

## **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MELALUI PEMBELAJARAN BULUTANGKIS**

**Manaf Darmawan<sup>1</sup>, Yusup Hidayat<sup>2</sup>, Tite Juliantine<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No. 299  
Bandung

Alamat E-mail: <sup>1</sup> [manapdarmawan@gmail.com](mailto:manapdarmawan@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pengetahuan tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi sosial yaitu aspek afektif siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosial siswa menggunakan model pembelajaran cooperative learning dalam pembelajaran bulutangkis. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan penerapan model pembelajaran cooperative learning terhadap interaksi sosial (asosiatif dan disosiatif) siswa SMP dengan menggunakan instrumen (angket) interaksi sosial skala likert yang telah diuji terlebih dahulu validitas maupun reliabilitasnya dan diperkuat dengan lembar observasi. Populasi yaitu sepuluh kelas VII SMPN 1 Lembang berjumlah 365 siswa dan sampel yang digunakan adalah random sampling, data yang diambil adalah satu kelas VII C berjumlah 37 siswa. Data penelitian diperoleh pre-test dan post-test yang dianalisis menggunakan uji-t dan deskriptif prosentase dengan kriteria pengambilan keputusan nilai  $\alpha$  (0,05). Maka jika  $t$  hitung  $< t$  tabel ( $\alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak artinya variabel X memberikan pengaruh terhadap variabel Y dan jika  $t$  hitung  $> t$  tabel ( $\alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima/ $H_1$  ditolak artinya variabel X tidak memberikan pengaruh terhadap variabel Y. Maka kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran cooperative learning dapat meningkatkan interaksi sosial secara signifikan melalui pembelajaran bulutangkis.

**Kata kunci:** *cooperative learning*, interaksi sosial, bulutangkis.

### **Abstract**

*This research is motivated by a lack of knowledge about learning models that can increase social interaction, namely the affective aspect of students. The purpose of this research is to increase students' social interaction using cooperative learning model in badminton learning. This study uses an experimental method with the application of cooperative learning learning models to social interactions (associative and dissociative) of junior high school students by using a Likert scale social interaction instrument (questionnaire) which has been tested for validity and reliability and is strengthened by observation sheets. The population is ten class VII SMPN 1 Lembang totaling 365 students and the sample used is random sampling, the data taken is one class VII C totaling 37 students. The research data obtained pre-test and post-test were analyzed using t-test and descriptive percentage with the decision criteria value (0.05). So if  $t$  count  $< t$  table ( $\alpha = 0.05$ ), then  $H_0$  is rejected, meaning that the X variable has an influence on the Y variable and if  $t$  count  $> t$  table ( $\alpha = 0.05$ ), then  $H_0$  is accepted/ $H_1$  is rejected, meaning that the X variable does not provide influence on variable Y. So the conclusion from the research results show that the cooperative learning learning model can significantly increase social interaction through badminton learning.*

**Keywords:** *cooperative learning*, social interactions, badminton.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan prestasi manusia melalui aktivitas fisik yang berkaitan dengan gerak, pembangunan dan pemeliharaan kesehatan yang optimal serta untuk memperoleh pengetahuan dan sikap-sikap positif terhadap suatu aktivitas. Suherman (2000) mengemukakan bahwa “klasifikasi tujuan umum pendidikan jasmani yang meliputi tujuan perkembangan fisik (physical fitness), perkembangan gerak, perkembangan mental, dan perkembangan sosial”. Pendidikan jasmani diyakini dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara teratur dalam kegiatan olahraga. pemahaman dan penerapan konsep yang benar tentang aktivitas-aktivitas tersebut dapat dilakukan dengan sebaik mungkin, agar pemahaman dan penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas tersebut terbentuk sikap perilaku sportif, positif, emosi stabil, dan gaya hidup sehat.

Menurut Wahyudi dkk. (2018) bahwa “Manfaat pendidikan jasmani di sekolah mempunyai sasaran dan tujuan untuk membantu para siswa dalam perkembangan fungsi-fungsi organ tubuh (fisiologis) sebagai upaya peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani, perkembangan psikomotor, perkembangan kognitif, dan perkembangan afektif”. Dalam mata pelajaran PJOK disekolah terdapat beberapa cabang olahraga yang harus diajarkan kepada siswa salah satunya yaitu bulutangkis. Menurut Nursal (2013:2) (dalam Juang, 2015) mengemukakan bahwa “Olahraga Bulutangkis merupakan olahraga yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang (untuk tunggal) atau dua orang melawan dua orang (untuk ganda).” Olahraga ini menggunakan raket sebagai alat pemukul dan shuttlecock sebagai objek pukul. Tetapi di dalam aktivitas permainan bulutangkis ini akan menjadikan alat untuk meningkatkan interaksi sosial siswa.

Manusia sebagai makhluk sosial dalam kehidupan secara langsung yang membutuhkan adanya kehadiran dan bantuan orang lain. Tentunya kehadiran orang lain menjadi hal yang berarti karena dalam keberlangsungan hidup manusia sebagai makhluk sosial mengalami hambatan dan kesulitan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Di tinjau dari keberlangsungan hidup manusia, kebutuhan

berinteraksi sosial semakin besar ketika berada dalam suatu kelompok, organisasi, ruang lingkup perusahaan maupun industri. Interaksi sosial merupakan modal dalam hubungan sosial dengan orang lain. Hubungan-hubungan sosial tersebut menyangkut hubungan antar individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Cohen dan Slavin (dalam Chiu, dkk. 2014, hlm. 4) mengemukakan “Literatures also prove the ide of students working in small groups interactively can master material illustrated by teachers better than sturdents working by themselves.” Tanpa adanya interaksi sosial maka tidak akan mungkin ada kehidupan bersama.

Oleh karena itu dibutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan, kondusif dan efektif untuk meningkatkan interaksi sosial diantara siswa sehingga terpenuhinya kebutuhan individu dan kelompok yang tidak dapat dipenuhi sendiri tanpa adanya interaksi dengan orang lain. Hubungan sosial antara dua atau lebih kelompok sosial yang berbeda akan terintegrasi lebih kuat karena timbulnya solidaritas dan kesetiakawanan yang tinggi. Dalam pembelajaran PJOK disekolah , banyak model yang dapat diterapkan tetapi semua belum dapat membuktikan bahwa adanya kontribusi akibat dari model tersebut dapat meningkatkan interaksi sosial.

Model pembelajaran cooperative learning merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen. Model pembelajaran cooperative learning merupakan sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Senada dengan pendapat Metzler (2000) yang mengatakan bahwa :

Cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada kegiatan belajar berkelompok, beliau memaknai model cooperative learning sebagai strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam aktivitas kelompok untuk menyelesaikan tugas tertentu dengan harapan bahwa seluruh siswa berkontribusi terhadap proses dan hasil belajar yang diperolehnya. (hlm. 221)

Berdasarkan hasil pengalaman dilapangan ketika melaksanakan program pengalaman lapangan (PPL) bahwa siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Lembang memiliki kesulitan dalam berinteraksi, dikarenakan mereka berasal dari sekolah

yang berbeda kemudian bergabung dalam satu lembaga sekolah yang sama sehingga sikap individualisme yang kuat dan masih merasa malu untuk belajar bersama teman-temannya. Untuk kelas VII SMP Negeri 1 Lembang setiap pembelajaran penjas siswa wajib membawa raket dan shuttlecock oleh guru penjasnya. karena dalam setiap pembelajaran dengan materi apapun siswa diberikan waktu selama 40 menit untuk bermain bulutangkis, dari hal tersebut dimanfaatkan siswa untuk bermain bulutangkis. Dengan demikian peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran cooperative learning untuk melihat apakah ada peningkatan di dalam interaksi sosial siswa. Menurut Ensergueix & Lafont (2010) (dalam Barker dkk. 2015) mengemukakan dalam jurnalnya bahwa “that group interactions can be facilitated through training.”

## **METODE**

Pada dasarnya melakukan penelitian pasti memerlukan suatu metode yang akan digunakan. Penggunaan metode dalam penelitian disesuaikan dengan masalah serta tujuan penelitian tersebut. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa penelitian eksperimen yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan atau treatment Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencoba model pembelajaran cooperative learning diketahui pengaruhnya terhadap interaksi sosial. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah one-group pretest-posttest design. Menurut Sugiyono (2015, hlm. 110) one group pretest and posttest design adalah “suatu teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah pemberian perlakuan”.

Menurut Darajat dan Abduljabar (2014, hlm. 16) menyatakan bahwa “populasi adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”. Dari pernyataan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik suatu

kesimpulan. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah siswa/siswi kelas VII di SMP Negeri 1 Lembang.

Sampel merupakan sebagian hal yang penting dari populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2017) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili). (hlm. 117) Dalam pengambilan sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2017:124) mengatakan bahwa sampling jenuh adalah teknik menentukan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau peneliti yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Dalam penelitian ini sampel yang akan diambil sebanyak 37 siswa dari 365 populasi. Dalam penelitian ini melakukan pengambilan sampel dengan menggunakan teknik sampel acak sederhana (simple random sampling). Adapun pengambilan sampel yang peneliti lakukan adalah dengan mengambil satu kelas yang dipilih secara acak yaitu kelas C dengan jumlah siswa 37 orang dari 10 kelas yang berjumlah 365 yang ada di SMP Negeri 1 Lembang.

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan suatu alat ukur yang disebut instrumen. Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2015, hlm. 148) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap suatu fenomena.

Berdasarkan metode yang peneliti pilih yaitu eksperimen. Peneliti menggunakan instrumen berbentuk kuisioner atau angket dan lembar observasi. Peneliti menggunakan pertanyaan atau pernyataan dengan pilihannya sebagai bahan dalam penelitian sehingga dapat membantu peneliti untuk menuangkan hasil

observasi sesuai dengan fakta dan bisa memperoleh data yang diperlukan oleh penulis sekaligus alat untuk mencapai tujuan penelitian.

Menurut Sugiyono (2015, hlm. 199) bahwa “kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Maka dapat disimpulkan bahwa kuisisioner secara umum adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

Dalam penelitian ini penulis juga menggunakan lembar observasi untuk memperkuat hasil penelitian. Metode observasi sering kali diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subjek penelitian. Teknik observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis hendaknya dilakukan pada subjek yang secara aktif mereaksi terhadap objek. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi terang-terangan dan tersamar sebagaimana yang dikemukakan oleh Sanafiah Faisal (dalam Sugiyono, 2015, hlm.310) yang mengklasifikasi observasi menjadi 3 bagian “...observasi berpartisipasi (participant observation), observasi yang secara terang-terangan dan tersamar (overt observation and covert observation), dan observasi yang tak berstruktur (unstructured observation)”. Peneliti mengemukakan langsung kepada sumber data bahwa sedang melakukan penelitian. Peneliti melakukan observasi secara langsung mengamati bagaimana interaksi sosial siswa pada saat diterapkannya perlakuan.

Untuk mengumpulkan data dari sampel penelitian diperlukan suatu alat ukur yang disebut instrumen. Seperti yang dinyatakan oleh Sugiyono (2015, hlm. 148) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap suatu fenomena.

Dalam memperoleh suatu data peneliti harus menggunakan alat atau instrumen yang dapat menunjang untuk memperoleh data dari permasalahan yang akan diteliti. Instrumen yang dibuat adalah instrumen untuk mengukur peningkatan

interaksi sosial siswa. Adapun cara untuk menyusun instrumen penelitian menurut Sugiyono (2015, hlm. 149) yaitu “Titik tolak dari penyusunan adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti.” Dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya, dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan.

Berdasarkan metode yang peneliti pilih yaitu eksperimen. Peneliti menggunakan instrumen berbentuk kuisioner atau angket dan lembar observasi. Peneliti menggunakan pertanyaan atau pernyataan dengan pilihannya sebagai bahan dalam penelitian sehingga dapat membantu peneliti untuk menuangkan hasil observasi sesuai dengan fakta dan bisa memperoleh data yang diperlukan oleh penulis sekaligus alat untuk mencapai tujuan penelitian. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan interaksi sosial siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian selama 6 minggu yang terdiri dari 12 pertemuan yang diantaranya *pretest* dan *posttest* maka peneliti memperoleh hasil data. Data hasil Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Pembelajaran Bulutangkis yang telah diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun data yang diperoleh dan disajikan dalam bentuk tabel adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. Statistik Pretest Kelompok Eksperimen**

Deskripsi Statistik					
Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pre-test	37	128,8378	11,09933	100,00	154,00

Keterangan :

- N (jumlah) = 37 siswa
- Mean (rata-rata) = 128,8378

- *Std. Deviation* (simpangan baku) = 11,09933
- Nilai minimum (nilai paling rendah) = 100
- Nilai maksimum (nilai paling tinggi) = 154

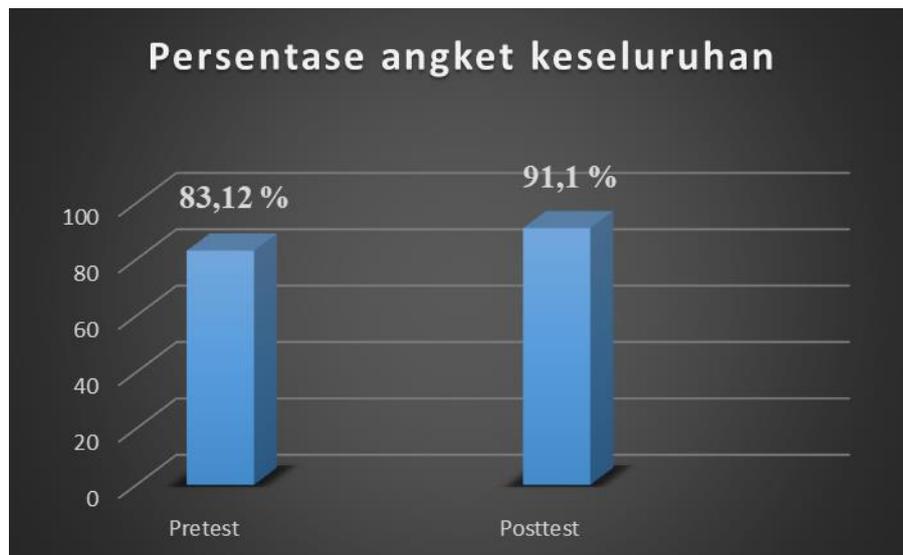
**Tabel 2. Statistik Posttest Kelompok Eksperimen**

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Post-test	37	141,1892	5,99925	126,00	154,00

Keterangan :

- N (jumlah) = 37 siswa
- Mean (rata-rata) = 141,1892
- *Std. Deviation* (simpangan baku) = 5,99925
- Nilai minimum (nilai paling rendah) = 126
- Nilai maksimum (nilai paling tinggi) = 154

**Diagram 1. Hasil Skor Persentase Angket pretest dan Posttest**



**Tabel 3. Hasil Data Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
Tes	Nilai Sig	$\alpha$ (0,05)	Keterangan
<i>pretest</i>	0,769	0,316	Normal
<i>posttest</i>	0,837		Normal

Oleh karena nilai Sig sebesar 0.769 dan 0.837 > 0,316 maka hipotesis tersebut berdistribusi normal (diterima). Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis**

Paired Samples Statistics						
Model	Variabel	N	Mean	Nilai Sig	( $\alpha$ ) = 0,05	Kesimpulan
Pair 1	<i>Pre-test</i>	37	128,8378	0,000	1,687	Signifikan
	<i>Post-test</i>	37	141,1892			

Oleh karena nilai Sig untuk kelompok Eksperimen sebesar 0.000 < 1.687, maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang Signifikan dari pemberian Model Pembelajaran Cooperative Learning terhadap peningkatan Interaksi Sosial dalam pembelajaran Bulutangkis.

**Tabel 5. Hasil Uji Peningkatan Persentase Keseluruhan Angket**

Persentase Keseluruhan		
<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
83,12 %	91,1 %	7,98 %

Berdasarkan hasil penghitungan persentase *pretest* terhadap *posttest* yaitu terdapat peningkatan sebesar 7.98 %, maka dari itu adanya pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* terhadap interaksi sosial siswa. Di bawah ini terdapat diagram peningkatan dari *pretest* terhadap *posttest*.

**Tabel 6. Hasil Uji Peningkatan Persentase Keseluruhan Lembar Observasi**

Persentase Keseluruhan						
OBS 1	OBS 2	OBS 3	OBS 4	OBS 5	OBS 6	Peningkatan
68,24 %	70,13 %	71,77 %	73,55 %	75,29 %	76,88 %	8,64 %

**Diagram 2. Hasil Skor Persentase Lembar Observasi pertama sampai terakhir**



Setelah dilakukan pengolahan dan analisis data melalui uji statistik, maka penulis mendapat gambaran mengenai “Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Dalam Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Pembelajaran Bulutangkis di SMP Negeri 1 Lembang”. Dari hasil penelitian terbukti bahwa model pembelajaran cooperative learning memberikan pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial siswa.

Berdasarkan analisis data angket interaksi sosial yang diperkuat dengan lembar observasi terlihat bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran cooperative learning terhadap interaksi sosial. Maka dari itu penelitian yang dilakukan menghasilkan suatu pengetahuan bahwa model pembelajaran cooperative learning bukan sekedar model untuk pembelajaran saja, akan tetapi terdapat manfaat untuk meningkatkan interaksi sosial.

Pada dasarnya model pembelajaran cooperative learning merupakan model pembelajaran yang menekankan adanya aktifitas dan interaksi diantara siswa untuk saling bekerjasama, saling menghargai, dan saling memotivasi dalam menguasai materi guna mencapai prestasi yang maksimal.

Penggunaan model pembelajaran cooperative learning tersebut memberikan pengaruh dalam kehidupan sehari-hari siswa. Dampak dari model pembelajaran cooperative learning ini tidak hanya dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung saja, akan tetapi dilakukan pada sehari-hari siswa dalam menyikapi hal yang berhubungan dengan interaksi sosial.

Dari penemuan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti dapat memberikan gambaran bagi para pembina, pembaca, serta guru pendidikan jasmani bahwa pembelajaran dengan model cooperative learning merupakan salah satu model yang diterapkan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya yaitu pembelajaran bulutangkis. Dalam hal ini model pembelajaran cooperative learning membentuk interaksi sosial dengan pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Dengan demikian model pembelajaran cooperative learning dapat memberikan hasil yang meningkatkan interaksi sosial.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data dan temuan tentang implementasi model pembelajaran *cooperative learning* dalam meningkatkan interaksi sosial melalui pembelajaran bulutangkis di SMP negeri 1 Lembang diperoleh kesimpulan yang terkait dengan penelitian dari hasil peningkatan angket yaitu pretest sebesar (128,8378) dan posttest sebesar (141,1892) oleh karena nilai Sig untuk kelompok eksperimen sebesar  $0.000 < \alpha = 0,05$  (1.687), maka  $H_0$  ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian model pembelajaran cooperative learning terhadap peningkatan interaksi sosial dalam pembelajaran bulutangkis. Berdasarkan hasil penghitungan persentase *posttest* yaitu sebesar 83.12 dan persentase *pretest* yaitu 91.1, maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dari hasil angket penelitian implementasi model pembelajaran *cooperative learning* dalam meningkatkan interaksi sosial melalui

pembelajaran bulutangkis yaitu sebesar 7.98 %. Penelitian ini diperkuat dengan hasil lembar observasi banyak 6 kali yaitu kenaikan nilai persentase lembar observasi yang pertama ke lembar observasi kedua yaitu 1,89 %, lembar observasi yang kedua ke lembar observasi ketiga yaitu 1,64 %, lembar observasi yang ketiga ke lembar observasi keempat yaitu 1,78 %, lembar observasi yang keempat ke lembar observasi kelima yaitu 1,74 %, dan lembar observasi yang kelima ke lembar observasi keenam yaitu 1,59 %. Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan nilai persentase secara keseluruhan dari lembar observasi pertama sampai lembar observasi terakhir yaitu sebesar 8,64 %. Kenaikan dari hasil angket yaitu sebesar 7,98% dan kenaikan dari hasil lembar observasi adalah 8.64 %, dari hasil keduanya tidak jauh berbeda hanya selisih 0,66 %. Maka terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* dalam meningkatkan interaksi sosial melalui pembelajaran bulutangkis secara signifikan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Suherman, S. (2000). *Dasar-dasar Penjas*. Bandung : Depdikbud.
- Wahyudi, W dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, Vol. 1(2), 1-9.
- Hidayat, Y dkk. (2017). *Pembelajaran Permainan Bulutangkis*. Bandung : Mandiri Center Press.
- Juang, B. R. (2015). Analisis Kelebihan dan Kelemahan Keterampilan Teknik Bermain Bulutangkis Pada Pemain Tunggal Putra Terbaik Indonesia Tahun 2014. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, Vol. 3, No. 1, 109-117.
- Mahendra, A (2015). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Bandung : FPOK UPI.
- Barker, D dkk. (2015). Learning Through Group Work in Physical Education : A Symbolic Interactionist Approach. *Journal Sport, Education And Society*, Vol. 20.
- Metzler, M. (2000). *Instructional Model for Physical Education*. Boston : Allyn & Bacon.

- Chiu, Y.C dkk. (2014). Orientating cooperative learning model on social responsibility in physical education. *International Journal of Research Studies in Education*, Vol. 3 No. 4, 3-13.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : ALFABETA.
- Darajat, J & Abduljabar, B. (2014). *Aplikasi Statistika Dalam Penjas*. Bandung : CV. Bintang Warliartika.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.