abilities.



This is an open access article under the CC–BY–SA license.

How to Cite: Maidatul Muawanah et al (2026) Pengaruh Model Teaching Game dalam Meningkatkan Pengambilan Keputusan dan Kerja Sama Bulu Tangkis <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5852>

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di jenjang SMP memiliki peranan yang sangat strategis dalam membentuk peserta didik agar sehat secara fisik, cerdas secara kognitif, serta tangguh secara sosial. Fungsi PJOK sebagai bagian integral dari kurikulum pendidikan nasional yang tidak hanya menekankan pada aspek keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir, sikap sosial, serta pembentukan karakter peserta didik (Iswanto & Widayati, 2021). Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam PJOK adalah bulu tangkis. Bulu tangkis merupakan olahraga yang sangat populer di Indonesia dan digemari oleh berbagai kalangan, khususnya remaja. Bulu tangkis menuntut keterampilan fisik seperti kelincahan, kekuatan, dan ketahanan, tetapi juga mengembangkan keterampilan non-fisik seperti kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan cepat dalam situasi permainan (Karina et al., 2024; Rozi et al., 2023). Dengan demikian, PJOK melalui pembelajaran bulu tangkis berperan penting dalam mendukung pengembangan kompetensi fisik, kognitif, dan sosial siswa secara terpadu sesuai tujuan pendidikan nasional.

Hasil observasi awal peneliti pada Kamis, 05 Agustus 2025 di Smp Cokroaminoto Sijeruk menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengambil keputusan saat bermain bulu tangkis masih rendah. Sebagian besar siswa kerap ragu menentukan jenis pukulan yang digunakan, strategi bertahan maupun menyerang, serta penempatan posisi yang tepat ketika bermain. Berdasarkan instrumen observasi awal, sekitar 63% siswa tergolong kategori cukup dalam aspek pengambilan keputusan, sedangkan hanya 15% siswa yang mampu menunjukkan kategori baik. Kondisi ini berdampak pada menurunnya kualitas permainan dan pencapaian tujuan pembelajaran PJOK, sejalan dengan temuan Garritsen et al. (2022) yang menekankan pentingnya keterampilan taktis dalam permainan (Garritsen et al., 2022).

Selain itu, permasalahan juga terlihat pada rendahnya kerja sama siswa dalam permainan bulu tangkis. Hasil observasi menunjukkan bahwa 58% siswa berada pada kategori kurang dalam indikator koordinasi dan komunikasi selama bermain bulu tangkis ganda. Hal ini tercermin dari sering terjadinya miskomunikasi dalam menentukan penerima bola, perebutan bola antar pasangan, serta kurangnya koordinasi posisi di lapangan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama antar siswa masih rendah, terutama dalam mengatur strategi dan saling memahami peran masing-masing saat bermain. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian (Estimurti et al., 2024) yang menyebutkan bahwa pembelajaran olahraga di tingkat SMP masih menghadapi kendala dalam menumbuhkan keterampilan kolaboratif. Dengan demikian, masalah utama yang muncul adalah rendahnya tingkat kerja sama siswa dalam permainan ganda bulu tangkis di Smp Cokroaminoto Sijeruk, sehingga aspek ini perlu mendapat perhatian dan upaya perbaikan melalui penerapan model pembelajaran yang tepat.

Kondisi tersebut tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan guru PJOK. Selama ini, metode konvensional yang lebih menekankan pada penguasaan teknik dasar ternyata belum mampu menumbuhkan keterampilan taktis, pengambilan keputusan, maupun interaksi sosial siswa. Model ini membuat siswa cenderung pasif dan kurang dilibatkan dalam proses analisis situasi permainan. Temuan serupa dikemukakan oleh (Sianturi et al, 2024) dan (Sutarni, 2022) yang menegaskan bahwa pembelajaran olahraga konvensional belum mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa secara optimal.

Salah satu pendekatan yang dianggap relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model Teaching Game. Model ini menekankan pada pemahaman konsep permainan, situasi taktis, serta strategi tim dibandingkan hanya sekadar keterampilan teknis individu. Melalui model ini, siswa tidak hanya belajar melakukan pukulan tertentu, tetapi juga belajar kapan dan mengapa pukulan tersebut dilakukan (Hafiar et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melatih keterampilan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama antar siswa. Dengan adanya kombinasi antara pengalaman langsung di lapangan dan diskusi reflektif, Teaching Game berpotensi menjawab kebutuhan pembelajaran PJOK di SMP (Ribeiro & Couto, 2022)

Penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas model Teaching Game dalam meningkatkan kemampuan taktis siswa. (Setiawan et al, 2023) membuktikan bahwa penerapan model ini berpengaruh pada keterampilan pengambilan keputusan dalam permainan bulu tangkis. (Utomo et al, 2023) juga melaporkan adanya peningkatan koordinasi dan penguasaan footwork siswa. Namun, penelitian serupa

di Smp cokroaminoto Sijeruk masih sangat terbatas, sehingga memunculkan research gap yang penting untuk dikaji (Xiang & Han, 2021). Dengan demikian, penelitian ini hadir untuk melengkapi kekosongan tersebut dengan fokus pada aspek pengambilan keputusan dan kerja sama.

Selain memberikan kontribusi pada teori pembelajaran olahraga, penelitian ini juga penting secara praktis. Guru PJOK membutuhkan model pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional. Dengan penerapan Teaching Game, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. (Fitriah & Pamungkas, 2023) menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kolaborasi siswa (Wahyudi et al., 2024).

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Teaching Game terhadap keterampilan pengambilan keputusan siswa dalam permainan bulu tangkis di Smp Cokroaminoto Sijeruk, mengkaji pengaruh penerapan model Teaching Game terhadap keterampilan kerja sama siswa dalam permainan bulu tangkis di Smp Cokroaminoto Sijeruk, menguji secara simultan pengaruh model Teaching Game terhadap keterampilan pengambilan keputusan dan kerja sama siswa dalam permainan bulu tangkis di Smp Cokroaminoto Sijeruk.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Cokroaminoto Sijeruk yang berlokasi di Jalan Raya Karangobar, Kecamatan Banjarnangu Kabupaten Banjarnegara, Provinsi Jawa Tengah. Pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung dalam rentang waktu bulan Desember 2025 hingga Maret tahun 2026.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan dan menganalisis data numerik yang diperoleh dari hasil observasi dan tes keterampilan. Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design*.

$$a^1 \rightarrow x \rightarrow a^2$$

Keterangan :

a^1 = pre test (nilai tes sebelum diberi *threatmen*)

x = *threatmen*

a^2 = post test (nilai tes setelah diberi *threatmen*)

Desain ini melibatkan satu kelompok (kelas/sampel) yang diberi tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan dasar siswa dalam aspek kerja sama dan strategi bermain. Kemudian siswa diberikan perlakuan (*threatment*), yaitu pembelajaran dengan model teaching game. Setelah itu, siswa diberi tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah penggunaan model.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Cokroaminoto Sijeruk, yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah 23 siswa yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya pada materi permainan bulu tangkis. Populasi ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik dan jenjang pendidikan yang menjadi sasaran penerapan model pembelajaran teaching game.

Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Smp Cokroaminoto Sijeruk yang berjumlah 23 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*, dengan memilih secara acak sampel yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian.

No	Nama	Pengambilan Keputusan	Kerja Sama	Total Skor
1/	Andi	3	4	7
2

Skor Penilaian:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\sum x}{\sum x_{max}} \times 100$$

Keterangan:

$\sum x$: total skor yang diperoleh peserta didik

$\sum x_{max}$: total maksimum skor penilaian

Instrumen pengambilan keputusan dan kerja sama divalidasi oleh enam orang ahli di bidang Pendidikan Jasmani. Validitas isi diuji menggunakan metode Content Validity Ratio (CVR). Setiap ahli diminta menilai tingkat keesensialan setiap butir instrumen dengan kategori: 1 = tidak esensial, 2 = berguna tetapi tidak esensial, dan 3 = esensial. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh item memperoleh nilai CVR sebesar 0,99. Berdasarkan ketentuan Lawshe, untuk enam validator nilai minimum CVR yang diterima adalah 0,99, sehingga seluruh item dinyatakan layak digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha untuk melihat konsistensi antar penilai (inter-rater reliability). Hasil analisis menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,79, yang termasuk dalam kategori reliabel. Dengan demikian, instrumen dinyatakan valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan Repeated Measures MANOVA untuk mengetahui pengaruh penerapan model Teaching Game terhadap keterampilan pengambilan keputusan dan kerja sama secara simultan. Analisis dilakukan dengan membandingkan skor pretest dan posttest pada kelompok yang sama. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 menggunakan bantuan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis uji statistik deskriptif yang telah dilakukan terhadap data penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre_PK	23	1.00	4.00	2.6522	0.88465
Pre_KS	23	1.00	4.00	2.4783	0.99405
Post_PK	23	3.00	4.00	3.6522	0.48698
Post_KS	23	3.00	4.00	3.8261	0.38755
Valid N (listwise)	23				

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, diketahui bahwa pada tahap pretest variabel pengambilan keputusan (Pre_PK) memiliki nilai rata-rata sebesar 2,6522 dengan standar deviasi 0,88465, sedangkan variabel kerja sama (Pre_KS) memiliki nilai rata-rata sebesar 2,4783 dengan standar deviasi 0,99405. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua aspek masih berada pada kategori sedang dengan variasi skor yang relatif beragam. Setelah diberikan perlakuan melalui penerapan model Teaching Game, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang jelas pada kedua variabel. Rata-rata pengambilan keputusan (Post_PK) meningkat menjadi 3,6522 dengan standar deviasi 0,48698, sedangkan rata-rata kerja sama (Post_KS) meningkat menjadi 3,8261 dengan standar deviasi 0,38755. Selain terjadi peningkatan nilai rata-rata, standar deviasi pada posttest juga lebih kecil dibandingkan pretest, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa menjadi lebih merata setelah perlakuan. Dengan demikian, secara deskriptif dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan pengambilan keputusan dan kerja sama siswa setelah penerapan model Teaching Game.

Uji CVR

Uji validitas isi dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir keputusan benar-benar merepresentasikan konstruk yang diukur, yaitu keterampilan pengambilan keputusan dan kerja sama dalam permainan bulu tangkis. Validitas isi dalam penelitian ini dianalisis menggunakan metode Content Validity Ratio (CVR) untuk menilai tingkat keesensialan setiap item berdasarkan penilaian para ahli.

Metode CVR digunakan karena mampu memberikan ukuran kuantitatif terhadap kesepakatan para validator mengenai relevansi dan keesensialan item instrumen. Melalui prosedur ini, setiap butir dinilai oleh panel ahli dengan kategori tertentu, kemudian dihitung tingkat kelayakannya menggunakan rumus CVR.

Tabel 2. Uji CVR

Item	n _e	CVR	Nilai Minimum	Kategori
1	6	1,00	0,99	Layak
2	6	1,00	0,99	Layak
3	6	1,00	0,99	Layak
4	6	1,00	0,99	Layak
5	6	1,00	0,99	Layak

Berdasarkan hasil uji Content Validity Ratio (CVR) yang disajikan pada Tabel 2, diketahui bahwa seluruh item instrumen memperoleh nilai n_e sebesar 6, yang berarti keenam validator menyatakan setiap butir sebagai esensial. Hasil perhitungan menunjukkan nilai CVR masing-masing item sebesar 1,00. Nilai tersebut berada di atas nilai minimum CVR untuk enam validator, yaitu sebesar 0,99, sehingga seluruh item dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan. Dengan demikian, instrumen pengambilan keputusan dan kerja sama dalam penelitian ini memiliki validitas isi yang baik dan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Uji MANOVA

Uji MANOVA dilakukan untuk menganalisis pengaruh penerapan model Teaching Game terhadap dua variabel dependen secara simultan, yaitu keterampilan pengambilan keputusan dan kerja sama siswa dalam permainan bulu tangkis. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest pada kedua variabel tersebut secara bersama-sama. Pengujian dilakukan menggunakan pendekatan Repeated Measures MANOVA karena penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest–Posttest dengan pengukuran yang dilakukan pada subjek yang sama dalam dua waktu berbeda, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil pengujian multivariat dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Multivariate Test

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Significance
waktu	Pillai's Trace	0.735	18.531 ^b	3.000	20.000	0.000
	Wilks' Lambda	0.265	18.531 ^b	3.000	20.000	0.000
	Hotelling's Trace	2.780	18.531 ^b	3.000	20.000	0.000
	Roy's Largest Root	2.780	18.531 ^b	3.000	20.000	0.000
a. Design: Intercept Within Subjects Design: waktu						
b. Exact statistic						

Berdasarkan hasil analisis *Repeated Measures MANOVA*, diperoleh nilai Pillai's Trace sebesar 0,735 dengan nilai $F(3,20) = 18,531$ dan tingkat signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil yang konsisten juga ditunjukkan oleh nilai Wilks' Lambda sebesar 0,265, Hotelling's Trace sebesar 2,780, serta Roy's Largest Root sebesar 2,780, yang seluruhnya memiliki nilai signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara simultan antara skor pretest dan posttest pada variabel pengambilan keputusan dan kerja sama. Dengan demikian, penerapan model *Teaching Game* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kedua variabel tersebut secara bersama-sama. Besarnya pengaruh perlakuan dapat dilihat pada nilai eta squared sebesar 0,498, yang termasuk dalam kategori besar, sehingga menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memiliki kontribusi yang kuat terhadap peningkatan kemampuan siswa. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa model *Teaching Game* berpengaruh secara simultan terhadap pengambilan keputusan dan kerja sama siswa dapat diterima.

Tabel 4. Hasil Uji Tests of Within-Subjects Effects

Tests of Within-Subjects Effects							
Measure:	MEASURE_1						
Source		Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Significance	Eta Squared
waktu	Sphericity Assumed	32.391	3	10.797	21.853	0.000	0.498
	Greenhouse-Geisser	32.391	2.255	14.364	21.853	0.000	0.498
	Huynh-Feldt	32.391	2.525	12.826	21.853	0.000	0.498
	Lower-bound	32.391	1.000	32.391	21.853	0.000	0.498
Error(waktu)	Sphericity Assumed	32.609	66	0.494			
	Greenhouse-Geisser	32.609	49.610	0.657			
	Huynh-Feldt	32.609	55.560	0.587			
	Lower-bound	32.609	22.000	1.482			

Berdasarkan hasil *Tests of Within-Subjects Effects*, diperoleh nilai F sebesar 21,853 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) pada faktor waktu. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest setelah penerapan model Teaching Game. Dengan demikian, perlakuan pembelajaran yang diberikan terbukti memberikan pengaruh nyata terhadap perubahan skor siswa. Selain itu, nilai eta squared sebesar 0,498 menunjukkan bahwa pengaruh yang diberikan berada dalam kategori besar. Hal ini berarti bahwa sekitar 49,8% variasi perubahan skor pengambilan keputusan dan kerja sama dapat dijelaskan oleh penerapan model Teaching Game. Temuan ini menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis permainan memiliki kontribusi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan taktis dan kolaboratif siswa dalam permainan bulu tangkis.

Pembahasan

1. Pengaruh Model Teaching Game terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, rata-rata skor pengambilan keputusan siswa mengalami peningkatan dari 2,6522 pada tahap pretest menjadi 3,6522 pada tahap posttest. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan siswa dalam menentukan strategi, memilih jenis pukulan, serta mengambil keputusan secara cepat dan tepat selama permainan berlangsung. Hasil uji inferensial melalui Repeated Measures MANOVA juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model Teaching Game berpengaruh signifikan terhadap keterampilan pengambilan keputusan siswa. Secara konseptual, model Teaching Game menekankan pada pemahaman taktik permainan sebelum penguasaan teknik secara terpisah. Dalam pembelajaran ini, siswa dihadapkan pada situasi permainan nyata yang menuntut mereka untuk berpikir, menganalisis, dan menentukan tindakan secara kontekstual. Kondisi tersebut melatih kemampuan kognitif siswa dalam membaca permainan, memilih alternatif strategi, serta menyesuaikan respon terhadap dinamika permainan. Proses pembelajaran yang berbasis situasi ini memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung (*experiential learning*), sehingga keterampilan pengambilan keputusan berkembang secara lebih efektif dibandingkan pendekatan konvensional yang berfokus pada latihan teknik secara terpisah.

2. Pengaruh Model Teaching Game terhadap Keterampilan Kerja Sama

Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor kerja sama meningkat dari 2,4783 pada pretest menjadi 3,8261 pada posttest. Selain peningkatan nilai rata-rata, standar deviasi pada posttest juga lebih kecil dibandingkan pretest, yang menunjukkan bahwa kemampuan kerja sama siswa

menjadi lebih merata setelah penerapan model Teaching Game. Secara statistik, hasil uji menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang berarti terdapat pengaruh signifikan model Teaching Game terhadap keterampilan kerja sama siswa. Model Teaching Game memberikan ruang interaksi yang lebih luas antar siswa melalui permainan yang bersifat kolaboratif. Dalam permainan bulu tangkis ganda, siswa dituntut untuk berkomunikasi, membagi peran, serta saling mendukung dalam menghadapi lawan. Situasi ini secara langsung melatih koordinasi, komunikasi, dan tanggung jawab bersama dalam mencapai tujuan permainan. Pembelajaran yang berorientasi pada taktik tim mendorong siswa untuk memahami pentingnya kerja sama dalam memperoleh hasil optimal. Dengan demikian, peningkatan keterampilan kerja sama yang terjadi selaras dengan karakteristik model Teaching Game yang menempatkan interaksi sosial sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

3. Pengaruh Model Teaching Game secara Simultan terhadap Pengambilan Keputusan dan Kerja Sama

Hasil uji Multivariate Test menunjukkan nilai Pillai's Trace sebesar 0,735 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa secara simultan terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest pada variabel pengambilan keputusan dan kerja sama. Selain itu, nilai eta squared sebesar 0,498 menunjukkan bahwa pengaruh perlakuan berada dalam kategori besar. Hal ini berarti bahwa model Teaching Game memberikan kontribusi yang kuat terhadap peningkatan kedua keterampilan tersebut secara bersama-sama. Temuan ini menunjukkan bahwa model Teaching Game tidak hanya berdampak pada aspek kognitif berupa pengambilan keputusan, tetapi juga pada aspek sosial berupa kerja sama. Kedua kemampuan tersebut berkembang secara terpadu karena dalam konteks permainan, pengambilan keputusan yang efektif sering kali bergantung pada koordinasi dan komunikasi antar pemain. Pembelajaran berbasis permainan mendorong siswa untuk berpikir taktis sekaligus bekerja secara kolektif dalam menyusun strategi. Dengan demikian, penerapan model Teaching Game terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan taktis dan kolaboratif siswa secara simultan dalam pembelajaran bulu tangkis di SMP Cokroaminoto Sijeruk.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah penerapan model Teaching Game. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan model Teaching Game memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pengambilan keputusan dan kerja sama siswa dalam permainan bulu tangkis, sehingga hipotesis alternatif (H_{11}) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_{01}) ditolak. Penolakan H_{01} didasarkan pada bukti empiris bahwa perlakuan pembelajaran mampu menghasilkan perubahan capaian belajar yang nyata, konsisten, dan bermakna secara statistik, sementara penerimaan H_{11} didukung oleh peningkatan skor rata-rata serta selisih nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori perilaku (behavior theory) yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui hubungan yang kuat antara stimulus dan respon. Dalam konteks penelitian ini, permainan bulu tangkis yang dikemas melalui penerapan model Teaching Game berperan sebagai stimulus pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk menantang siswa menghadapi berbagai situasi permainan yang dinamis. Stimulus tersebut mendorong siswa untuk memberikan respon secara langsung melalui pengambilan keputusan yang cepat, tepat, dan kontekstual, serta melalui kemampuan bekerja sama dengan rekan satu tim untuk mencapai tujuan permainan. Pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung ini memungkinkan siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif mengolah, merespons, dan menyesuaikan perilaku bermainnya sesuai tuntutan situasi permainan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga artikel ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan kesabarannya selama proses penelitian, kepada pihak SMP Cokroaminoto Sijeruk Kabupaten Banjarnegara atas dukungan dan kerja samanya, serta kepada rekan-rekan dan semua pihak yang telah memberikan bantuan, doa, dan motivasi hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Estimurti, E. S., Pantiwati, Y., Latipun, L., & Bulkani, B. (2024). Development Conceptual And Empirical Validity Of Collaboration And Communication Skills Instruments In Sports Learning. *Retos*, 55, 779–786. <https://doi.org/10.47197/Retos.V55.105009>
- Fitriah, F., & Pamungkas, J. (2023). Analisis Kemampuan Kerja Sama Anak Dengan Permainan Angklung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 427–438. <https://doi.org/10.31004/Obsesi.V7i1.2684>
- Garritsen, H. H., Rozema, A. D., Van De Goor, I. A. M., & Kunst, A. E. (2022). How Sports Clubs Decide To Adopt An Outdoor Smoke-Free Policy: A Qualitative Study Applying The Garbage Can Model. *Substance Abuse: Treatment, Prevention, And Policy*, 17(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/S13011-022-00487-X>
- Hafiar, H., Budiana, H. R., Mirawati, I., Abdullah, K. H., & Purnomo, E. (2024). Conceptual Structure Analysis With Bibliometrix Package In R: A Scientific Communication Of Sport Education. 2041, 1245–1254.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif Dan Berkualitas. *Majora: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13–17. <https://doi.org/10.21831/Majora.V27i1.34259>
- Karina, M., Judijanto, L., Rukmini, A., Fauzi, M. S., Arsyad, M., Pgri, U. I., Jakarta, I., Nida, S., Adabi, E., & Oleo, U. H. (2024). Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Prestasi Akademik : Tinjauan Literatur Pada Pembelajaran Kolaboratif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 6334–6344.
- Ribeiro, S. P., & Couto, A. C. P. (2022). Professional Training In Educational Sports In Brazil: The Collaborating Teams Of The Programa Segundo Tempo (Pst) – Federal Government. *Research, Society And Development*, 11(1), E0311124269. <https://doi.org/10.33448/Rsd-V11i1.24269>
- Sianturi, V. H., Butar-Butar, R. D., Daeli, P. J., Purba, L., Boniface, C., Hutauruk, M. B., Lele, N. L., Hutapea, D., Togodi, L., & Sihombing, D. (2024). Strategi Pembelajaran Kolaboratif Untuk Memperkuat Karakter Toleransi Peserta Didik Di Smp Swasta Bethesda Batam. *Journal Of Human And Education (Jahe)*, 4(2), 215–223. <https://doi.org/10.31004/Jh.V4i2.804>
- Sutarni, S. (2022). Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Rme: Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Kerjasama Siswa Smp Meningkatkan. *Pembelajaran Kolaboratif Matematika Berbasis Lesson Study Di Smp*, 152–160.
- Utomo, A. W. B., Wulandari, B., & Wahyudi, A. N. (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>
- Wahyudi, D., Alfiyanto, A., Mailizar, M., Jannah, M., & Badaruddin, M. (2024). Sosial Media Dan Pembelajaran Kolaboratif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Tarbawiyah : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 70. <https://doi.org/10.32332/Tarbawiyah.V8i1.8084>
- Xiang, J., & Han, C.-Q. (2021). Effect Of Teaching And Learning-Scrum On Improvement Physics Achievement And Team Collaboration Ability Of Lower-Secondary School Student. *Journal Of Baltic Science Education*, 20(6), 983–1000.