



PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PJOK PADA MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA DI KELAS V SDN 112227 RASAU LABUHANBATU SELATAN

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mendapat gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

JUHERI IQBAL NASUTION
NIM:1620500091

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PADANGSIDIMPUAN

2021



**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES*
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATA PELAJARAN PJOK PADA MATERI PERMAINAN
SEPAK BOLA DI KELAS V SDN 112227 RASAU
LABUHANBATU SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

OLEH:

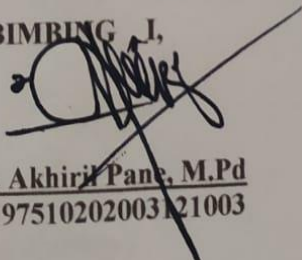
JUHERI IQBAL NASUTION

NIM :1620500091

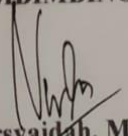


PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I,


Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd
NIP. 197510202003121003

PEMBIMBING II,


Nursvaidah, M.Pd
NIP.197707262003122001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI

PADANGSIDIMPUAN

2021

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Juheri Iqbal Nasution

Padangsidempuan, November 2021
Kepada Yth,

Lampiran : 6 (Enam) Exemplar

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu
Keguruan IAIN Padangsidempuan di-
Padangsidempuan

Assalamu`alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n. Juheri Iqbal Nasution yang berjudul : *“Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PJOK Pada Materi Permainan Sepak Bola Di Kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan”*, maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara/i tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr. H. Akhiril Pane, M.Pd
NIP. 197510202003121003

PEMBIMBING II



Nursyaidah, M.Pd
NIP. 197707262003122001

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Juheri Iqbal Nasution
Nim : 1620500091
Jurusan/Program Studi : TARBIYAH/ PGMI-3
Judul Skripsi : Penerapan model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PJOK pada Materi Sepak Bola di Kelas V SDN 112227 Rasau kabupaten Labuhanbatu Selatan

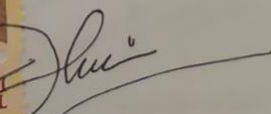
Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan pembimbing, dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 15 November 2021

Saya yang menyatakan




Juheri Iqbal Nasution
NIM. 1620500091

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI

Sebagai civitas akademik Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : JIHERI IQBAL NASUTION
NIM : 16 205 00091
Jurusan : PGMI-3
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan Hak Bebas Royalti **Non-eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK PADA MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA DI KELAS V SDN 112227 RASAU LABUHANBATU SELATAN** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti **Non-eksklusif** ini Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan berhak menyimpan, menggali, media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Padangsidempuan

Pada tanggal 2021

Yang menyatakan

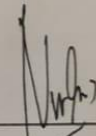
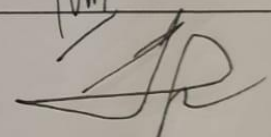
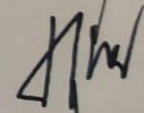
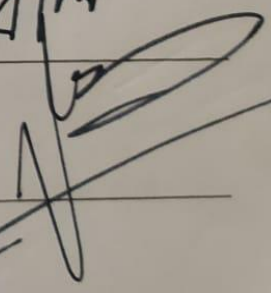


Jiheri Iqbal Nasution

NIM. 16 205 00091

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

NAMA : JUHERI IQBAL NASUTION
NIM : 16 205 00091
JUDUL SKRIPSI : PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PJOK PADA MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA DI KELAS V SDN 112227 RASAU LABUHANBATU SELATAN

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Nursyaidah, M.Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Umum)	
2.	<u>Ade Suhendra, S.Pd.I, M.Pd.I</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
3.	<u>Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Maulana Arafat Lubis, M.Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang PGMI)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 15 November 2021
Waktu : 14.00 WIB s/d Selesai
Hasil/ Nilai : 80,5/A
Indeks Pretasi Kumulatif : 3.91
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan H. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080, Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe TGT
Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani
Olahraga Dan Kesehatan Pada Materi Permainan
Sepak Bola Di Kelas V SDN 112227 Rasau
Labuhanbatu Selatan

Nama : JUHERI IQBAL NASUTION

NIM : 16 205 00091

Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN/
PENDIDIKAN GURU MADARASAH IBTIDAIYAH

Telah diterima untuk memenuhi salah satu tugas
dan syarat-syarat dalam memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S. Pd)

dalam bidang Ilmu Tadris/Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah

Padangsidimpuan, Agustus 2021
Dekan



Dr. Lely Hilda M. Si
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Juheri Iqbal Nasution
NIM : 1620500091
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model Cooperative Learning *Tipe Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Pada Materi Permainan Sepak Bola Di Kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan

Latar Belakang penelitian pada penelitian ini adalah dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran permainan sepak bola harus mengacu pada kurikulum yang berlaku dan harus terlaksana dengan baik. Dalam pembelajaran permainan sepak bola di kelas V guru masih menggunakan pendekatan konvensional, guru masih menuntut siswa untuk bisa melakukan olahraga sepak bola dengan teknik yang benar.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana meningkatkan hasil belajar permainan sepak bola melalui *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* di kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan. Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar permainan sepak bola sebelum diterapkan *cooperative learning* Tipe *Team Games Tournament*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dalam rangka meningkatkan atau memperbaiki mutu praktek pembelajaran yang dilakukan secara sistematis mulai dari perencanaan sampai kepada refleksi.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil tes awal rata-ratanya adalah 56,81 dengan jumlah siswa yang tuntas 5 orang (22,73%) dan yang belum tuntas 17 orang (77,27%). setelah diadakan tindakan pada siklus I dengan model *Team Games Tournament* rata-rata meningkat menjadi 67,27 dengan jumlah siswa yang tuntas 10 orang (45%) dan yang belum tuntas 12 orang (55%). Selisihnya (56,81) dan post test siklus I (67,27) adalah 10,46%. Setelah diadakan tindakan perbaikan pada siklus II masih dengan menggunakan model *Team Games Tournament* nilai rata-rata meningkat menjadi 78,63 dengan jumlah siswa yang tuntas 19 orang (86,36%) dan yang belum tuntas 3 orang (13,63%). Selisih ketuntasan antara post test siklus I (67,27) dan post test siklus II (78,63) adalah 11,36 %.

Kata Kunci : Hasil Belajar, TGT (*Team Games Tournament*), Sepak bola

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahnya kepada umat manusia. Shalawat dan salam semoga tetap kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, seluruh keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir masa.

Skripsi yang berjudul : “ **Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Pada Materi Permainan Sepak Bola Di Kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan**” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Padang Sidempuan.

Namun penulis menyadari, bahwa penulis adalah manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kekhilapan. Sehingga penulis yakin, bahwa di dalam karya ini banyak terdapat kesalahan dan kejanggalan. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya, dan tidak lupa juga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, yang nantinya akan sangat membantu penulis dalam memperbaiki karya ini.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materiil. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Bapak **Prof. Dr.H.Ibrahim Siregar, M.Ag** selaku Institut Agama Islam Negeri Padang Sidimpuan (IAIN)
2. Bapak **Dr.Lelya Hilda, M.S.i** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Padang Sidimpuan (IAIN)
3. **Nursyaidah M.Pd** selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Padang Sidimpuan (IAIN)
4. **Dr.Akhiril Pane, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah banyak memberikan arahan,bimbingan dan saran-saran terhadap penulisan Skripsi serta telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. **Nursyaidah ,M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Skripsi II. Yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dan saran terhadap penulisan skripsi, serta telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak **Syafrialianto,M.Pd** selaku sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Padang Sidimpuan yang telah memberikan bimbingan, bantuan maupun mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan
7. Ibu **Dr .Erna Ekawati, M.Pd** selaku Dosen penasehat akademik yang senantiasa memberikan nasihat, saran dan bimbingannya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
8. Bapak **Indra mahdi, M.Pd** , Selaku Dosen PGMI yang membimbing dan

mengarahkan kepada penulis sampai skripsi ini selesai.

9. Bapak / Ibu dosen serta staf pegawai Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Khususnya staf pegawai yang berada dikantor program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan pelayanan, bantuan, bimbingan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
10. Seluruh pihak SDN 112227 Rasau, Kec. Torgamba terutama Ibu **Hj. Nurliani Nasution, S.Pd** selaku kepala sekolah SDN 112227 Rasau, Kec. Torgamba, Ibu **Sarifahtul Hamdiah Hasibuan S.Pd** selaku guru wali kelas V, Bapak **Azay Saputro, S.Pd** selaku guru olahraga SDN 112227 Rasau, Kec. Torgamba , para staff, pegawai, dan juga siswa/i kelas V dan yang telah berpartisipasi dan banyak membantu selama penelitian berlangsung sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
11. Teristimewa penulis sampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada Orang tua yang sangat luar biasa yaitu Ayahhanda tercinta **Syahmawel Nasution** dan Ibunda tercinta **Sarifahtul Hamdiah Hasibuan S.Pd** yang senantiasa memberikan dorongan secara moril maupun materil, nasehat dalam segala hal, do'a tulus dan limpahan kasih sayang yang tiada henti untuk kesuksesan anak-anaknya. Karena do'a dan keikhlasan kedua orang tua, penulis mampu menghadapi segala kesulitann dan hambatan yang ada,walaupun pada masa pandemi virus corona pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.
12. Saudara-saudara penulis yaitu abang tercinta **Jefri Azhari Nasution Am.Kep** adik tercinta **Juanda Ihsan Nasution** dan **Amir Husin Nasution** yang

senantiasa memberikan motivasi, semangat dan masukan, hiburan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.

13. Sahabat-sahabat tersayang yaitu, **Bang Lukman Hakim Daulay ,Anwar Wahyudi Hasibuan,Irham Ritonga,Uncle Syukri, Raudhatul Jannah Harahap** yang senantiasa kebersamai penulis dalam perkuliahan dan berjuang bersama menyelesaikan skripsi yang selalu memberi dukungan, semangat dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini.
14. Abi **Dr.Fauzi rizal** dan ummi **Sorigantina Rambe** beserta keluarga atas kebaikan menjadi orang tua penulis di perantauan.
15. Sahabat penulis yang telah kebersamai penulis sewaktu menyusun skripsi ini, **Tri Ayu Lestari S.Pd**
16. Seluruh teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya dikelas PGMI-3 stambuk 2016 yang senantiasa menemani dalam suka dalam suka duka perkuliahan dan bersama untuk menuntut ilmu.
17. Seluruh teman-teman KKN kelompok 64 desa Pangirkiran dolok dan PPL Persiapan MIN 5 Padangsidempuan yang senantiasa memberikan masukan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
18. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu namanya yang membantu penulis hingga selesai sampai tahap ini.

Penulis menyadari masih banyak kelemahan dan kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa dalam penulisan skripsi ini. Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Untuk itu penulis

mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini bermanfaat dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan.

Wassalam

Padangsidempuan, Juni 2021
Hormat Penulis

JUHERI IQBAL NASUTION
NIM.1620500091

Daftar Isi

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Batasan Istilah	7
E. Rumusan Masalah	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	10
I. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Kajian Teori	12
1. Hasil Belajar.....	12
2. Model Pembelajaran.....	16
3. Model Pembelajaran Kooperatif	18
4. Tipe TGT (<i>Time Games Tournament</i>)	25
5. Pendidikan Jasmanai Olahraga dan Kesehatan	28
6. Sepak Bola	34
B. Penelitian Yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	40
D. Hipotesis Tindakan.....	41

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
B. Jenis dan Metode Penelitian	42
C. Latar dan Subjek Penelitian.....	43
D. Prosedur Penelitian.....	44
E. Sumber Data	49
F. Instrumen Pengumpulan Data	50
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	52
H. Teknik Analisis Data	53
BAB IV Hasil Penelitian	56
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
1. Kondisi Awal.....	56
2. Siklus I.....	59
3. Siklus II	71
B. Pembahasan	83
C. Keterbatasan Penelitian	87
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran-saran.....	89

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Nilai PJOK Kelas V SDN 112227 Rasau Kec. Torgamba Kab.Labuhan Batu Selatan.....	5
Tabel 3.1	Kriteria tingkat hasil belajar	53
Tabel 4.1	Hasil Pretest	56
Tabel 4.2	Keberhasilan belajar siswa secara Klasikal pada pretest	57
Tabel 4.3	Tingkat keberhasilan belajar siswa pada pretest	57
Tabel 4.4	Hasil belajar siswa siklus I.....	60
Tabel 4.5	Keberhasilan siswa secara klasikal pada posttest siklus I.....	61
Tabel 4.6	Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada post test siklus I	62
Tabel 4.7	Data hasil observasi guru siklus I	64
Tabel 4.8	Tabel hasil oservasi siswa siklus I	66
Tabel 4.9	Keterangan Aspek yang diamati pada observasi siswa siklus I.....	66
Tabel 4.10	Hasil perolehan Nilai siswa pada siklus II.....	77
Tabel 4.11	Keberhasilan belajar siswa secara klasikal pada posttes siklus II..	73
Tabel 4.12	kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada posttest siklus II ..	73
Tabel 4.13	Hasil observasi guru siklus II	73
Tabel 4.14	Hasil observasi siswa siklus II.....	76
Tabel 4.15	Keterangan Aspek yang diamati pada observasi siswa siklus	77
Tabel 4.16	Rekapitulasi hasil belajar siswa Pretest, Siklus I, Siklus II	79
Tabel 4.17	Hasil Belajar pada Pratindakan, Siklus I, dan siklus II.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bingkai Strategi Pembelajaran	17
Gambar 2.2 Gambar lapangan sepak bola	35
Gambar. 2.3 Kerangka berfikir	39
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian	45
Gambar 4.1 Diagram Hasil Belajar	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus I
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran siklus II
Lampiran 3	Soal siklus I
Lampiran 4	Kunci Jawaban siklus I
Lampiran 5	Soal Siklus II
Lampiran 6	Kunci Jawaban siklus II
Lampiran 7	Data Hasil Obsevasi Guru Siklus I
Lampiran 8	Lembar Observasi Guru Siklus I
Lampiran 9	Lembar Observasi Guru Siklus II
Lampiran 10	Data Hasil Obsevasi Guru Siklus II
Lampiran 11	Hasil Wawancara Guru
Lampiran 12	Hasil Wawancara Siswa

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan masyarakat Indonesia. Selain untuk menyehatkan tubuh, olahraga juga memiliki banyak manfaat dan fungsi lainnya. Antara lain sebagai penghilang stress, sumber penghasilan, penunjuk strata sosial, dan lain-lain. Olahraga sudah tidak lagi menjadi identitas untuk seorang atlet, namun olahraga telah menjadi salah satu gaya hidup masyarakat Indonesia, baik hanya sekedar jogging sampai kepada olahraga yang cenderung memerlukan kegiatan fisik yang cukup berat, seperti sepak bola, basket dan olahraga fisik lainnya.

Sistem dunia pendidikan, Olahraga diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Dewasa ini, menjadi salah satu mata pelajaran yang paling diminati oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan masa pertumbuhan mereka yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain. Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang pembelajarannya menghabiskan banyak waktu diluar kelas, sehingga mata pelajaran ini sangat banyak diminati peserta didik.

Berdasarkan Undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional No.3 Tahun 2005 dijelaskan di pasal 1 ayat 1 keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap, dan Keterampilan". Karena pengalaman belajar seumur

hidup dengan metode tertentu.

Dalam sistem pendidikan nasional olahraga juga mempunyai tujuan, baik tujuan kurikuler kurikuler adalah tujuan yang harus dicapai oleh setiap bidang studi atau mata pelajaran. Oleh sebab itu, tujuan kurikuler dapat didefinisikan sebagai kualifikasi yang harus dimiliki anak didik setelah mereka menyelesaikan suatu bidang studi tertentu dalam suatu lembaga pendidikan ataupun tujuan instruksional adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa sebagai akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur menggunakan klasifikasi “Benyamin Bloom secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu pengetahuan sikap dan keterampilan.¹ dan proses perubahan tingkah laku seseorang ataupun kelompok yang melalui jenjang pendidikan formal maupun informal.oleh karena itu,ketiga ranah tersebut juga harus diterapkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmanai olahraga dan kesehatan.

Setiap pembelajaran mempunyai tujuan untuk mencapai hasil belajar, hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku siswa.Jadi, agar dapat diterapkan di dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

¹ Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Indeks, 2018) Cet.4 hal.93

Permainan sepak bola sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah juga perlu mendapat perhatian serius, khususnya bagaimana mengajarkan teknik dasar dalam permainan sepak bola dengan baik dan benar dalam proses pembelajaran di sekolah.

Seiring perkembangan zaman banyak model pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan mencapai hasil belajar salah satunya model pembelajaran *Cooperative learning*, Model *Cooperative* merupakan model pembelajaran yang berusaha merangkai kegiatan belajar dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pola belajar kelompok dengan cara kerjasama antar peserta didik dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa. Hubungan kooperatif juga mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya bukan sebaliknya. Karakteristik model pembelajaran cooperative yaitu, (1) setiap anggota memiliki peran (2) terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa (3) setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya (4) guru membantu mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok dan (5) guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan².

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran permainan sepak bola harus mengacu pada kurikulum yang berlaku dan harus terlaksana dengan baik. Dalam pembelajaran permainan sepak bola di kelas V guru masih menggunakan pendekatan konvensional, guru masih menuntut siswa untuk bisa melakukan olahraga sepak bola dengan teknik yang benar. Sehingga

² Mohamad Syarif Sumantri (2015), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta:RajaGrafindo Persada, hal.30

siswa mengalami kesulitan dalam proses pembelajarannya, sehingga akan berakibat pembelajaran tidak kondusif, siswa akan cepat bosan dan siswa berkeinginan langsung bermain sepak bola. Apabila permasalahan itu dibiarkan, maka pembelajaran tidak berjalan kondusif dan kurang efektif. Oleh sebab itu permasalahan di atas merupakan permasalahan yang harus ditindak lanjuti supaya dalam proses pembelajaran berjalan efektif dan lancar. serta memudahkan siswa dengan demikian menjadi permainan olahraga yang di gemari. Berdasarkan observasi dan melihat RPP yang digunakan oleh guru, ternyata hal tersebut dikarenakan guru dalam mengajar di kelas V menggunakan model pembelajaran yang sama, selain itu pembelajaran yang dilakukan berulang-ulang membuat bosan siswa. Mereka harus menunggu giliran untuk melakukan materi yang disampaikan. Hal tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk bercanda, bahkan duduk-duduk sehingga kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Model pembelajaran yang berpusat pada guru tersebut membuat siswa cenderung pasif. Sehingga hasil dari pembelajaran permainan sepak bola menjadi kurang efektif.³

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan, bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran. Namun dalam pembelajaran keterampilan bola kaki secara keseluruhan belum menunjukkan hasil yang di harapkan. hal tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran kurang efektif.

³ Samuel Oktavianus Saeketu (2016) *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tim games tournamnet untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII B SMP NI Tanon Kec. Sragen* hal 15-17

**Tabel 1.1 Hasil Nilai PJOK Kelas V SDN 112227 Rasau
Kec. Torgamba Kab. Labuhanbatu Selatan**

No	Rentang Nilai KKM :70	Jumlah Siswa	Persentasi	Keterangan
1.	>60	4	14,28%	Tidak Tuntas
2.	60-65	7	25%	Tidak Tuntas
3.	66-69	6	21,42%	Tidak Tuntas
4.	70-75	5	17,85%	Tuntas
5.	75-79	4	14,28%	Tuntas
6.	80-85	2	7,14%	Tuntas
	Jumlah	28 Siswa	100%	

Berdasarkan tabel diatas KKM yang telah ditetapkan yaitu 70 dengan jumlah iswa 28 oraang terdapat 17 orang siswa (60,07 %)tidak tuntas, sedangkan 11 orang siswa (39,93%) tuntas atau diatas KKM data tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar PJOK kelas V sdn 112227 Rasau masih rendah. Hal ini disesbabkan karena model pemebelajaran yang diterapkan oleh guru belum sesuai sehingga siswa kesulitan dalam menyampaikan buah pikirannya dan mengemukakan pendapat.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut memerlukan solusi sebagai upaya perbaikan dalam proses pembelajaran salah satunya melalui penerapan model pemebelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournamen* telah dilakukan oleh Febri Wasono Aji, Abdul Rachaman Syah Tuasikal dan Samuel Oktavianus Saeketu dengan judul “Implementasi Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. Dari penelitian yang dilakukan oleh ketiga orang tersebut terbukti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar permainan sepak bola . Oleh karena itu, untuk menjawab permasalahan

penulis mengusulkan model pembelajaran kooperatif dengan penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) pembelajaran permainan sepak bola dalam melakukan teknik dasar mengumpan, menggiring, menahan bola, dan menembak bola. Dengan model pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola. *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara berkelompok tiap kelompok terdiri dari 4-6 anak. Dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) akan mengajarkan kepada anak untuk saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka Secara berkelompok. Sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah yang akan dirumuskan sebagai berikut: **Penerapan Model Kooperatif Learning tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada permainan sepak bola mini di kelas V SDN 112227 Rasau?**

B. Identifikasi Masalah

1. Orientasi belajar peserta didik hanya berpusat pada permainan
2. Kurangnya kreatif guru dalam membuat proses permainan yang aktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team*

Games Tournament pada siswa kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan.

D. Batasan Istilah

Berdasarkan Pada identifikasi masalah, dan batasan masalah, peneliti membatasi batasan istilah pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

- b. Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.
- c. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) arti kata peningkatan adalah proses, cara, perbuatan meningkatkan (usaha, kegiatan. Jadi peningkatan adalah lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan, peningkatan berarti kemajuan, penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Sedangkan arti peningkatan yang dimaksudkan dari judul penelitian ini memiliki arti yaitu usaha untuk membuat motivasi dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik dari pada sebelumnya. Cara peningkatan motivasi dan hasil belajar tersebut dilakukan dengan modifikasi permainan sepak bola mini.
- d. alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga kosekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama.
- e. Permainan sepak bola mini adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini

dimainkan oleh 14 orang yang masing-masing tim 7 orang, serta menggunakan bola plastik.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, maka peneliti mengacu pada judul penelitian yaitu “Penerapan Model Kooperatif Learning Untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada permainan sepak bola di kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan” maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar permainan sepak bola sebelum diterapkan *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* di kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan?
2. Bagaimana hasil belajar permainan sepak bola setelah diterapkan *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* di kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan?
3. Apa ada peningkatan hasil belajar permainan sepak bola di kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *Team Games Tournament* ?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar permainan sepak bola sebelum diterapkan *cooperative elearning* Tipe *Team Games Tournament*

2. Untuk mengetahui hasil belajar permainan sepak bola setelah diterapkan *cooperative learning Tipe Team Games Tournament*
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan sepak bola

G. Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaannya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Yang diterapkan dalam penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam dunia pendidikan mengenai penerapan model pembelajaran *Cooperative learning Tipe Team Games Tournament* yang dapat digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, menambah perbendaharaan pustaka serta dapat digunakan sebagai literatur dalam pelaksanaan penelitian dimasa yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan melalui model *Cooperative learning Tipe Team Games Tournament* dapat membantu siswa dalam penguasaan permainan dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan kepada guru dalam proses pembelajaran untuk lebih kreatif dalam menggunakan model-model pembelajaran khususnya model kooperatif learning hasil belajar peserta didik dan megembangkan kemampuan profesional guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai peneliti penerapan model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar peserta didik.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Adapun indikator tindakan penelitian ini sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengkomunikasikan. Aktivitas belajar siswa dikatakan meningkat apabila siswa mencapai keaktifan $> 60\%$ pada siklus II.
2. Hasil belajar yaitu meningkatkan skor tes pada ranah psikomotorik peserta didik pada tingkat keterampilan menendang, menggiring, dan memahami aturan permainan sepak bola mini. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat pada aspek menendang, menggiring, dan memahami aturan permainan sepak bola mini apabila 90% siswa mencapai KKM yaitu siswa mencapai nilai > 70 pada siklus II.

I. Sistematika Pembahasan

Bab I ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, sistematika Penelitian.

Bab II Memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori relevan dan terkait dengan tema skripsi.

Bab III memuat secara rinci metode penelitian penelitian yang digunakan peneliti beserta justifikasi/alasannya, jenis penelitian, sumber data, lokasi, subjek dan latar ,metode pengumpulan data, serta analisis data yang digunakan.

Bab IV berisi hasil Penelitian, klasifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitiannya, Pembahasan, Sub bahasan dan dapat digabung menjadi satu kesatuan, atau dipisah menjadi sub bahasan.

Bab V berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi .Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak-pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan. Saran diarahkan pada dua hal, yaitu yang pertama Saran dalam usaha memperluas hasil penelitian, misalnya disarankan perlunya diadakan penelitian lanjutan. Dan yang kedua saran untuk menentukan kebijakan di bidang-bidang terkait dengan masalah atau fokus penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan mencakup aspek tingkah laku secara menyeluruh baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom yang mengatakan bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah, yaitu: kognitif, (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai), dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motoric, manipulasi, dan kordinasi neuromuscular).⁴

Menurut Dimiyati dan Mudjiono hasil belajar ialah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Menurut Mulyasa Hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu

⁴ Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media, hal.53.

dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.

Menurut Suprijono Hasil belajar ialah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Hasil belajar tidak hanya bermanfaat untuk mengetahui tercapainya tujuan instruksional, dalam hal ini perubahan tingkah laku siswa tetapi juga sebagai umpan balik bagi upaya memperbaiki proses belajar.⁵

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar, karena memuat tentang keberhasilan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses belajar sehingga mampu menunjukkan perubahan dalam setiap peserta didik. Perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri peserta didik diindai dengan perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku siswa.⁶

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Oleh sebab itu,

⁵ Nana Sudjana, (2018), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hal.26.

dalam penilaian hasil belajar siswa menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penilaian.

berupa tes, observasi, penguasaan perseorangan atau kelompok, dan bentuk lain sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik.⁷

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses belajar berhasil atau tidaknya pembelajaran itu tentu dilator belakang oleh beberapa faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam diri), yaitu kondisi jasmani dan rohani siswa. Yang termasuk faktor-faktor internal antara lain adalah: a.) faktor fisiologis keadaan fisik yang sehat dan segar serta kuat akan menguntungkan dan memberikan hasil belajar yang baik. Tetapi keadaan fisik yang kurang baik akan berpengaruh pada siswa dalam keadaan belajarnya. b.) faktor psikologis, yang termasuk dalam faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar adalah antara lain seperti intelegensi, perhatian, minat, motivasi, dan bakat.
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar diri), yaitu kondisi lingkungan sekitar siswa. Adapun yang termasuk faktor-faktor ini antara lain adalah: a.) Faktor social, yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Diantaranya faktor pendekatan belajar yaitu upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran b.) faktor non social, yang

meliputi keadaan dan letak gedung sekolah, keadaan dan letak rumah tinggal keluarga, alat-alat dan sumber belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa. Faktor-faktor tersebut dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa di sekolah.⁶

Berdasarkan paparan dapat disimpulkan bahwa faktor internal atau faktor dari dalam diri dan faktor eksternal atau faktor dari luar sangat mempengaruhi keberhasilan dari sebuah pembelajaran.

c. Peningkatan dalam Mata Pelajaran PJOK

Dalam mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga ada empat ranah penilaian yang harus diperhatikan yaitu:

- 1) Penilaian Sikap berkenaan dengan perkembangan sosio emosional perilaku sportif kerjasama konsep diri dan sikap positif terhadap aktivitas fisik.⁷
- 2) Penilaian pengetahuan merupakan sesuatu *processes of acquiring and using knowledge such as thinking memorizing and recoling creating and understanding*. Merupakan suatu proses untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan dimana peserta didik mengalami proses berfikir mengenal, menngingat, mencipta, dan memhami materi.
- 3) Penilaian keterampilan peserta didik dalam bergerak atau bertindak. Hasil belajar keterampilan tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Secara garis besar kompetensi keterampilan

⁶ Mardianto, (2014), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing, hal 49.

⁷ Lacy 2010

menyangkut kemampuan gerak refleks gerak dasar fundamental kemampuan perseptual, kemampuan fisik, dan komunikasi non-diskursif.

- 4) Penilaian proses dan produk (hasil belajar) dalam pembelajaran pendidikan jasmani penilaian hasil belajar peserta didik harus mengacu pada penilaian proses dan penilaian produk (hasil belajar).⁸

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam materi kebugaran jasmani, aktivitas fisik yang harus dilakukan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran merupakan proses yang akan menghasilkan produk. Proses tersebut perubahan perilaku peserta didik yang diperoleh dari pengalaman belajarnya.

2. Model Pembelajaran

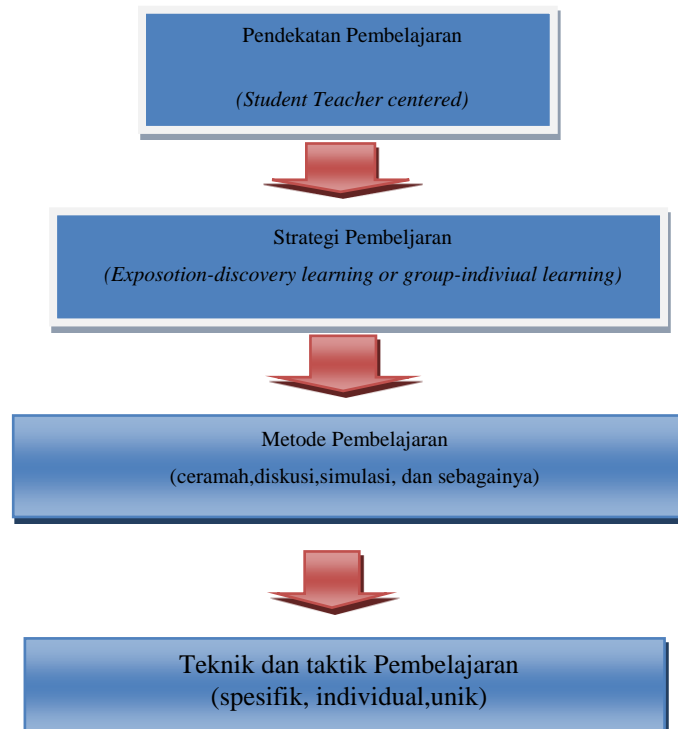
Model adalah upaya untuk mengkonkritkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat dalam teori tersebut. Model Pembelajaran dikemukakan oleh *Joyco* dan *Weil* mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁹ Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

⁸ Kommaruddin (2016), *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga* Bandung: Remaja Rosdakarya, hal. 112

⁹ Mohamad Syarif Sumantri (2015), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta: RajaGrafindo Persada, hal.37

Model Pembelajaran merupakan rangkaian dari pendekatan, metode, teknik, serta taktik pembelajaran apabila itu sudah terbentuk maka itulah yang disebut dengan model pembelajaran, pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Berbicara mengenai model pembelajaran, Bruce R.Joyce dan Marsha Weil menunjukkan 4 (empat) kelompok model pembelajaran, yaitu: (1) model interaksi sosial; (2) model pengolahan informasi; (3) model personal humanistik; dan (4) model modifikasi tingkah laku.



Gambar 2.1 Bingkai Strategi Pembelajaran

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah gabungan dari pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, serta teknik dan taktik pembelajaran yang dirangkum menjadi satu itulah yang disebut dengan model pembelajaran.

Menurut Mohammad Syarif Soemantri ciri-ciri model pembelajaran kooperatif dijabarkan menjadi 6 diantaranya sebagai berikut :

a. Ciri-ciri Model Pembelajaran

- 1) Mempunyai misi atau tujuan tertentu
- 2) Model berpikir induktif dirancang untuk untuk mengembangkan proses berpikir induktif
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial, dan sistem pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan pembelajaran seperti: yaitu hasil belajar yang dapat diukur, dan dampak pengiring hasil belajar jangka panjang.
- 6) Membuat persiapan mengajar (*Desain Instruksional*).¹⁰

Untuk mengatasi berbagai problematika dalam pelaksanaan pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar siswa.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pola belajar

¹⁰Deni Darmawan dan Dinn Wahyudin (2018), *Model Pembelajaran di Sekolah Bandung*: Remaja Rosdakarya, Hal.4

kelompok dengan cara kerjasama antar siswa dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan keaktivitas siswa. Pembelajaran juga dapat mempertahankan nilai sosial bangsa Indonesia seperti gotong royong, dan toleransi yang perlu dipertahankan. Ketergantungan timbal balik mereka memotivasi untuk dapat bekerja lebih keras untuk keberhasilan mereka, hubungan kooperatif juga mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya bukan sebaliknya.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga kosekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama.¹¹

Darsono Mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran.

Hendriani pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk individu yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk, makhluk yang berinteraksi dengan sesama.

Zaini menyatakan pembelajaran kooperatif adalah suatu sistem yang didalamnya terdapat elemen-elemen dalam pembelajaran yang saling terkait seperti saling ketergantungan positif, interaksi tatap muka,

¹¹Mohamad Syarif Sumantri (2015), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta:RajaGrafindo Persada, hal.49

akuntabilitas individual, dan keterampilan menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

Jadi model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pola belajar kelompok dengan cara kerja sama antar siswa dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa, pembelajaran juga dapat mempertahankan nilai sosial bangsa Indonesia seperti gotong royong dan toleransi yang perlu dipertahankan. Ketergantungan timbal balik mereka memotivasi untuk dapat bekerja lebih keras untuk keberhasilan mereka, hubungan kooperatif juga mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya bukan sebaliknya.

b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai karakteristik :

- 1) Siswa bekerja dalam kelompok untuk menuntaskan materi belajar
- 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki keterampilan tinggi sedang dan rendah.
- 3) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda.
- 4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu

Agar siswa tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran guru perlu mengerti karakteristik pembelajaran kooperatif.

c. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif

- 1) Setiap anggota memiliki peran
- 2) Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa
- 3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
- 4) Guru membantu mengembangka keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.¹²
- 6) Jadi, Model Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

d. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan norma-norma yang proakadeik di antara siswa, dan norma-norma proakademik memiliki pengaruh yang amat penting bagi pencapaian siswa. Sedangkan tujuan pembelajaran kooperatif secara umum yaitu:

- 1) Hasil belajar akademik, yaitu meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, pembelajaran model ini dianggap unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit
- 2) Penerimaan terhadap keragaman, yaitu agar siswa menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang
- 3) Pengembangan keterampilan sosial, yaitu mengembangkan keterampilan sosial siswa diantaranya; berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok.¹³

Dengan ketiga tujuan pembelajaran tersebut diharapkan dapat

¹²Mohamad Syarif Sumantri (2015), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta:RajaGrafindo Persada, hal.50

¹³Mohamad Syarif Sumantri (2015), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta:RajaGrafindo Persada, hal.53

mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa.

e. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif

Sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari enam fase sebagai berikut:

1) Fase Pertama

Meyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa . Guru mengklasifikasi maksud pembelajaran kooperatif. Hal ini penting untuk dilakukan karena siswa harus memahami dengan jelas prosedur dan aturan dalam pembelajaran.

2) Fase Kedua

Guru menyampaikan informasi sebab informasi ini merupakan isi akademik.

3) Fase ketiga

Guru harus menjelaskan bahwa siswa harus saling bekerja sama didalam kelompok. Penyelesaian tugas kelompok harus merupakan tujuan kelompok. Tiap anggota kelompok memiliki akuntabilitas individu untuk mendukung tercapainya tujuan kelompok. Pada fase ketiga ini terpenting jangan ada *free-rider* atau anggota yang hanya menggantungkan tugas kelompok kepada individu lainnya.

4) Fase keempat

Guru perlu mendampingi tim belajar, mengingatkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan siswa dan waktu yang dialokasikan . pada fase ini

bantuan yang diberikan guru berupa petunjuk, pengarahan, atau memina beberapa siswa mengulangi hal yang sudah ditunjukkan.

5) Fase Kelima

Guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran.

6) Fase Keenam

Guru mempersiapkan struktur *reward* yang akan diberikan kepada siswa. Variasi struktur *reward* dapat dicapai tanpa tergantung pada apa yang dilakukan orang lain. Struktur *reward* kompetitif adalah jika siswa diakui usaha individualnya berdasarkan perbandingan dengan orang lain. Struktur *reward* kooperatif diberikan kepada tim meskipun anggota tim-timnya saling bersaing.¹⁴

Dengan keenam fase di atas diharapkan dapat mendorong kerjasama antar siswa sehingga timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa.

f. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif

- 1) Siswa yang diajari dengan dan dalam struktur-struktur kooperatif memperoleh hasil belajar yang tinggi
- 2) Siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran kooperatif akan memiliki sikap harga diri yang lebih tinggi dan motivasi yang lebih besar untuk belajar
- 3) Dengan pembelajaran kooperatif, siswa menjadi lebih peduli pada teman-temannya, dan diantara mereka akan terbangun rasa ketergantungan yang positif (interdependensi positif) untuk proses belajar mereka nanti
- 4) Pembelajaran kooperatif meningkatkan rasa penerimaan siswa terhadap teman-temannya yang berasal dari latar belakang ras dan etnik yang

¹⁴Mohamad Syarif Sumantri (2015), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, Jakarta:RajaGrafindo Persada, hal.54

berbeda-berseda.¹⁵

- 5) Pembelajaran terpadu menyajikan kegiatan yang bermanfaat sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui dalam lingkungan peserta didik.
- 6) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik ke arah belajar yang dinamis, optimal, dan tepat guna.
- 7) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkembangkan interaksi social peserta didik dalam bekerja sama.
- 8) Melatih toleransi dan komunikasi antar anggota kelompok dalam proses pembelajaran.
- 9) Mengembangkan motivasi belajar serta memperluas wawasan dan inspirasi pendidik dalam pembelajaran.¹⁶

Jadi, dari kelebihan di atas guru mampu menerapkan pembelajaran kooperatif agar proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

g. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif

- 1) Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu
- 2) Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai
- 3) Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang diahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.¹⁷

Jadi, dari kelemahan diatas guru diharapkan lebih serius dalam menggunakan model pembelajaran ini.

¹⁵Mohamad Syarif Sumantri (2015), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* ,Jakarta:RajaGrafindo Persada, hal.55

¹⁶ Istraini.(2012), *58 Model Pembelajaran*, Medan: Media Persada, h.110.

¹⁷ Mohammad Syarif Sumantri (2015), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* ,Jakarta:RajaGrafindo Persada, hal.55

4. Tipe *Team Games Tournament*

Menurut Isjoni (2009: 83) “*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”.

Metode pembelajaran ini guru menyampaikan materi pelajaran, setelah itu siswa bekerja di dalam kelompok dan saling membantu untuk memahami dari pembelajaran tersebut. Anggota kelompok kemudian mengerjakan apa yang diperintah guru dalam pembelajaran ini dan dilaksanakan melalui kompetisi sehingga diperoleh peringkat di dalam kelompok kecil tersebut.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pendidikan jasmani bertujuan agar dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan bekerjasama antar anggota dalam kelompok serta siap mempelajari materi melalui model-model permainan. Pembelajaran jenis ini fungsi guru hanyalah sebagai fasilitator.

a. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games*

Tournament.

langkah-langkah yang termasuk siklus reguler TGT adalah sebagai berikut :

1) Penyajian kelas

Digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran melalui pengajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru. Presentasi kelas juga dimanfaatkan guru untuk menyampaikan teknik pembelajaran

yang akan digunakan, sehingga siswa dapat melaksanakan setiap kegiatan dalam langkah-langkah TGT dengan baik.

2) Kelompok (team)

Tim atau kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari kemampuan akademik siswa, jenis kelamin, dan etnis. Fungsi utama dari tim ini yaitu memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar.

3) Games

Games terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Turnamen

Turnamen dilakukan setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim

5) Rekognisi Tim

Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan. Seperti layaknya lomba, tim yang palingbanyak mengumpulkan poin/skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin / skor yang berhasil diraihinya.¹⁸

¹⁸ Slavin R.E. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung : Penerbit Nusa Media. Hal:121

b. Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe

Team Games Tournament (TGT) dalam Keterampilan Bola kaki

Setiap metode pembelajaran yang diciptakan oleh para ahli mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang belum sepenuhnya meraih hasil maksimal. Namun setiap metode pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahannya masing-masing, begitu juga dengan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam keterampilan bolavoli mempunyai kelebihan dan kelemahannya.

Kelebihan metode pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada bola kaki :

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Sedangkan kelemahan metode pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada keterampilan bola kaki antara lain :

- 1) Bagi Guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali, teliti dalam menentukan pembagian kelompok waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan.

Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh

2) Bagi Siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.¹⁹

5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian rekonstruksi dari sistem pendidikan nasional secara menyeluruh. Pada era globalisasi saat ini pendidikan dikatakan berhasil tergantung pada seberapa besar kualitas pendidikan yang dimiliki oleh negaranya. Menurut Kristiyandaru, Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di SDN perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang.

a. Hakikat Pendidikan Jasmani,

Olahraga, dan Kesehatan Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki pengertian yang luas sehingga bila dijelaskan akan sangat beragam penjabarannya. Menurut Rahayu, Pendidikan jasmani,

¹⁹ Slavin R.E. (2009). *Cooperative Learning*. Bandung : Penerbit Nusa Media. Hal:69-75

olahraga, dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk memperoleh kemampuan individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pengertian ini tidak hanya menunjuk pada pengertian tradisional saja yang menganggap bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berasal dari aktivitas fisik, tetapi kita harus mengerti bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai suatu proses pembentukan kualitas pikiran dan juga tubuh. Sedangkan UNESCO yang tertera dalam *International Charte of Physical Education 1974*.²⁰ mengemukakan, pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka

Pendidikan jasmani merupakan bagian integrasi dari pendidikan secara keseluruhan melalui berbagai kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuromuskuler, intelektual, dan emosional.

Oleh karena itu, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan nasional yang harus melibatkan unsur-unsur penting berupa pikiran dan tubuh. Dimana semua aspek tersebut sangat berkaitan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadikan masing-

²⁰ Mardiana Dkk, (2008) *Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Tangerang: Universitas Terbuka Hal: 72*

masing individu agar menjadi baik. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Menurut: mengungkapkan.²¹

b. Ruang lingkup pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai berikut:

- 1) Permainan dan Olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulative, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan bela diri, serta aktivitas lainnya.
 - 2) Aktivitas Pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh, serta aktivitas lainnya.
 - 3) Aktivitas Senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
 - 4) Aktivitas Ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic, serta aktivitas lainnya.
 - 5) Aktivitas Air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang, serta aktivitas lainnya.
 - 6) Pendidikan Luar Kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
 - 7) Kesehatan meliputi: penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan
-

P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.²²

Berdasarkan beberapa komponen diatas, maka ruang lingkup PJOK sangat dekat dengan kehidupan masyarakat.

c. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan sebagai berikut:

- 1) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar pendidikan jasmani.
- 3) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.
- 4) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga seperti; permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmik, akuatik, dan pendidikan luar kelas (outdoor education). f. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga.

²² Ega Trisna Rahayu (2013) *Strategi Pembelajaran Jasmani*, Bandung: Alfabeta Hal.34

- 5) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 6) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- 7) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat kreatif.

Berdasarkan pendapat di atas, tujuan dari pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yaitu untuk, membentuk karakter yang kuat, mengembangkan keterampilan gerak seseorang, menumbuhkan kemampuan berfikir secara kritis, mengembangkan sikap sportifitas, serta pola hidup yang sehat.

d. Fungsi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Menurut Kristiyan daru fungsi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sebagai berikut:

- 1) Aspek organis: menjadikan fungsi sistem tubuh lebih baik, meningkatkan kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan kardiovaskuler, dan fleksibilitas.
- 2) Aspek neuromuskuler: meningkatkan keharmonisan fungsi saraf dan otot, mengembangkan keterampilan lokomotor, non-lokomotor, manipulatif, ketepatan, irama, power, kecepatan reaksi, kelincahan, berbagai keterampilan olahraga, dan keterampilan reaksi.

- 3) Aspek perseptual: mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, kemampuan ruang, koordinasi, gerak visual, keseimbangan tubuh, dominasi, lateralitas, image tubuh.
- 4) Aspek kognitif: mengembangkan kemampuan mengeksplorasi, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan. Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika serta penggunaan strategi dan teknik. Mengembangkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh, menghargai kinerja tubuh, pemahaman untuk memecahkan problem-problem perkembangan melalui aktivitas gerak.
- 5) Aspek sosial: menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan, mengembangkan kemampuan membuat keputusan dalam situasi kelompok, belajar berkomunikasi dan tukar pikiran dengan orang lain, mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai-nilai yang positif dalam masyarakat.²³
- 6) Aspek emosional: mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani dan rekreasi yang positif sebagai penonton, memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas, menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan. Berdasarkan pendapat di atas, fungsi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berkaitan dengan meningkatkan fungsi tubuh, mengembangkan kemampuan keterampilan dan pengetahuan, meningkatkan kemampuan koordinasi

²³ Advendi Kristiyan Daru (2013) *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Surabaya: Universitas Negeri Semarang hal:78

gerakan tubuh, menyesuaikan diri dengan orang lain di kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan respon yang positif.²⁴

Berdasarkan paparan di atas ada beberapa hal penting dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan meliputi hakikat PJOK, ruang lingkup PJOK, tujuan PJOK, dan fungsi PJOK.

6. Pengertian Sepak Bola

Sepak bola merupakan permainan olahraga yang memasyarakat digandrungi oleh masyarakat perkotaan sampai pedesaan. kaum tua kaula muda dan anak-anak. Sepak bola selalu dimainkan secara beregu dengan satu bola besar setiap regu terdiri dari 11 orang.

Permainan sepak bola sebagai cabang olahraga permainan beregu yang sangat digemari dan merata di seluruh Indonesia, mulai dari masyarakat Kota sampai di Pedesaan permainan ini sudah berkembang. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Bardarsono (1974 : 13), mengatakan bahwa: “Pembangunan sepak bola Indonesia bertujuan untuk mewujudkan suatu sepak bola Indonesia yang merata di seluruh tanah air.” Sebagai cabang primadona dan merakyat, permainan sepak bola perlu mendapat perhatian yang serius dan perlu dibina dan dikembangkan kepada semua lapisan, termasuk Pengembangan melalui jalur pendidikan yaitu sekolah, sebab untuk mendapatkan pemain-pemain yang potensial, pembinaan haruslah dilakukan sejak usia dini, yakni umur 10 sampai dengan 12 tahun. Disamping itu pembinaan peningkatan prestasi olahraga sepak bola harus pula didukung oleh

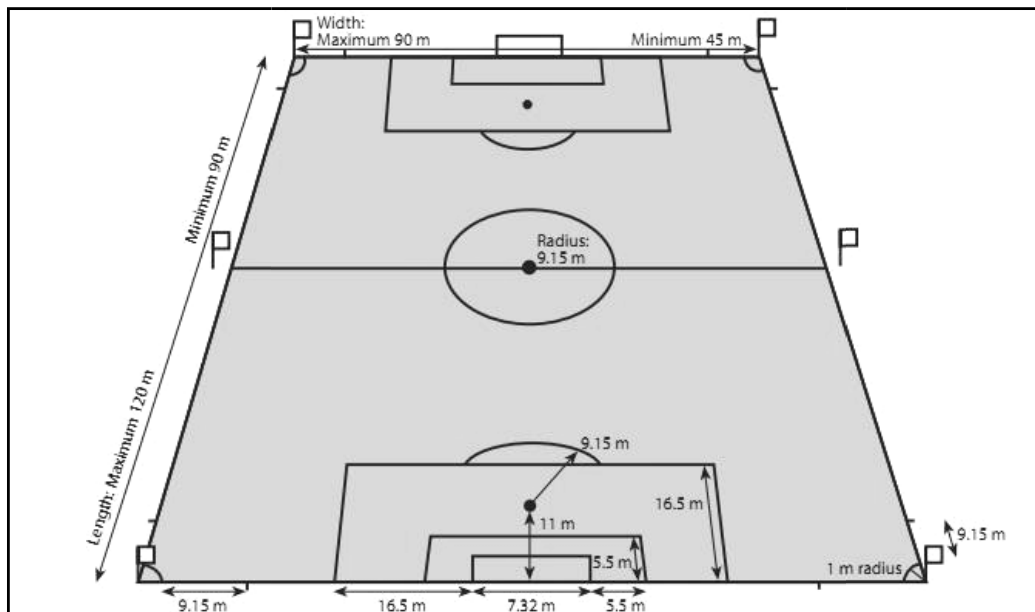
²⁴ Anas Junaedi, *Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Di SMA, SMK, DAN MA Negeri SE-Kabupaten Gresik*, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 03 Tahun 2015, hal 836-838

latihan yang teratur, terprogram dan terencana. Jadi dalam hal ini, dalam usaha peningkatan prestasi olahraga, khususnya cabang olahraga sepak bola faktor terpenting adalah penguasaan teknik dasar. Pakar olahraga berpendapat bahwa untuk mempertahankan teknik-teknik dasar permainan.²⁵

Menurut Peni Mutalib (1984 : 1), dalam bukunya mengukur kemampuan fisik pengolahraga secara sederhana mengatakan bahwa: “bagaimanapun juga kesempurnaan teknik permainan seorang pemain harus ditunjang oleh kondisi fisik yang prima”. Permainan sepak bola sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah juga perlu mendapat perhatian serius, khususnya bagaimana mengajarkan teknik dasar dalam permainan sepak bola dengan baik dan benar dalam proses pembelajaran di sekolah.

Mencermati kemajuan perkembangan sepak bola dewasa ini, dari tahun ke tahun mengalami perkembangan dari segi bentuk dan pola permainan. Ditandai dengan beragamnya pola permainan yang dikembangkan oleh para pelatih dan pembina sepak bola. Walaupun sudah merata dan berkembang sampai ke pelosok tanah air, prestasi persepakbolaan kita belum mampu memberikan dan menghasilkan prestasi yang kita harapkan. Kenyataan ini terlihat baik pada setiap kejuaraan baik regional maupun Internasional, prestasinya masih kalah bersaing dengan negara lain.

²⁵ Lukman Yudianto, (2009) *Teknik Bermain Sepak Bola dan Futsal* , Visi 7 hal.43



2.2 Gambar Lapangan Sepak Bola

Lapangan permainan Sepak bola berbentuk persegi panjang. Panjangnya 90-110 m dan lebarnya 45-90 m. Panjang lapangan selalu melebihi lebarnya. Lapangan diberi garis tegas yang lebarnya tidak lebih dari 12 cm. setiap sudut lapangan dipasang sebuah bendera dengan tiang berujung tumpul setinggi tidak lebih dari 1,5 m. Tiang bendera yang sama bisa dipasang di kedua ujung tengah lapangan yang letaknya tidak boleh kurang dari 1 meter di luar garis pinggir. Garis tengah lapangan ditarik melintang. Titik tengah lapangan permainan diberi tanda dengan jelas, dan diberi lingkaran dengan jari-jari 9,15 m. Pada setiap ujung lapangan ditarik dua garis yang membentuk sudut siku-siku terhadap garis gawang dengan jarak 5,5 meter dari setiap tiang gawang. Kedua garis ini memanjang sampai 5,5 meter ke lapangan permainan dan dihubungkan dengan garis yang sejajar dengan

garis gawang. Bagian yang dikelilingi oleh garis-garis ini dan garis gawang disebut daerah gawang.

Pada setiap ujung lapangan ditarik dua garis yang membentuk sudut siku- siku dengan garis gawang, dengan jarak 16 meter dari setiap tiang gawang. Kedua garis ini memanjang hingga 16 meter ke lapangan permainan dan dihubungkan dengan garis yang sejajar dengan garis gawang. Bagian yang dikelilingi oleh garis-garis ini dan garis gawang disebut dengan kotak penalti. Sebuah tanda titik yang jelas diberikan di daerah penalti, dengan jarak 11 meter dari titik tengah garis gawang dan berada di depan gawang yang menunjukkan tempat untuk melakukan tendangan penalti. Dari masing-masing titik penalti ditarik sebuah garis lengkung dengan diameter 18,3 meter di luar kotak penalti.

Pada masing-masing bendera sudut terdapat seperempat lingkaran dengan jari-jari 1 meter. Daerah ini disebut dengan busur tendangan sudut

Gawang dipasang di tengah setiap garis gawang dan terdiri atas dua tiang tegak lurus yang jaraknya sama dari bendera sudut dan lebarnya 7,33 meter (ukuran bidang dalam), yang dihubungkan dengan tiang atas mendatar (horisontal). Tinggi tiang gawang adalah 2,44 meter dari tanah.

Aturan Permainan sepak bola :

1) Jumlah Pemain

Dalam Permainan Sepak bola terdiri dari 11 pemain termasuk penjaga gawang

2) Waktu lama Permainan

Babak pertaman memakan waktu 2x 45 menit.

3) Permulaan permainan

Permainan diawali dengan suatu tendangan *klick of* dari titik tengah lapangan oleh seorang pemain dari salah satu kesebelasan yang mendapat kesempatan untuk melakukan tendangan permulaan

4) Offside

Permainan sepak bola dinyatakan offside apabila saat bola dimainkan, pemain tersebut berada lebih dekat ke garis lawan, dan bolanya sedang dikirim kearah garis lawan oleh temannya.

5) Tendangan bebas, dilakukan dengan langsung ditendang kearah lawan atau dilakukan dengan melakukan pengiriman pada temannya untuk ditendang.

6) Tendangan Penalti, dalah buah dari sebuah hukuman pelanggaran

7) Hand Ball, tendangan yang dilakukan ketika tangan sipemain lawan menyentuh bola

8) Lemparan kedalam, jika bola keluar garis samping lapangan

9) Perlengkapan pemain

a) Setiap pemain harus menggunakan sepatu khusus

b) Mamakia kostum atau pakaian olahraga

10) Memilih tempat

Ketika pertandingan akan dimulai wasit mengundi logam yang disaksikan oleh kapten kedua tim.

11) Bentuk Pelanggaran, melanggar lawan dengan sengaja menyentuh atau

memainkan bola dengan tangan.

12) Menerima peraturan dan keputusan wasit

Setiap permainan mempunyai peraturan olahragawan harus menerima peraturan dan keputusan yang diambil dalam permainan.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Febri Wasono Aji, dan Abdul Rachman Syam Tuasikal dengan judul *PEMBELAJARAN DASAR DRIBBLING SEPAKBOLA DENGAN PENDEKATAN KOOPERATIF TEAM GAMES TOURNAMENT PADA SISWA* gambaran bahwa terdapat signifikansi hasil dari nilai awal (pra siklus) sebesar 45%, setelah dilakukan pembelajaran terprogram; terdapat peningkatan Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. signifikan pada siklus 1 sebesar 65%; dan siklus 2 sebesar 85%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Samuel Oktovianus Saeketu dengan judul *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VII B SMP TANON KABUPATEN SRAGENTAHUN PELAJARAN 2015/2016.* Dengan hasil penelitian Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* pada permainan sepakbola dari prasiklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Dari hasil analisis yang diperoleh, peningkatan hasil belajar permainan sepakbola pada Siklus I dari 32 siswa mencapai 71,82 % atau sebanyak 23 siswa sudah masuk kriteria tuntas dan pada Siklus II meningkat mencapai

87,50 % atau sebanyak 28 siswa masuk dalam kriteria tuntas, sedangkan 4 siswa lainnya belum tuntas dengan KKM 75.

C. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran yang tepat sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dalam pembelajaran PJOK Y yang sangat membutuhkan kerja sama tim idharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga melibatkan siswa secara aktif dan kreatif, jika model pemelajaran yang dipilih sesuai dengan mata pelajaran maka tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

Pada tindakan awal pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan topik materi yang sedang dipelajari tanpa menggunakan kooperatif learning hasilnya kurang memuaskan, tindakan selanjutnya oleh guru/ peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif learning, pada siklus I digunaknan model pemebelajaran kooperatif learning pada PJOK sudah memberikan pengaruh dan hasil namun belum memuaskan. Maka dilanjut ke siklus II, pada siklus ini guru/ peneliti masih menerapkan model pembelajaran kooperatif learning pada pembelajaran PJOK.

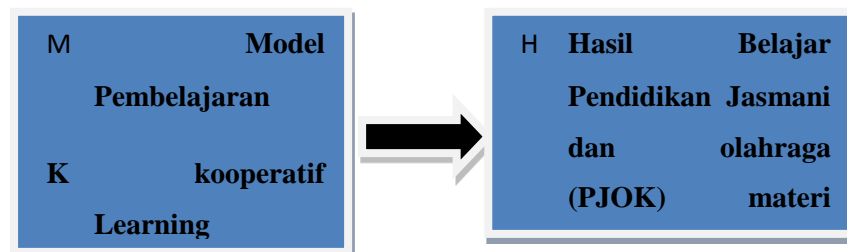
Pada hasil akhir dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif pada pembelajaran PJOK dapat meningkat.

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mampu melibatkan Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan konsep yang dipelajari. Seringkali materi yang diajarkan oleh guru kurang tertanam oleh siswa sebab guru hanya menyampaikan materi secara verbal dan kurang optimal, masing-masing model pembelejaran memiliki

kelebihan dan kekurangan yang bisa dijadikan sebagai acuan pertimbangan untuk menentukan suatu model pembelajaran, maka peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Pola belajar kelompok dengan cara kerjasama antar peserta didik dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa. Hubungan kooperatif juga mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya bukan sebaliknya. Berdasarkan uraian diatas, bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PJOK sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan penelitian ini adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK materi Sepak Bola Siswa Kelas V SDN 112227 Rasau Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 112227 Rasau, Torgamba Labuhanbatu Selatan. Alasan pemilihan lokasi tersebut karena berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah tersebut masih ada kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran PJOK sehingga hasil belajar PJOK rendah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2021/2022. Kegiatan penelitian dimulai dari perencanaan sampai laporan hasil penelitian, terhitung tanggal dari 15 September 2020 sampai dengan 15 April 2021.

B. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan dalam rangka meningkatkan atau memperbaiki mutu praktek pembelajaran yang dilakukan secara sistematis mulai dari perencanaan sampai kepada refleksi.³⁴

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *leaning*. Penelitian tindakan kelas merupakan satu upaya untuk menumbuh kembangkan

proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian yang melekat pada guru, yaitu mengangkat masalah-masalah aktual yang dialami oleh guru di lapangan. Dengan melaksanakan PTK, diharapkan guru memiliki peran ganda yaitu sebagai praktisi dan sekaligus peneliti.²⁶

PTK dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Di sini guru dituntut untuk lebih profesional dalam melakukan tugas pokoknya dan harus mampu meningkatkan kemampuan siswa secara maksimal.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Penelitian ini berbasis kelas dengan latar SDN 112227 yang terletak di Desa Rasau Kec. Torgamba, Kab. Labuhanbatu Selatan. Subjek penelitian adalah individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif partisipatif antara peneliti dengan guru wali kelas. Subjek dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini adalah satu guru dan siswa SD Negeri 112227 Rasau Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan dengan jumlah siswa 28 orang yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

²⁶ Ananda Rusydi, Dkk (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Ciptapustaka Media

D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah desain yang menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Model penelitian ini menggunakan empat komponen penelitian tindakan, yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya.²⁷

Penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus belajar, dan setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan yang disesuaikan dengan cakupan materi dan alokasi waktu yang tersedia. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu:

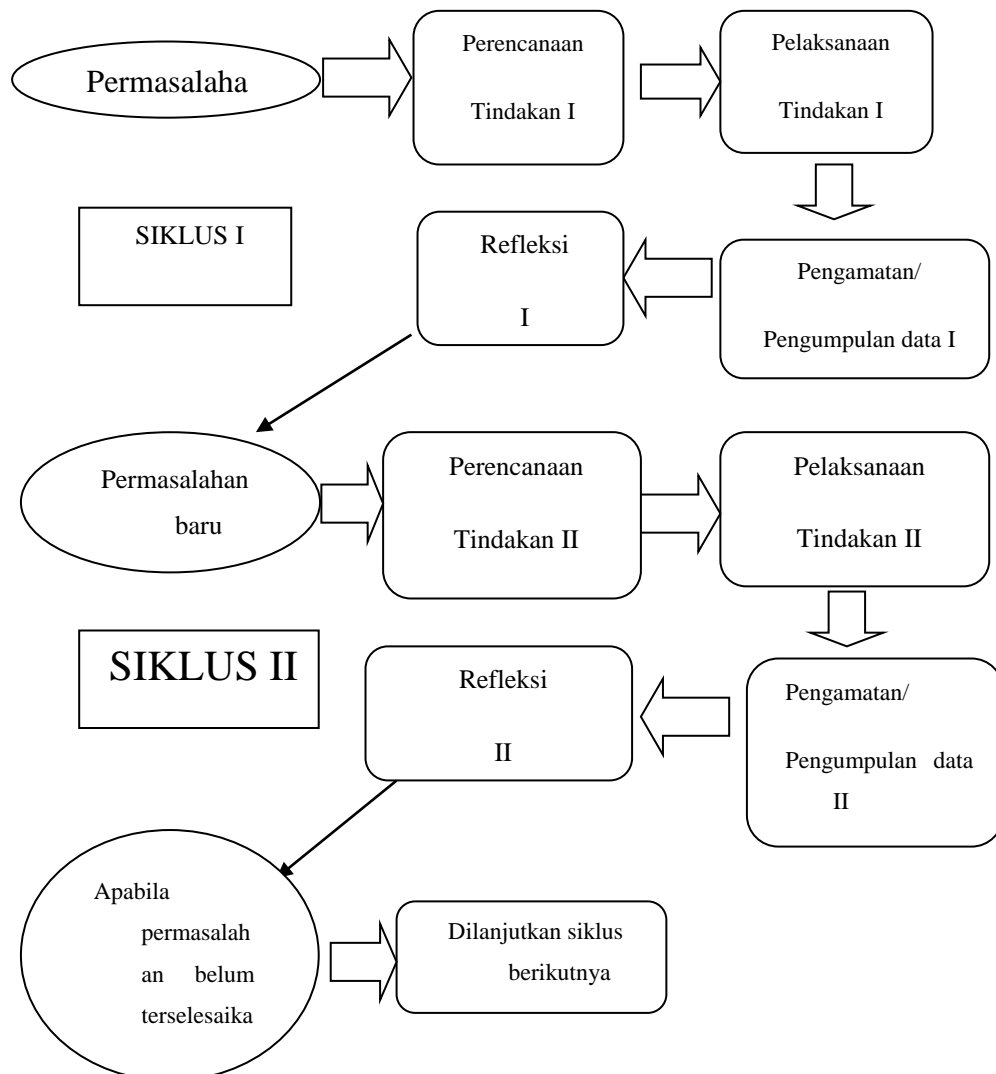
1. Perencanaan Tindakan, perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran. Terdapat dua jenis perencanaan yang dapat disusun oleh peneliti yakni perencanaan awal dan perencanaan lanjutan. Perencanaan awal diturunkan dari berbagai asumsi perbaikan hasil dan kajian studi awal sedangkan perencanaan lanjutan disusun berdasarkan hasil refleksi setelah penelitian mempelajari berbagai kelemahan yang harus diperbaiki.
2. Pelaksanan Tindakan, tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan rumusan masalah. Tindakan dilakukan dalam program pembelajaran apa adanya artinya tindakan itu tidak direkayasa untuk kepentingan penelitian, akan tetapi dilaksanakan sesuai dengan baik.
3. Melalui pengumpulan informasi, *observer* dapat mencatat berbagai kelemahan dan kekuatan yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan tindakan, sehingga

²⁷Sukardi, (2015), *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*, Jakarta: Bumi Aksara, hal.7.

hasilnya dapat dijadikan masukan ketika peneliti melakukan refleksi untuk menyusun rencana ulang memasuki siklus berikutnya.

4. Refleksi, adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang didapati selama pelaksanaan tindakan. Refleksi dilakukan dengan melakukan diskusi dengan *observer* yang biasanya dilakukan oleh teman sejawat. Berdasarkan hasil refleksi, peneliti dapat mencatat berbagai kelemahan yang perlu diperbaiki. sehingga dapat dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang. Refleksi dalam PTK mencakup analisis, dan penilaian terhadap hasil pengamatan.

Langkah-langkah penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penelitian

Siklus I

1. Tahap Perencanaan (Planning)

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai dengan silabus yaitu tentang permainan sebak bola mini.

- b. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pembelajaran dengan Model pembelajaran *kooperatif learning*
- c. Menyiapkan bahan ajar serta media yang digunakan dalam pembelajaran
- d. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- e. Menyusun instrumen penelitian, meliputi: (a) alat evaluasi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik; (b) lembar observasi untuk mengamati aktivitas; (c) kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan (d) catatan lapangan, untuk mengungkapkan hal-hal yang tidak bisa terekam dengan instrumen.

2. Tahap Tindakan

Tindakan yang dilakukan dalam pelaksanaan ini sesuai dengan rencana yang disusun diatas. Tindakan yang dilakukan adalah berupa seperangkat kegiatan, yakni penerapan model Kooperatif Learning pada mata pelajaran PJOK Tahap Pengamatan (Observasi).

Pengamatan dilakukan terhadap hasil dan proses pembelajaran. Hasil pembelajaran (berupa kemampuan berpikir tingkat tinggi) dipantau melalui tes di akhir siklus.

3. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang aktivitas siswa dan tes hasil belajar siswa. Dari refleksi ini akan tergambar hasil yang dicapai, apakah pertanyaan yang dapat diajukan dapat dijawab, begitu juga tujuan yang dibuat apakah diajukan dapat tercapai atau tidak. Pada bagian refleksi ini akan digambarkan pula kekurangan-kekurangan

yang ditemukan pada siklus pertama. Kemudian dilakukan perenungan lagi tentang proses dan hasil dari siklus pertama sebagai dasar memilih dan menetapkan proses pada siklus pertama. Berdasarkan perenungan dari siklus pertama ini, maka disusunlah rencana untuk siklus kedua.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Dari hasil evaluasi analisis yang telah dilaksanakan pada tindakan pertama dengan menemukan masalah yang terjadi pada siklus I maka selanjutnya diperbaiki pada siklus II dengan kegiatan yang dilaksanakan dalam perencanaan yang sama yaitu:

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai dengan silabus yaitu tentang Aktivitas Olahraga.
- b. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pembelajaran dengan Model pembelajaran *kooperatif learning*.
- c. Menyiapkan bahan ajar serta media ataupun model yang digunakan dalam pembelajaran.
- d. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- e. Menyusun instrumen penelitian, meliputi: (a) alat evaluasi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik; (b) lembar observasi untuk mengamati aktivitas; (c) kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan (d) catatan lapangan, untuk mengungkapkan hal-hal yang tidak bisa terekam dengan instrumen.

2. Tahap Tindakan

Tindakan yang dilakukan dalam pelaksanaan ini sesuai dengan rencana yang disusun di atas. Tindakan yang dilakukan adalah berupa seperangkat kegiatan, yakni penerapan model *kooperatif learnig* dalam meningkatkan hasil belajar PJOK.

3. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan terhadap hasil dan proses pembelajaran. Hasil pembelajaran (berupa kemampuan berpikir tingkat tinggi) dipantau melalui tes di akhir siklus.

4. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilakukan pada setiap akhir pertemuan selama siklus II tahap ini mengamati secara rinci segala sesuatu yang terjadi dalam pembelajaran siklus II, sehingga penelitian menemukan hasil pembelajaran yang diinginkan.

E. Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yaitu informan (orang) yang dapat memberikan informasi tentang data penelitian. Informan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 112227 Rasau , Kecamatan Torgamba, Kabupaten Labuhanbatu Selatan yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki. Hal ini menjadi pertimbangan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang diberikan dengan diterapkannya penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran PJOK. Sumber data sekunder yaitu

sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data tersebut adalah data hasil belajar yang dikumpulkan oleh orang lain, data pendukung dalam penelitian ini adalah data dari Kepala Sekolah dan administrasi. Jenis data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah aktivitas kelas V SDN 112227 Rasau , Kecamatan Torgamba, Kabupaten Labuhanbatu Selatan lokasi dan dokumentasi.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang dilakukan peneliti dalam merekam data (informasi) yang dibutuhkan.

Teknik pengumpulan data pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari:

1. Tes

Tes dapat berupa pertanyaan, perintah, atau petunjuk yang ditunjukkan kepada siswa untuk mendapatkan respon sesuai dengan petunjuk, atau yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, bakat dan kemampuan dari subjek penelitian.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda yang dilaksanakan pada saat pra tindakan maupun pada akhir tindakan, yang nantinya hasil tes akan diolah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian ini, tes yang diberikan ada dua macam yaitu:

- a. *Pre test* (tes awal), tes yang diberikan sebelum tindakan. Tujuan dari tes ini ialah untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang akan diajarkan.

b. *Post test* (tes akhir), yaitu tes yang diberikan setiap akhir tindakan untuk mengetahui pemahaman siswa dari ketuntasan belajar siswa pada *masing-masing* pokok bahasan. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengetahui peningkatan pemahaman dari hasil belajar siswa terhadap materi yang telah diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif Learning*.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian yang meliputi situasi dan kegiatan siswa serta guru terhadap proses pembelajaran berlangsung.

3. Wawancara

Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan bertujuan untuk penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antar pewawancara dengan orang yang diwawancarai. Dalam pengertian lain, wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi di dalam kelas dilihat dari sudut pandang orang lain.²⁸

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V, dan siswa kelas V. Bagi guru kelas, wawancara dilakukan untuk memperoleh data awal tentang proses belajar sebelum melakukan tindakan. Bagi siswa, wawancara dilakukan untuk menelusuri dan menggali pemahaman siswa tentang materi yang diberikan.

²⁸ Rochiati Wiratmadja, (2008), *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, hal. 117.

4. Studi Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumentasi tertulis seperti laporan hasil belajar siswa dan daftar hasil belajar siswa sehari-hari, serta dokumen elektronik seperti foto dan video pada saat siswa melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif pada mata pelajaran PJOK.

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Adapun teknik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini yaitu triangulasi. Triangulasi adalah pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data untuk keperluan pengecekan data dari berbagai sumber. Triangulasi sumber, yaitu membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Triangulasi sumber adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai sumber memperoleh data. Dalam hal ini peneliti membandingkan informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Misalnya, membandingkan hasil observasi dengan wawancara, membandingkan apa yang dikatakan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi, membandingkan hasil wawancara dengan hasil tes. Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan sumber-sumber yang berbeda dengan teknik yang sama. Dari berbagai sumber yang berbeda akan menghasilkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah analisa dari data yang telah terkumpul untuk mengetahui berapa besar keberhasilan tindakan dalam penelitian untuk perbaikan belajar siswa.²⁹ Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap diantaranya:

1. Reduksi Data

Menurut Miles dan Huberman menjelaskan bahwa reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung secara terus menerus selama penelitian berlangsung.³⁰

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.³¹ Data yang dianalisis untuk mendeskripsikan ketuntasan belajar siswa yaitu data yang diperoleh dari nilai akhir pada setiap siklus.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan adalah memberikan kesimpulan terhadap hasil evaluasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti inilah yang disebut verifikasi.

³⁰ Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Ciptapustaka Media, hal.148.

a. Ketuntasan Belajar

Kriteria ketuntasan hasil belajar disesuaikan dengan KKM pada SDN 112227 Rasau , yaitu 70. Siswa yang memperoleh nilai >70 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh <70 dinyatakan tidak tuntas.

1) Menghitung Nilai Rata-Rata Kelas

$$\text{Presentase Nilai Rata-Rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

2) Menghitung Presentase Ketuntasan Belajar

Analisis yang dilakukan dengan menggunakan presentasi sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi hasil tes.

F = Jumlah siswa yang tuntas.

N = Jumlah Keseluruhan Siswa.

Tabel 3.1
Kriteria Tingkat Hasil Belajar

Presentase Penilaian Hasil Belajar	Tingkat Hasil Belajar
90% - 100%	Sangat Tinggi
80% - 89%	Tinggi
65% - 79%	Sedang
55% - 64%	Rendah
0% - 54%	Sangat Rendah

Kriteria tingkat hasil belajar siswa akan dipenuhi jika presentase penilaian hasil belajar minimal termasuk kategori tinggi, dan penentuan ketuntasan belajar secara klasikal.

3) Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

Rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang mendapat nilai} \geq 70}{\sum \text{Siswa mengikuti tes}} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase ketuntasan

Ketuntasan belajar klasikal dinyatakan berhasil jika presentase siswa yang tuntas belajar atau siswa yang mendapat nilai ≥ 70 jumlahnya lebih besar atau sama dengan 85% dari jumlah siswa seluruhnya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Langkah awal sebelum melaksanakan penelitian adalah bertemu dengan pihak Sekolah SDN 112227 Rasau yaitu Ibu Kepala Sekolah, peneliti menyampaikan maksud kedatangan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari pertemuan tersebut peneliti disambut baik dan disetujui untuk melakukan penelitian disekolah tersebut. Kemudian peneliti menjumpai wali kelas V SDN 112227 Rasau untuk meminta izin melakukan penelitian di kelas tersebut pada mata pelajaran PJOK. Guru menerima dengan baik, dan peneliti juga menyampaikan bahwa peneliti bertindak sebagai guru dan guru sebagai observer.

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan wawancara bersama guru mata pelajaran PJOK dan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran PJOK di kelas V SDN 112227 Rasau. Terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan peneliti terhadap guru terkait dengan model pembelajaran yang biasa digunakan guru di dalam kelas.

Observasi juga dilakukan peneliti terhadap siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil pengamatan awal siswa belum baik, guru dalam menyampaikan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses yang asik bercerita kepada teman sebangkunya. Dari *pretest* yang dilakukan,

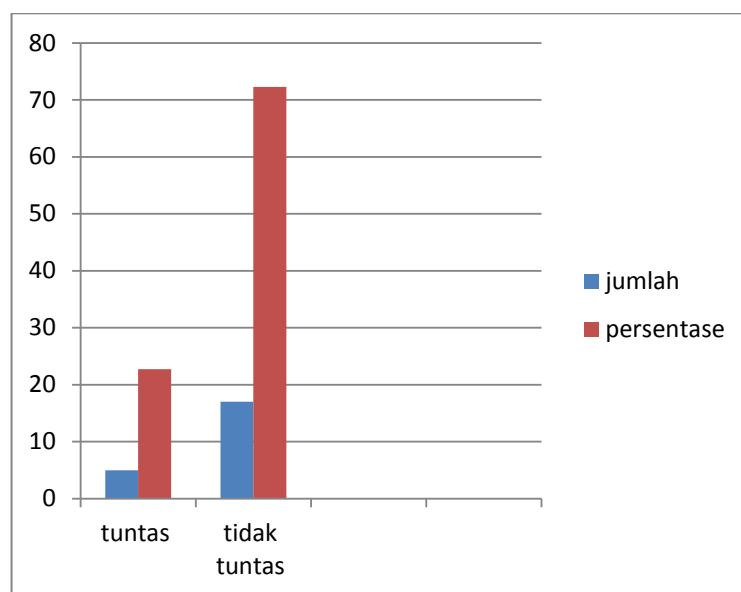
diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK masih tergolong dan mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Berdasarkan *pretest* yang diberikan peneliti kepada peserta didik kelas V SDN 112227 Rasau yang berjumlah 22 orang. Adapun data hasil pre test sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Nilai Hasil Pretest

NO	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Adella Zivana Hasibuan	40		Tidak Tuntas
2	Afriza Rifai Hasibuan	50		Tidak Tuntas
3	Afwa Alfarizi Rambe	70	Tuntas	
4	Aluna Putri Siregar	80	Tuntas	
5	Apip Harahap	50		Tidak Tuntas
6	Arif Afiatul Ihsan Rambe	60		Tidak Tuntas
7	Cindy Rahayu Simanungkalit	50		Tidak Tuntas
8	Faudah Anaqah	60		Tidak Tuntas
9	Fitra Hayana Rambe	50		Tidak Tuntas
10	Khoirul Adha	80	Tuntas	
11	Lativa Aini Hasibuan	60		Tidak Tuntas
12	M. Arkan	60		Tidak Tuntas
13	Mei Sintiya Daulay	40		Tidak Tuntas
14	Mukhtaril Adha Hasibuan	80	Tuntas	
15	Nadiatul Adawiyah	60		Tidak Tuntas
16	Nazwa Salsahira	50		Tidak Tuntas
17	Nurainun Siregar	70	Tuntas	
18	Nurhasanah Dasopang	40		Tidak Tuntas
19	Sayyid	60		Tidak Tuntas
20	Siska Yuni Daulay	40		Tidak Tuntas
21	Siti Nurazizah Dasopang	50		Tidak Tuntas
22	Zaidatul Fauiah	50		Tidak Tuntas
	Jumlah	1250	5	17
	Rata-rata	56,81		
	Persentase		22,73%	77,27%
	Ketuntasan Belajar	22,73%		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kemampuan siswa dalam menjawab soal *Free Test* masih tergolong rendah, terbukti dari 22 orang siswa

hanya 5 orang siswa (22,73%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar siswa dengan nilai KKM ≥ 70 . Sedangkan 17 orang siswa (77,27%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai KKM ≤ 70 . Dan nilai rata-rata dari hasil tes awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran yaitu 57,95 dan secara klasikal pembelajaran dikatakan belum tuntas, dapat dilihat dari tabel dan grafik dibawah ini:



Tabel 4.2
Klasikal Pembelajaran

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
70 – 100	5	Tuntas
0 – 70	17	Tidak Tuntas

Tabel 4.3
Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa pada Pre Test

Kriteria Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Kategori
90 – 100	0	Sangat Memuaskan
80 – 89	4	Memuaskan
70 – 79	1	Tercapai

60 – 69	6	Kurang Tercapai
0 – 59	11	Rendah

Berdasarkan hasil di atas, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan pada tes siklus 1 dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi sepak bola yang dalam pelaksanaannya peneliti sebagai guru dan guru sebagai observer.

2. Siklus I

Setelah diperoleh letak kesulitan dari hasil pengamatan dan pre test (tes awal), maka ditahap ini yang dilakukan peneliti adalah merencanakan tindakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Mempersiapkan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar kerja siswa
- 4) Menyiapkan instrumen berupa lembar observasi guru dan siswa yang akan digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)
- 5) Menyiapkan tes untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan.
- 6) Menyiapkan lembar wawancara, hal ini untuk mengetahui respon siswa dalam memahami materi.

a. Pelaksanaan Siklus I

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dimana peneliti bertindak sebagai guru dikelas. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Materi yang diajarkan adalah Sepak bola. Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pelaksanaan (RPP)

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I berdurasi 2 kali 35 menit. Sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat dalam RPP, kegiatan diawali dengan mengucapkan salam kemudian berdoa terlebih dahulu. Kemudian siswa diabsen. Pembelajaran diawali dengan menginformasikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Selanjutnya menjelaskan kepada siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran pada hari ini berbeda dengan pembelajaran sebelumnya karena menggunakan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Diadakan tes sebelum materi disampaikan (*pre test*).

Pada kegiatan inti dibentuk kelompok belajar siswa secara acak. Karena jumlah siswa 22 orang, maka ada 5 kelompok yang masing-masing beranggota 4 orang dan 2 kelompok 6 orang. Cara membagi kelompok berdasarkan pada tempat duduk siswa yang berdekatan, selanjutnya materi pelajaran disampaikan secara singkat. Setelah materi disampaikan, siswa diberikan kesempatan untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran, dan berdiskusi di dalam kelompok. Setelah siswa selesai membaca materi dan isi bacaan. Siswa di beri soal. Setelah itu siswa harus menjawab soal

tersebut. Siswa antusias mengerjakan soal yang mendapat nilai tertinggi akan di beri hadiah

Pada kegiatan akhir, Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan. Selanjutnya Guru memberi evaluasi individu kepada siswa (*post-test*). Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Dan terakhir Guru menutup pertemuan dengan berdoa dan salam.

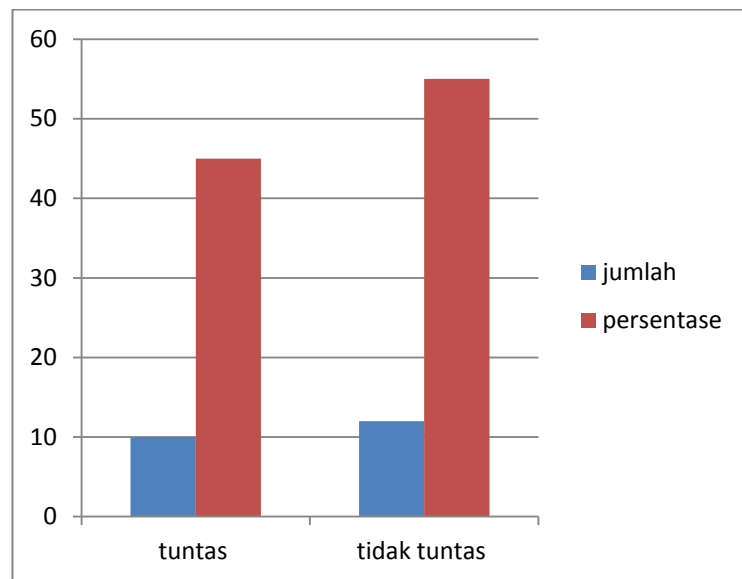
Diakhir siklus I yaitu pertemuan pertama, peneliti memberikan test hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menguasai pelajaran yang telah disampaikan khususnya materi Sepak bola. Test dikerjakan secara individual.

Tabel 4.4
Hasil belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Adella Zivana Hasibuan	60		Tidak Tuntas
2	Afriza Rifai Hasibuan	80	Tuntas	
3	Afwa Alfarizi Rambe	80	Tuntas	
4	Aluna Putri Siregar	80	Tuntas	
5	Apip Harahap	80	Tuntas	
6	Arif Afiatul Ihsan Rambe	60		Tidak Tuntas
7	Cindy Rahayu Simanungkalit	50		Tidak Tuntas
8	Faudah Anaqah	60		Tidak Tuntas
9	Fitra Hayana Rambe	80	Tuntas	
10	Khoirul Adha	80	Tuntas	
11	Lativa Aini Hasibuan	60		Tidak Tuntas
12	M. Arkan	60		Tidak Tuntas
13	Mei Sintiya Daulay	60		Tidak Tuntas
14	Mukhtaril Adha Hasibuan	80	Tuntas	
15	Nadiatul Adawiyah	80	Tuntas	
16	Nazwa Salsahira	60		Tidak Tuntas

17	Nurainun Siregar	70	Tuntas	
18	Nurhasanah Dasopang	70	Tuntas	
19	Sayyid	60		Tidak Tuntas
20	Siska Yuni Daulay	60		Tidak Tuntas
21	Siti Nurazizah Dasopang	50		Tidak Tuntas
22	Zaidatul Fauiah	60		Tidak Tuntas
	Jumlah	1480	10	12
	Rata-rata	67,27		
	Persentase		45%	55%
	Ketuntasan Belajar	10		

Dari tabel nilai diatas terlihat kemampuan siswa sudah mengalami peningkatan, dari tabel diatas dapat diketahui hasil post test I pada siklus I bahwa dari 17 siswa terdapat 10 siswa (45,45%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai KKM ≥ 70 . Sedangkan 12 siswa (55,55%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai KKM ≥ 70 dan nilai rata-rata hasil post test I siswa yaitu 67,27. Model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* yang dilakukan sudah dapat meningkat hasil belajar siswa, tetapi belum mencapai ketuntasan dengan nilai KKM ≥ 70 . Secara rinci, hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus I ini dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah:



Tabel 4.5
Keberhasilan Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Post Test siklus I

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
70 – 100	10	Tuntas
0 – 70	12	Tidak Tuntas

Sesuai dengan tabel di atas, maka dapat dirincikan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada post test siklus I.

Tabel 4.6
Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada Post Test siklus I

Kriteria Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Kategori
90 – 100	0	Sangat Memuaskan
80 – 89	8	Memuaskan
70 – 79	2	Tercapai
60 – 69	10	Kurang Tercapai
0 – 59	2	Rendah

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan tindakan pengamatan kembali untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK materi sepak bola yaitu melanjutkan pada siklus II

dengan maksud mengatasi kesulitan-kesulitan belajar siswa dengan menyelesaikan soal-soal sekaligus memberikan pemahaman terhadap siswa pada materi sepak bola.

b. Observasi Siklus I

Pada tahap ini, pengamatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, kegiatan yang diamati meliputi aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran. Proses observasi ini dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh guru wali kelas sebagai observer. Selama proses pembelajaran berlangsung, maka observer mengamati keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Time Games Tournament* dan memperhatikan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7
Data Hasil Observasi Guru Siklus I

1 = kurang baik 2 = cukup baik 3 = baik 4 = sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Keterampilan membuka pelajaran:				
	a. Mengingatkan siswa untuk berdoa'a				✓
	b. Mengkondisikan siswa			✓	
	c. Mengabsensi siswa				✓
	d. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi		✓		
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
2	Mengelola Pembelajaran				
	a. Mengelompokkan siswa menjadi 3 kelompok		✓		
	b. Menyampaikann materi yang akan dibahas menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dalam proses pembelajaran materi Sepak bola			✓	
	c. Menjelaskan langkah-langkah model <i>Team Games Tournament</i>				✓
	d. Memberikan siswa kesempatan mengutarakan pendapat			✓	
	e. Memberikan penjelasan kepada siswa				✓
3	Komunikasi dengan siswa				
	a. Memberikan pertanyaan dengan menerapkan model <i>Team Games Tournament</i>				✓
	b. Memberikan respon terhadap siswa			✓	
4	Penguasaan bahan ajar				
	a. Bahan ajar yang disajikan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam RPP				✓
	b. Kejelasan dalam			✓	

	menjelaskan materi				
	c. Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan bahan ajar			✓	
5	Menilai Proses Dan Hasil:				
	a. Memberikan penilaian selama proses pembelajaran				✓
	b. Melaksanakan penilaian di akhir pembelajaran				✓
6	Refleksi				
	a. Menanyakan kepada siswa apa yang di dapat selama proses belajar mengajar				✓
	Menanyakan kepada siswa model pembelajaran apa yang di pelajari hari ini			✓	
	c. Menanyakan kepada siswa kelemahan dan kelebihan dalam menerapkan model <i>Team Games Tournament</i>			✓	
7	Menutup Pembelajaran				
	a. Meninjau kembali materi yang diberikan				✓
	b. Memberikan kesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan				✓
	c. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari				✓
Jumlah Skor		79			

Labuhanbatu Selatan, April 2021
Observer

Sarifahtul Hamdiah Hasibuan, S.Pd

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel

di bawah ini :

Tabel 4.8
Hasil Observasi Siswa Siklus I pada penilaian Afektif

Petunjuk : Berilah nilai 1,2,3, dan 4 pada kolom sesuai pengamatan anda

1 = Kurang Baik 2 = Kurang 3 = Baik 4 = Sangat Baik

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adella Zivana Hasibuan	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	19
2	Afriza Rifai Hasibuan	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	25
3	Afwa Alfarizi Rambe	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	16
4	Aluna Putri Siregar	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	15
5	Apip Harahap	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	20
6	Arif Afiatul Ihsan Rambe	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	25
7	Cindi Rahayu	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	19
8	Faudah Anaqah	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13
9	Fitra Hayana Rambe	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	15
10	Khoirul Adha	3	2	2	3	3	4	3	4	2	3	29
11	Lativa Aini Hasibuan	2	2	1	3	2	3	2	3	1	2	21
12	M. Arkan	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	20
13	Mei Sintiya Daulay	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	23
14	Mukhtaril Adha Hasibuan	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15
15	Nadiatul Adawiyah	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	16
16	Nazwa Salsahira	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	17
17	Nurainun Siregar	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	15
18	Nurhasanah Dasopang	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	15
19	Sayyid	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	17
20	Siska Yuni Daulay	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	16
21	Siti Nurazizah Dasopang	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	17
22	Zaidatul Fauiah	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	17
Jumlah Skor											323	
Rata-Rata Siklus I											47,5	

Keterangan:

Tabel 4.9
Keterangan Aspek yang diamati pada observasi siswa siklus I

No	Indikator	Pengamatan
1	Memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi pelajaran dengan serius
2	Mendengarkan penjelasan guru	Siswa mendengar penjelasan guru dengan seksama
3	Mendengarkan pendapat teman	Siswa mendengarkan ide/gagasan yang disampaikan teman dengan seksama
4	Menjawab pertanyaan guru pada saat menerapkan model <i>TGT (Time Games Tournament)</i>	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru pada saat menerapkan model Talking Stick dengan benar
5	Mengembangkan ide/gagasan dalam kelompok	Siswa dapat mengembangkan ide/gagasan dalam kelompok
6	Berdiskusi dengan kelompok	Siswa dapat bekerja sama dalam diskusi kelompok
7	Mengemukakan pendapat kepada teman/guru	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman/guru
8	Kemampuan mengingat materi yang disampaikan guru	Siswa dapat mengingat materi yang telah disampaikan guru dengan baik
9	Berani bertanya	Siswa berani bertanya dalam diskusi kelompok
10	Mengerjakan soal evaluasi	Siswa dapat mengerjakan soal evaluasi

Labuhanbatu Selatan
April, Maret 2021
Observer

Juheri Iqbal Nasution

Tabel 4.10
Hasil Observasi Siswa Siklus I pada penilaian Psikomotorik

Petunjuk : Berilah nilai 1,2,3, dan 4 pada kolom sesuai pengamatan anda

1 = Kurang Baik 2 = Kurang 3 = Baik 4 = Sangat Baik

No	Nama Siswa	Aspek penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Adella Zivana Hasibuan	3	3	2	3	2	13
2	Afriza Rifai Hasibuan	4	4	3	3	3	17
3	Afwa Alfarizi Rambe	3	3	2	3	3	14
4	Aluna Putri Siregar	4	3	2	3	3	15
5	Apip Harahap	4	4	3	3	3	17
6	Arif Afiatul Ihsan Rambe	4	3	3	4	3	17
7	Cindy Rahayu S	3	2	2	3	3	13
8	Faudah Anaqah	2	2	2	2	2	10
9	Fitra Hayana Rambe	3	3	3	2	2	13
10	Khoirul Adha	4	4	3	4	4	15
11	Lativa Aini Hasibuan	3	3	3	4	3	16
12	M. Arkan	4	4	3	4	3	21
13	Mei Sintiya Daulay	3	3	3	4	3	16
14	Mukhtaril Adha Hasibuan	3	3	2	2	2	12
15	Nadiatul Adawiyah	3	3	3	3	2	14
16	Nazwa Salsahira	3	3	3	3	3	15
17	Nurainun Siregar	3	2	2	3	2	12
18	Nurhasanah Dasopang	2	3	4	3	3	15
19	Sayyid	3	3	2	2	3	13
20	Siska Yuni Daulay	3	4	3	2	3	15
21	Siti Nurazizah Dasopang	3	2	2	3	3	13
22	Zaidatul Fauiah	2	3	3	2	4	14
Jumlah							320

Keterangan:

No	Indikator	Pengamatan
1.	Mempraktekan menggiring bola dengan baik kepada teman	Siswa Mempraktekan mendribling bola dengan baik kepada teman.
2.	Membuat gerakan menendang bola dengan baik	Siswa Membuat gerakan menendang bola dengan baik.
3.	Menciptakan cara untuk menahan bola dengan baik.	Siswa mendengarkan ide/gagasan yang disampaikan teman dengan seksama
4.	Mengkombinasi (menggiring, menahan, dan menendang.) dalam permainan sepak bola.	Siswa dapat Mengkombinasi (menggiring, menahan, dan menendang.) dalam permainan sepak bola.
5.	Mendukung teman yang kurang mampu dalam melakukan permainan (menggiring, menahan, dan menendang.)	Siswa mampu Mendukung teman yang kurang mampu dalam melakukan permainan (menggiring, menahan, dan menendang.)

c. Refleksi I

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi aktivitas ekonomi belum tercapai sesuai KKM yaitu 70 dan masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi aktivitas ekonomi.

Dari hasil pre test atau sebelum digunakan model *TGT (Taem Games Tournamnet)* pada materi permainan sepak bola, hasil yang diperoleh siswa sebanyak hanya 5 orang siswa (22,73%) yang termasuk kategori tuntas. Sedangkan pada siklus I, dapat diketahui bahwa yang mengalami ketuntasan belajar yaitu 10 siswa (45,45%), maka dapat dikatakan terjadi peningkatan. Walaupun demikian, ini membuktikan bahwa ketuntasan klasikal dari hasil belajar siswa belum tercapai, oleh karena itu

dengan siswa yang mengalami kesulitan dalam menjawab soal, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti perlu memperbaiki dan mengembangkan kembali rencana pembelajaran dengan melakukan pembelajaran siklus II.

3. Siklus II

Untuk meningkatkan keberhasilan dan memperbaiki ketidaktuntasan belajar yang terdapat pada siklus I, maka langkah-langkah yang ditempuh pada rencana tindakan II adalah:

- a. Guru memperbaiki dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- b. Mempersiapkan *Team Games Tournaen* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran diluar kelas
- c. Menyiapkan lembar kerja siswa
- d. Menyiapkan instrumen berupa lembar observasi guru dan siswa yang akan digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*
- e. Menyiapkan tes untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan.
- f. Guru menyiapkan lembar wawancara

d. Pelaksanaan Siklus II

Pembelajaran yang dilakukan pada tindakan II ini, peneliti kembali melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan harapan hasilnya akan lebih meningkat dari pada hasil yang diperoleh pada saat kegiatan siklus I. Materi yang diajarkan masi sama yaitu permainan sepak bola.

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II berdurasi 2 kali 35 menit. Sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat dalam RPP, kegiatan diawali dengan mengucapkan salam kemudian berdoa terlebih dahulu. Kemudian kehadiran siswa diabsen. Pembelajaran diawali dengan menginformasikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Selanjutnya siswa dijelaskan mengenai pelaksanaan pembelajaran pada hari itu berbeda dengan pembelajaran sebelumnya karena menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Pada kegiatan inti guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok. Karena jumlah siswa 22 orang, maka ada 4 kelompok yang masing-masing beranggota 5 orang dan 2 kelompok 6 orang. Cara membagi kelompok berdasarkan tingkat pemahaman mereka, dalam 1 kelompok ada yang pintar dan ada yang kurang, selanjutnya materi pelajaran disampaikan secara singkat. Setelah materi disampaikan, siswa diberikan kesempatan untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran, dan berdiskusi di dalam kelompok. Setelah siswa selesai membaca materi dan isi bacaan. Soal

diberikan kepada siswa, lalu dipilih kelompok yang paling banyak benarnya. Setelah itu kelompok yang paling banyak benarnya diberikan hadiah seperti layaknya lomba.

Pada kegiatan akhir, Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat kesimpulan. Selanjutnya Guru memberi evaluasi individu kepada siswa (*post-test*). Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya. Dan terakhir Guru menutup pertemuan dengan berdoa dan salam.

Siklus II peneliti memberikan test hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menguasai pelajaran yang telah disampaikan khususnya materi Sepak bola. Test dikerjakan secara individual.

e. Test Siklus II

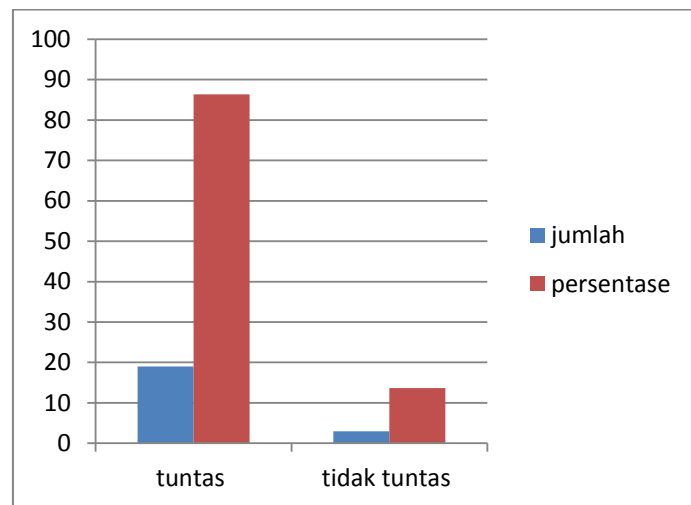
Pada Akhirnya siklus II diberikan test akhir yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan, apabila siswa mendapat kriteria ketuntasan minimal 70. Adapun data hasil test dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.10
Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Adella Zivana Hasibuan	70	Tuntas	
2	Afriza Rifai Hasibuan	90	Tuntas	
3	Afwa Alfarizi Rambe	80	Tuntas	
4	Aluna Putri Siregar	80	Tuntas	
5	Apip Harahap	90	Tuntas	
6	Arif Afiatul Ihsan Rambe	90	Tuntas	
7	Cindy Rahayu Simanungkalit	80	Tuntas	

8	Faudah Anaqah	50		Tidak Tuntas
9	Fitra Hayana Rambe	60		Tidak Tuntas
10	Khoirul Adha	100	Tuntas	
11	Lativa Aini Hasibuan	90	Tuntas	
12	M. Arkan	90	Tuntas	
13	Mei Sintiya Daulay	90	Tuntas	
14	Mukhtaril Adha Hasibuan	50		Tidak Tuntas
15	Nadiatul Adawiyah	70	Tuntas	
16	Nazwa Salsahira	80	Tuntas	
17	Nurainun Siregar	70	Tuntas	
18	Nurhasanah Dasopang	80	Tuntas	
19	Sayyid	80	Tuntas	
20	Siska Yuni Daulay	70	Tuntas	
21	Siti Nurazizah Dasopang	90	Tuntas	
22	Zaidatul Fauiah	80	Tuntas	
		1730	19	3
	Rata-Rata	78,63		
	Presentasi		86,36%	13,63%
	Ketuntasan Belajar	6,36%		

Dari tabel nilai di atas terlihat kemampuan siswa sudah mengalami peningkatan, dari tabel di atas dapat diketahui hasil post test II pada siklus II bahwa dari 22 siswa terdapat 19 siswa (86,36%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai KKM \geq 70. Sedangkan 3 siswa (13,63%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai KKM \geq 70 dan nilai rata-rata hasil post test II siswa yaitu 86,36. Hal ini menunjukkan dari ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal siswa sudah tergolong tinggi. Secara rinci, hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus II ini dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini.



Tabel 4.11
Keberhasilan Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Post Test siklus II

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
70 – 100	19	Tuntas
0 – 70	3	Tidak Tuntas

Sesuai dengan tabel di atas, maka dapat dirincikan kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada post test siklus II.

Tabel 4.12
Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa pada Post Test siklus II

Kriteria Hasil Belajar	Jumlah Siswa	Kategori
90 – 100	7	Sangat Memuaskan
80 – 89	8	Memuaskan
70 – 79	4	Tercapai
60 – 69	1	Kurang Tercapai
0 – 59	2	Rendah

Berdasarkan hal tersebut, maka dengan adanya perbaikan pada siklus II telah mencapai tingkat ketuntasan belajar secara klasikal.

f. Observasi II

Tabel 4.13
Hasil Observasi Guru Siklus II

1 = kurang baik 2 = cukup baik 3 = baik 4 = sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Keterampilan membuka pelajaran				
	a. Mengingatnkan siswa untuk berdoa'a				✓
	b. Mengkondisikan siswa				✓
	c. Mengabsensi siswa				✓
	d. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi			✓	
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
2	Mengelola Pembelajaran				
	a. Mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok				✓
	b. Menyampaikann materi yang akan dibahas menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dalam proses pembelajaran materi altivitas ekonomi				✓
	c. Menjelaskan langkah-langkah model <i>talking stick</i>				✓
	d. Memberikan siswa kesempatan mengutarakan pendapat				✓
	e. Memberikan penjelasan kepada siswa				✓
3	Komunikasi dengan siswa				
	a. Memberikan pertanyaan dengan menerapkan model <i>TGT (Team Games Tournament)</i>				✓
	b. Memberikan respon terhadap siswa			✓	
4	Penguasaan bahan ajar				
	a. Bahan ajar yang disajikan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam RPP				✓
	b. Kejelasan dalam menjelaskan materi				✓
	c. Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan bahan ajar				✓
5	Menilai Proses dan Hasil				

	a. Memberikan penilaian selama proses pembelajaran				✓
	b. Melaksanakan penilaian di akhir pembelajaran				✓
6	Refleksi				
	a. Menanyakan kepada siswa apa yang di dapat selama proses belajar mengajar				✓
	b. Menanyakan kepada siswa model pembelajaran apa yang di pelajari hari ini				✓
	c. Menanyakan kepada siswa kelemahan dan kelebihan dalam menerapkan model <i>TGT (Team Games Tournament)</i>				✓
7	Menutup Pembelajaran				
	a. Meninjau kembali materi yang diberikan				✓
	b. Memberikan kesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan				✓
	c. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari				✓
Jumlah Skor		90			

Labuhanbatu Selatan , April 2021
Observer

Azay Saputro, S.Pd

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel 4.14
Hasil Observasi Siswa Siklus II

Petunjuk : Berilah nilai 1,2,3, dan 4 pada kolom sesuai pengamatan anda

1 = Kurang Baik 2 = Kurang 3 = Baik 4 = Sangat Baik

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	
1	Adella Zivana Hasibuan	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	28
2	Afriza Rifai Hasibuan	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	34
3	Afwa Alfarizi Rambe	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	30
4	Aluna Putri Siregar	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	28
5	Apip Harahap	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	34
6	Arif Afiatul Ihsan Rambe	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	35
7	Cindy Rahayu S	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	27
8	Faudah Anaqah	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21
9	Fitra Hayana Rambe	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	25
10	Khoirul Adha	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38
11	Lativa Aini Hasibuan	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	33
12	M. Arkan	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	36
13	Mei Sintiya Daulay	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	33
14	Mukhtaril Adha Hasibuan	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	24
15	Nadiatul Adawiyah	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	29
16	Nazwa Salsahira	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
17	Nurainun Siregar	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	23
18	Nurhasanah Dasopang	2	3	4	3	3	2	4	3	3	2	29
19	Sayyid	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	26
20	Siska Yuni Daulay	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	30
21	Siti Nurazizah Dasopang	3	2	2	3	3	3	4	3	4	2	29
22	Zaidatul Fauiah	2	3	3	2	4	3	2	2	2	3	26

Keterangan:

Tabel 4.15
Keterangan Aspek yang diamati pada observasi siswa siklus II

No	Indikator	Pengamatan
1	Memperhatikan guru saat menyampaikan materi pelajaran	Siswa memperhatikan penjelasan guru saat menyampaikan materi pelajaran dengan serius
2	Mendengarkan penjelasan guru	Siswa mendengar penjelasan guru dengan seksama
3	Mendengarkan pendapat teman	Siswa mendengarkan ide/gagasan yang disampaikan teman dengan seksama
4	Menjawab pertanyaan guru pada saat menerapkan model <i>TGT (Team Games Tournament)</i>	Siswa dapat menjawab pertanyaan dari guru pada saat menerapkan model <i>TGT (Team Games Tournament)</i> dengan benar
5	Mengembangkan ide/gagasan dalam kelompok	Siswa dapat mengembangkan ide/gagasan dalam kelompok
6	Berdiskusi dengan kelompok	Siswa dapat bekerja sama dalam diskusi kelompok
7	Mengemukakan pendapat kepada teman/guru	Siswa berani mengemukakan pendapat kepada teman/guru
8	Kemampuan mengingat materi yang disampaikan guru	Siswa dapat mengingat materi yang telah disampaikan guru dengan baik
9	Berani bertanya	Siswa berani bertanya dalam diskusi kelompok
10	Mengerjakan soal evaluasi	Siswa dapat mengerjakan soal evaluasi

Labuhanbatu Selatan, April 2021
Observer

Juheri Iqbal Nasution
1620500091

Tabel 4.8
Hasil Observasi Siswa Siklus II pada penilaian Psikomotorik

Petunjuk : Berilah nilai 1,2,3, dan 4 pada kolom sesuai pengamatan anda

1 = Kurang Baik 2 = Kurang 3 = Baik 4 = Sangat Baik

No	Nama Siswa	Aspek penilaian					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Adella Zivana Hasibuan	3	3	4	3	3	16
2	Afriza Rifai Hasibuan	4	4	4	3	4	19
3	Afwa Alfarizi Rambe	3	3	4	3	4	17
4	Aluna Putri Siregar	4	3	4	4	3	18
5	Apip Harahap	4	4	3	4	3	18
6	Arif Afiatul Ihsan Rambe	4	3	4	4	4	19
7	Cindy Rahayu S	4	3	4	3	3	17
8	Faudah Anaqah	3	4	4	3	3	17
9	Fitra Hayana Rambe	4	4	4	3	3	18
10	Khoirul Adha	4	4	4	4	4	20
11	Lativa Aini Hasibuan	4	3	4	4	3	18
12	M. Arkan	4	4	4	4	3	18
13	Mei Sintiya Daulay	3	4	4	4	3	18
14	Mukhtaril Adha Hasibuan	4	4	3	4	3	18
15	Nadiatul Adawiyah	4	3	4	4	4	19
16	Nazwa Salsahira	4	4	4	4	4	20
17	Nurainun Siregar	4	4	3	4	4	19
18	Nurhasanah Dasopang	3	4	4	3	3	17
19	Sayyid	4	4	3	4	3	18
20	Siska Yuni Daulay	4	4	3	4	4	19
21	Siti Nurazizah Dasopang	3	4	3	3	4	17
22	Zaidatul Fauiah	4	3	3	4	4	18
Jumlah							398

Keterangan:

No	Indikator	Pengamatan
1.	Mempraktekan menggiring bola dengan baik kepada teman	Siswa Mempraktekan mendribling bola dengan baik kepada teman.
2.	Membuat gerakan menendang bola dengan baik	Siswa Membuat gerakan menendang bola dengan baik.
3.	Menciptakan cara untuk menahan bola dengan baik.	Siswa mendengarkan ide/gagasan yang disampaikan teman dengan seksama
4.	Mengkombinasi (menggiring, menahan, dan menendang.) dalam permainan sepak bola.	Siswa dapat Mengkombinasi (menggiring, menahan, dan menendang.) dalam permainan sepak bola.
5.	Mendukung teman yang kurang mampu dalam melakukan permainan (menggiring, menahan, dan menendang.)	Siswa mampu Mendukung teman yang kurang mampu dalam melakukan permainan (menggiring, menahan, dan menendang.)

g. Refleksi Siklus II

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II ini lebih meningkat dibandingkan dengan siklus pertama. Pada siklus kedua ini siswa lebih terlihat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* Hal ini didasarkan pada hasil test dan observasi yang menunjukkan peningkatan semakin membaik dari setiap kegiatan belajar mengajar. Test hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa yaitu test awal yang 22,73% pada siklus I menjadi 45,45% kemudian pada siklus II menjadi 86,36%.

Dapat disimpulkan bahwa presentase hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* pada

siklus I, siklus II mengalami peningkatan Test hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Selengkapnya rekapitulasi hasil belajar siswa pada pre test, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4.16
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa *Pre Test*, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Nilai Pree Test	Nilai Post Test I	Nilai post Test II	Keterangan
1	Adella Zivana Hasibuan	40	60	70	Meningkat
2	Afriza Rifai Hasibuan	50	80	90	Meningkat
3	Afwa Alfarizi Rambe	70	80	90	Meningkat
4	Aluna Putri Siregar	60	70	80	Meningkat
5	Apip Harahap	50	80	90	Meningkat
6	Arif Afiatul Ihsan Rambe	60	60	90	Meningkat
7	Cindy Rahayu Simanungkalit	50	50	80	Meningkat
8	Faudah Anaqah	60	60	50	Tidak Meningkatkan
9	Fitra Hayana Rambe	50	80	60	Tidak Meningkatkan
10	Khoirul Adha	80	80	100	Meningkat
11	Lativa Aini Hasibuan	60	60	90	Meningkat
12	M. Arkan	60	60	90	Meningkat
13	Mei Sintiya Daulay	40	60	90	Meningkat
14	Mukhtaril Adha Hasibuan	80	80	50	Meningkat
15	Nadiatul Adawiyah	60	80	70	Meningkat
16	Nazwa Salsahira	50	60	80	Meningkat
17	Nurainun Siregar	70	70	70	Tidak Meningkatkan
18	Nurhasanah Dasopang	40	70	80	Meningkat
19	Sayyid	60	60	80	Meningkat
20	Siska Yuni Daulay	40	60	70	Meningkat
21	Siti Nurazizah Dasopang	50	50	90	Meningkat
22	Zaidatul Fauiah	50	60	80	Meningkat
Jumlah		1250	1480	1730	
Rata-rata		56,81	67,27	78,63	

Dengan demikian, berdasarkan rekapitulasi hasil belajar PJOK siswa pada materi sepak bola telah sesuai dengan target yang ingin dicapai, karena tingkat hasil belajar siswa sudah tercapai, maka guru tidak melanjutkan pada siklus berikutnya. Hal ini menunjukkan bahwa upaya

pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *TGT (Times Games Tournament)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Penggunaan model pembelajaran (*Times Games Tournament*) pada mata pelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi sepak bola. Hal ini dibuktikan dengan terlaksana dan tercapainya hasil belajar siswa kelas V SD 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan. Berdasarkan test awal yang diberikan sebelum pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran (*Times Games Tournament*) diperoleh nilai rata-rata 56,81. terbukti dari 22 orang siswa hanya 5 orang siswa (22,73%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar siswa dengan nilai KKM ≥ 70 . Sedangkan 17 orang siswa (77,27%) belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai KKM ≥ 70 . Dan nilai rata-rata dari test awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran yaitu 56,81 dan secara klasikal pembelajaran dikatakan belum tuntas. Maka dari itu, penggunaan model pembelajaran (*Times Games Tournament*) pada materi permainan sepak bola yang dilakukan pada siklus I dan siklus II diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Diakhir siklus I siswa diberikan test hasil belajar I yang kemudian terdapat 10 orang siswa dengan nilai presentase (45%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Sedangkan 12 orang siswa lainnya dengan presentase (55%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar, dan nilai rata-rata yaitu 67,27. Dari tingkatan ketuntasan klasikal yang diperoleh belum mencapai hasil yang memuaskan, maka pembelajaran dilanjutkan pada siklus II.

Kemudian setelah diberikan tindakan pada siklus II, siswa kembali diberikan test hasil belajar II yang kemudian diperoleh pada pertemuan ke 2 terdapat 19 orang siswa dengan nilai presentase (86,36%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar. Sedangkan 3 orang siswa lainnya dengan nilai presentase (13,63%) dibawah tingkat ketuntasan belajar, nilai rata-rata kelas yaitu sebesar 78,63 dan sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar secara klasikal.

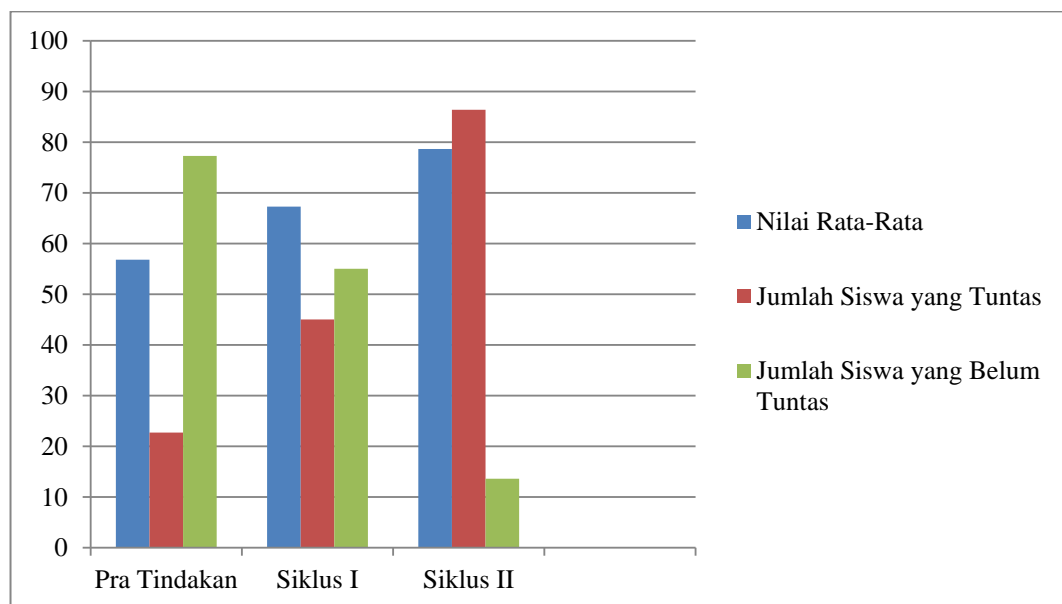
Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdapat kesulitan siswa yang belum memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu, dilaksanakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan membangun kemampuan berfikir siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Times Games Tournament)*

Lebih jelasnya peningkatan hasil belajar dapat dilihat rata-rata saat test awal, hasil belajar siklus I dan siklus II, seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.16
Hasil Belajar Pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

No	Siklus	Kumulatif Nilai	Rata-rata	Presentasi Ketuntasan
1	Pra Tindakan	1250	56,81	22,73
2	Siklus I	1480	67,27	45
3	Siklus II	1730	78,63	86,36

Pada tindakan siklus II merupakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. dari test hasil belajar diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat, hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* yang dilaksanakan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar PJOK materi sepak bola pada siswa kelas V SDN 112227 Rasau. Hal tersebut dapat dilihat pada Diagram perubahan hasil belajar siswa-siswa dimulai pra tindakan, siklus I, dan siklus II.



Gambar 4.1
Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Diagram di atas menunjukkan peningkatan yang terjadi dari mulai tes awal, siklus I, siklus II. Adapun hasil tes awal rata-ratanya adalah 56,81 dengan jumlah siswa yang tuntas 5 orang (22,73%) dan yang belum tuntas 17 orang (77,27%). Namun setelah diadakan tindakan pada siklus I dengan model *Team Games Tournament* rata-rata meningkat menjadi 67,27 dengan jumlah siswa yang tuntas 10 orang (45%) dan yang belum tuntas 12 orang (55%). Selisih ketuntasan rata-rata antara pre test (56,81) dan post test siklus I (67,27) adalah 10,46%. Setelah diadakan tindakan perbaikan pada siklus II masih dengan menggunakan model *Team Games Tournament* nilai rata-rata meningkat menjadi 78,63 dengan jumlah siswa yang tuntas 19 orang (86,36%) dan yang belum tuntas 3 orang (13,63%). Selisih ketuntasan antara post test siklus I (67,27) dan post test siklus II (78,63) adalah 11,36 %.

Berdasarkan peningkatan yang terjadi mulai siklus I dan siklus II membuktikan bahwa model *Team Games Tournament* berhasil meningkatkan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam memahami materi permainan sepak bola . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa Hipotesis Tindakan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berhasil diterapkan pada siswa kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan Tahun Ajaran 2020/2021.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SDN 112227 Rasau Kecamatan Torgamba Labuhanbatu Selatan, peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini:

1. Model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi permainan sepak bola hanya diminati anak laki-laki hanya beberapa anak perempuan saja yang berminat pada materi permainan sepak bola.
2. Siswa masih susah diatur dan dibimbing sebelum memulai pembelajaran sehingga keterbatasan waktu dalam pembelajaran belum dapat dimaksimalkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan temuan penelitian yang disajikan maka dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar siswa kelas V Materi Permainan Sepak Bola Di SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan”. Dengan demikian didapat kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar PJOK sebelum menggunakan model *Cooperative tipe TGT (Time Games Tournament)* pada materi permainan sepak bola sangat rendah dengan nilai rata-rata 56,81. Terbukti dari 22 siswa hanya 5 (22,73) siswa yang sudah tuntas, sedangkan 17 siswa (77,27%) belum memenuhi KKM.
2. Penerapan model *Cooperative tipe TGT (Time Games Tournament)* dalam pelajaran PJOK materi Sepak Bola di Kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan bisa diterapkan dengan baik saat pembelajaran berlangsung serta terbukti dapat meningkatkan respon belajar siswa. Pada Siklus I kemampuan siswa dalam merespon, menjawab, mendengarkan penjelasan guru masih dalam kriteria kurang baik. Pada Siklus II kemampuan siswa dalam merespon, menjawab, mendengarkan penjelasan guru masih dalam kriteria baik sekali sehingga dapat dikatakan meningkat. Maka peningkatan hasil belajar siswa mencapai tingkat ketuntasan belajar secara klasikal berhasil pada siklus II.
3. Hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Cooperative tipe TGT (Time Games Tournament)* pada materi Sepak Bola di Kelas V SDN 112227 Rasau

mengalami peningkatan yaitu siklus I siswa yang tuntas berjumlah 10 orang dengan nilai presentase (45%) dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 12 orang dengan nilai presentase (55%) dengan nilai rata-rata yaitu 67,27. Presentase dari ketuntasan klasikal siswa belum memuaskan maka peneliti melanjutkan siklus II. Pada siklus II terdapat 19 yang mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai persentase (86,36%) dan 3 orang yang tidak tuntas dengan presentase (13,63%) dengan nilai rata-rata 78,63. Maka diperoleh kesimpulan bahwa peneliti tidak harus melanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran agar dapat dilihat dan memperbaiki kualitas belajar siswa, yaitu:

1. Bagi guru, guru harus menggunakan model *Cooperative tipe TGT (Time Games Tournament)* ini dalam pembelajaran yang sesuai dengan yang diajarkan dan lebih memperhatikan kegiatan belajar siswa agar hasil belajar siswa selalu meningkatkan, karena realita yang terjadi sekarang masih banyak siswa yang kurang memahami pelajaran di Sekolah.
2. Bagi siswa, agar lebih semangat dalam belajar dan mampu meningkatkan semangat belajar mereka. Karena di dalam model pembelajaran ini membuat siswa mudah menguasai materi dan tidak membosankan yang dapat menumbuhkan interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa, guna mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa akan lebih paham serta menguasai materi.

3. Bagi peneliti, sebagai bahan kajian atau referensi serta menambah wawasan bagi peneliti yang akan melakukan kajian yang berhubungan dengan model *Cooperative tipe TGT (Time Games Tournament)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Rusydi , Dkk (2015), *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Ciptapustaka Media
- Arafat Maulana dan Azizan Nasran, (2018), *Pembelajaran Tematik di SD/ MI*, Yogyakarta: Penerbit Samudera Biru(Anggota IKAPI)
- Darmawan Deni dan Dinn Wahyudin (2018), *Model Pembelajaran di Sekolah* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Daru Advendi Kristiyan (2013) *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Surabaya: Universitas Negeri Semarang
- Dietrich, K.J Knut . (1981). *Sepak Bola Aturan dan Latihan*. Jakarta: Gramedia,
- Junaedi Anas, *Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Di SMA, SMK, DAN MA Negeri SE-Kabupaten Gresik*, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 03 Tahun 2015,
- Kommaruddin (2016), *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Mardiana Dkk, (2008) *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, Tangerang: Universitas Terbuka
- Mardianto, (2014), *Psikologi Pendidikan*, Medan: Perdana Publishing,
- Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media,
- Sudjana Nana, (2018), *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,
- Salim, (2018), *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Ciptapustaka Media
- Wiratmadja Rochiati, (2008), *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya
- Sukardi, (2015), *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*, Jakarta: Bumi Aksara,
- Solikh Abdurrokhman, Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd., Mohamad Annas, S.Pd., M.Pd., *Penerapan Permainan Sepak Bola Mini Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Kelas V SDN 1 Purwogondo Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013*, Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations

- Yudianto Lukman, (2009) *Teknik Bermain Sepak Bola dan Futsal* , Visi 7
- Syarif Sumantri Mohammad (2015), *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar* ,Jakarta:RajaGrafindo Persada,
- Trisna Rahayu Ega (2013) *Strategi Pembelajaran Jasmani*, Bandung: Alfabeta
- Saeketu Samuel Oktavianus (2016) *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tim games tournamnet untuk meningkatkan hasil belajar kelas VII B SMP N1 Tanon Kec. Sragen*
- Pujiatmono Priyo Sumbodo (2016), *PENERAPAN METODE KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KETERAMPILAN BOLAVOLI PADA SISWA KELAS XI TSM SMK MURNI 1 SURAKARTA TAHUN PELAJARAN,*
- Slavin R.E. (2009). *Cooperatve Learning*. Bandung : Penerbit Nusa Media.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan
Kelas / Semester : 5 /1
Muatan Terpadu : PJOK (31, 4.1)
Tema : Sepak Bola
Sub Tema : Aturan Permainan
Pertemuan : 1
Alokasi waktu : 2x 35 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menjelaskan aturan permainan dalam permainan sepak bola dengan tepat.
2. Setelah berdiskusi, siswa mampu menerapkan aturan permainan dalam permainan sepak bola dengan lancar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran: Demonstrasi

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. (<i>Religius dan Integritas</i>)2. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. (<i>Nasionalisme</i>).3. Pembiasaan membaca/menulis (<i>Kegiatan literasi</i>)4. Sebelum melakukan kegiatan guru mengajak siswa melakukan pemanasan.	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa diberikan penjelasan mengenai tata cara permainan sepak bola mini2. Permainan sepak bola yang di modifikasi dalam bentuk yang lebih sederhana yaitu permainan sepak bola mini diberikan pada siswa baik putra maupun putri sesuai dengan porsi masing-masing	50 menit

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah kegiatan guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan pendinginan. 2. Guru menjelaskan kesimpulan pentingnya melakukan olahraga. 3. Guru menyampaikan tentang manfaat olahraga pada hari ini bagi tubuh. 4. Salam dan do'a penutup. (Religius) 	15 menit
-------------------------	---	-------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

LAMPIRAN PENILAIAN

A. Memahami aturan permainan

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Pemahaman Aturan Permainan	Sangat Memahami dan mampu menjelaskan aturan permainan	Memahami dan mampu menjelaskan aturan permainan	Kurang Memahami dan kurang mampu menjelaskan aturan permainan	Kurang memahami dan tidak mampu menjelaskan aturan permainan

D. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku BSE Asyiknya Berolahraga 5 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan /Tri Minarsi, Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.
2. Video/slide aturan bermain sepak bola.
3. Buku Siswa PJOK kelas 5 Tigaserangkai
4. Buku Guru PJOK kelas 5 Tigaserangkai

Mengetahui
Wali Kelas

Mahasiswa Penelitian

Sarifatul Hamdiah S.Pd
NIP.

JUHERI IQBAL NASUTION
NIM.....

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SDN 112227 Rasau
Kelas / Semester : 5 /1
Muatan Terpadu : PJOK (31, 4.1)
Tema : Sepak Bola
Sub Tema : Aturan Permainan
Pertemuan : 1
Alokasi waktu :1 hari

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Setelah melakukan pengamatan, siswa mampu menjelaskan aturan permainan dalam permainan sepak bola dengan tepat.
4. Setelah berdiskusi, siswa mampu menerapkan aturan permainan dalam permainan sepak bola dengan lancar

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran: Kooperatif Learning

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">5. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. (<i>Religius dan Integritas</i>)6. Menyanyikan salah satu lagu wajib dan atau nasional. (<i>Nasionalisme</i>).7. Pembiasaan membaca/menulis (<i>Kegiatan literasi</i>)8. Sebelum melakukan kegiatan guru mengajak siswa melakukan pemanasan.	10 Menit
Kegiatan Inti	Langkah-langkah : <ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik bersemangat menerima materi pelajaran mengenai sepak bola dari guru (Mengamati dan Menanya)2. Peserta didik antusias mengikuti arahan guru saat guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok belajar (mengamati)3. Peserta didik mengerjakan soal siklus II yang diberikan oleh guru(menalar)	1 hari

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa aktif berlomba dengan kelompok lain dalam menyelesaikan soal-soal diluar kelas bersama kelompoknya. 5. Peserta didik menarik kesimpulan dari materi yang telah diajarkan oleh guru dan di diskusikan bersama teman kelompoknya (Mengkomunikasikan) 6. Peserta didik jujur dan disiplin dalam mengerjakan tes dan yang mendapatkan nilai tertinggi akan diberikan berupa hadiah oleh guru pada saat akhir pembelajaran. 	
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 5. Setelah kegiatan guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan pendinginan. 6. Guru menjelaskan kesimpulan pentingnya melakukan olahraga. 7. Guru menyampaikan tentang manfaat olahraga pada hari ini bagi tubuh. 8. Salam dan do'a penutup. (Religius) 	15 menit

G. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

LAMPIRAN PENILAIAN

A. Memahami aturan permainan

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Pemahaman Aturan Permainan	Sangat Memahami dan mampu menjelaskan aturan permainan	Memahami dan mampu menjelaskan aturan permainan	Kurang Memahami dan kurang mampu menjelaskan aturan permainan	Kurang memahami dan tidak mampu menjelaskan aturan permainan

H. SUMBER DAN MEDIA

5. Buku BSE Asyiknya Berolahraga 5 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan /Tri Minarsi, Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010.
6. Video/slide aturan bermain sepak bola.
7. Buku Siswa PJOK kelas 5 Tigaserangkai
8. Buku Guru PJOK kelas 5 Tigaserangkai

Mengetahui
Wali Kelas

Mahasiswa Penelitian

Sarifatul Hamdiah S.Pd
NIP.

JUHERI IQBAL NASUTION
NIM.....

Lampiran 3

I. IDENTITAS SISWA

Nama Siswa :
Kelas :
No. absen :

II. PETUNJUK PENGISIAN SOAL

1. Isilah identitas saudara terlebih dahulu.
2. Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan apa yang saudara rasakan.
3. Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pilihanmu.
4. Kuesioner ini tidak ada hubungannya dengan nilai, sehingga tidak mempengaruhi keberadaan saudara disekolahan.
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih.

III. PERTANYAAN

1. Dalam permainan sepak bola yang bertugas menjaga gawang adalah
 - a. *Stricker*
 - b. Bek
 - c. Kiper
 - d. Wasit
2. Pelanggaran dalam permainan sepak bola, apabila bola mengenai tangan adalah
 - a. *Handball*
 - b. Menedang pemain lawan
 - c. Menghina pemain lain
 - d. Menghina wasit
3. Yang memimpin permainan sepak bola adalah
 - a. Pelatih
 - b. Penonton
 - c. Wasit
 - d. Pemain
4. Pemain yang berada di depan lapangan adalah
 - a. Stricker

- b. Wasit
 - c. Penonton
 - d. Pelatih
5. Kartu merah diberikan apabila pemain mendapatkan ... kartu kuning
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
6. Bila pemain mendapatkan kartu merah maka pemain akan
- a. Tetap bermain
 - b. Keluar
 - c. Digantikan
 - d. Dimarahi
7. Seorang pemimpin dalam sebuah tim disebut
- a. Pelatih
 - b. Penonton
 - c. Wasit
 - d. Kapten
8. Pemain tengah lapangan disebut
- a. Gelandang
 - b. Penyerang
 - c. Bertahan
 - d. Pemain sayap
9. Apabila pemain tidak sopan maka wasit akan
- a. Menghukum pemain
 - b. Mengganti pemain
 - c. Menghukum pelatih
 - d. Mengganti pelatih
10. Ada berapa jumlah pemain sepak bola
- a. 11
 - b. 12
 - c. 9
 - d. 10

Lampiran 4**Kunci Jawaban Siklus I**

1. C.Kiper
2. *A.hand Ball*
3. C.Wasit
4. *A.Stricker*
5. B. 2
6. B.keluar
7. D.Kapten
8. A.Gelandang
9. A. Menghukum pemaian
10. A. 11

Lampiran 5

IDENTITAS SISWA

Nama Siswa :
Kelas :
No. absen :

PETUNJUK PENGISIAN SOAL

1. Isilah identitas saudara terlebih dahulu.
2. Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan apa yang saudara rasakan.
3. Berilah tanda silang (X) sesuai dengan pilihanmu.
4. Kuesioner ini tidak ada hubungannya dengan nilai, sehingga tidak mempengaruhi keberadaan saudara disekolahan.
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih.

PERTANYAAN

1. Bila pemain mendapatkan kartu merah maka pemain akan
 - a. Tetap bermain
 - b. Keluar
 - c. Digantikan
 - d. Dimarahi
2. Ada berapa jumlah pemain sepak bola
 - a. 11
 - b. 12
 - c. 9
 - d. 10
2. Pelanggaran dalam permainan sepak bola, apabila bola mengenai tangan adalah
 - a. *Handball*
 - b. Menedang pemain lawan
 - c. Menghina pemain lain
 - d. Menghina wasit
3. Apabila pemain tidak sopan maka wasit akan
 - a. Menghukum pemain
 - b. Mengganti pemain

- c. Menghukum pelatih
 - d. Mengganti pelatih
4. Pemain yang berada di depan lapangan adalah
 - a. Stricker
 - b. Wasit
 - c. Penonton
 - d. Pelatih
 5. Seorang pemimpin dalam sebuah tim disebut
 - a. Pelatih
 - b. Penonton
 - c. Wasit
 - d. Kapten
 6. Kartu merah diberikan apabila pemain mendapatkan ... kartu kuning
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
 7. Yang memimpin permainan sepak bola adalah
 - a. Pelatih
 - b. Penonton
 - c. Wasit
 - d. Pemain
 8. Pemain tengah lapangan disebut
 - a. Gelandang
 - b. Penyerang
 - c. Bertahan
 - d. Pemain sayap
 9. Dalam permainan sepak bola yang bertugas menjaga gawang adalah
 - a. *Stricker*
 - b. Bek
 - c. Kiper
 - d. Wasit

Lampiran 6**KUNCI JAWABAN SIKLUS II**

1. B.Keluar
2. A. 11
3. A. *Hand Ball*
4. A. Menghukum Pemain
5. A.*Stricker*
6. D.Kapten
7. B. 2
8. C.Wasit
9. A.Gelandang
10. C.Kiper

Lampiran 7

Data Hasil Observasi Guru Siklus I

1 = kurang baik 2 = cukup baik 3 = baik 4 = sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Keterampilan membuka pelajaran:				
	f. Mengingatnkan siswa untuk berdoa'a				✓
	g. Mengkondisikan siswa			✓	
	h. Mengabsensi siswa				✓
	i. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi		✓		
	j. Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓	
2	Engelola Pembelajaran				
	f. Mengelompokkan siswa menjadi 3 kelompok		✓		
	g. Menyampaikann materi yang akan dibahas menggunakan model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> dalam proses pembelajaran materi Sepak bola			✓	
	h. Menjelaskan langkah-langkah model <i>Team Games Tournament</i>				✓
	i. Memberikan siswa kesempatan mengutarakan pendapat			✓	
	j. Memberikan penjelasan kepada siswa				✓
3	komunikasi dengan siswa				
	c. Memberikan pertanyaan dengan menerapkan model <i>Team Games Tournament</i>				✓
	d. Memberikan respon terhadap siswa			✓	
4	enguasaan bahan ajar				
	d. Bahan ajar yang disajikan				✓

	sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam RPP				
	e. Kejelasan dalam menjelaskan materi			✓	
	f. Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan bahan ajar			✓	
5	Penilai Proses Dan Hasil:				
	c. Memberikan penilaian selama proses pembelajaran				✓
	d. Melaksanakan penilaian di akhir pembelajaran				✓
6	Refleksi				
	d. Menanyakan kepada siswa apa yang di dapat selama proses belajar mengajar				✓
	e. Menanyakan kepada siswa model pembelajaran apa yang di pelajari hari ini			✓	
	f. Menanyakan kepada siswa kelemahan dan kelebihan dalam menerapkan model <i>Team Games Tournament</i>			✓	
7	Penutup Pembelajaran				
	g. Meninjau kembali materi yang diberikan				✓
	h. Memberikan kesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan				✓
	i. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari				✓
JumlahSkor		79			

Labuhanbatu Selatan, April 2021
Observer

Sarifahtul Hamdiah Hasibuan S.Pd

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI GURU SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN 112227 Rasau
Mata Pelajaran : PJOK
Materi : Sepak Bola
Kelas / Semester : V

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (√) pada kolom 1, 2, 3, dan 4 sesuai dengan hasil pengamatan guru bidang studi terhadap peneliti.

1 = kurang baik 2 = cukup baik 3 = baik 4 = sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Keterampilan membuka pelajaran				
	a. Mengingatn siswa untuk berdoa'a				✓
	b. Mengkondisikan siswa				✓
	c. Mengabsensi siswa				✓
	d. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi			✓	
	e. Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
2	ngelola Pembelajaran				
	a. Mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok				✓
	b. Menyampaikann materi yang akan dibahas menggunakan model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dalam proses pembelajaran materi altivitas ekonomi				✓
	c. Menjelaskan langkah-langkah				✓

	model <i>talking stick</i>				
	d. Memberikan siswa kesempatan mengutarakan pendapat				✓
	e. Memberikan penjelasan kepada siswa				✓
3	komunikasi dengan siswa				
	a. Memberikan pertanyaan dengan menerapkan model <i>Talking Stick</i>				✓
	b. Memberikan respon terhadap siswa			✓	
4	penguasaan bahan ajar				
	a. Bahan ajar yang disajikan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam RPP				✓
	b. Kejelasan dalam menjelaskan materi				✓
	c. Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan bahan ajar				✓
5	penilai Proses dan Hasil				
	a. Memberikan penilaian selama proses pembelajaran				✓
	b. Melaksanakan penilaian di akhir pembelajaran				✓
6	fleksi				
	a. Menanyakan kepada siswa apa yang di dapat selama proses belajar mengajar				✓
	b. Menanyakan kepada siswa model pembelajaran apa yang di pelajari hari ini				✓
	c. Menanyakan kepada siswa kelemahan dan kelebihan dalam menerapkan model <i>Talking Stick</i>				✓
7	penutup Pembelajaran				
	a. Meninjau kembali materi yang diberikan				✓
	b. Memberikan kesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan				✓
	c. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari				✓
Jumlah Skor		90			

Labuhanbatu Selatan , April 2021
Observer

Azay Saputro S.Pd

Lampiran 9

**LEMBAR OBSERVASI GURU
SIKLUS II**

Nama Sekolah : SDN 112227 Rasau
Mata Pelajaran : PJOK
Materi : Sepak Bola
Kelas / Semester : V

Petunjuk: Berilah tanda ceklis (√) pada kolom 1, 2, 3, dan 4 sesuai dengan hasil pengamatan guru bidang studi terhadap peneliti.

1 = kurang baik 2 = cukup baik 3 = baik 4 = sangat baik

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Keterampilan membuka pelajaran				
	f. Mengingatn siswa untuk berdoa'a				✓
	g. Mengkondisikan siswa				✓
	h. Mengabsensi siswa				✓
	i. Memotivasi siswa untuk berpartisipasi			✓	
	j. Menyampaikan tujuan pembelajaran				✓
2	ngelola Pembelajaran				
	f. Mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok				✓
	g. Menyampaikann materi yang akan dibahas menggunakan model pembelajaran <i>Talking</i>				✓

	<i>Stick</i> dalam proses pembelajaran materi altivitas ekonomi				
	h. Menjelaskan langkah-langkah model <i>talking stick</i>				✓
	i. Memberikan siswa kesempatan mengutarakan pendapat				✓
	j. Memberikan penjelasan kepada siswa				✓
3	komunikasi dengan siswa				
	c. Memberikan pertanyaan dengan menerapkan model <i>Talking Stick</i>				✓
	d. Memberikan respon terhadap siswa			✓	
4	kuasaan bahan ajar				
	d. Bahan ajar yang disajikan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan dalam RPP				✓
	e. Kejelasan dalam menjelaskan materi				✓
	f. Memiliki wawasan yang luas dalam menyampaikan bahan ajar				✓
5	nilai Proses dan Hasil				
	c. Memberikan penilaian selama proses pembelajaran				✓
	d. Melaksanakan penilaian di akhir pembelajaran				✓
6	fleksi				
	d. Menanyakan kepada siswa apa yang di dapat selama proses belajar mengajar				✓
	e. Menanyakan kepada siswa model pembelajaran apa yang di pelajari hari ini				✓
	f. Menanyakan kepada siswa kelemahan dan kelebihan dalam menerapkan model <i>Talking Stick</i>				✓
7	penutup Pembelajaran				
	d. Meninjau kembali materi yang diberikan				✓
	e. Memberikan kesempatan bertanya dan menjawab pertanyaan				✓

f. Menyimpulkan materi yang telah dipelajari				✓
JumlahSkor	90			

Labuhanbatu Selatan ,Maret 2021
Observer

Juheri Iqbal Nasution

Data Hasil Observasi Guru Siklus II

Petunjuk : Berilah nilai 1,2,3, dan 4 pada kolom sesuai pengamatan anda

1 = Kurang Baik 2 = Kurang 3 = Baik 4 = Sangat Baik

Petunjuk : Berilah nilai 1,2,3, dan 4 pada kolom sesuai pengamatan anda

1 = Kurang Baik 2 = Kurang 3 = Baik 4 = Sangat Baik

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Adella Zivana Hasibuan	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	19
2	Afriza Rifai Hasibuan	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	25
3	Afwa Alfarizi Rambe	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	16
4	Aluna Putri Siregar	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	15
5	Apip Harahap	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	20
6	Arif Afiatul Ihsan Rambe	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	25
7	Cindy Rahayu Simanungkalit	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	19
8	Faudah Anaqah	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13
9	Fitra Hayana Rambe	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	15
10	Khoirul Adha	3	2	2	3	3	4	3	4	2	3	29
11	Lativa Aini Hasibuan	2	2	1	3	2	3	2	3	1	2	21
12	M. Arkan	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	20
13	Mei Sintiya Daulay	2	1	2	3	3	3	2	3	2	2	23
14	Mukhtaril Adha Hasibuan	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	15
15	Nadiatul Adawiyah	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	16
16	Nazwa Salsahira	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	17

17	Nurainun Siregar	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	15
18	Nurhasanah Dasopang	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	15
19	Sayyid	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	20
20	Siska Yuni Daulay	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	25
21	Siti Nurazizah Dasopang	2	2	1	1	2	3	1	2	2	2	19
22	Zaidatul Fauiah	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	13
Jumlah Skor											323	
Rata-Rata Siklus I											47,5	

Lampiran II

Hasil Wawancara Guru

Hari / Tanggal : Rabu, 18 Maret 2021

Waktu : 11.00 WIB

Sumber data : S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran IPS dikelas selama ini bu?	Kalau dilihat selama proses pembelajaran yang telah dilaksanakan secara keseluruhan belum maksimal
2	Bagaimana hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS bu?	Hasil belajar IPS pada semester 1 masi banyak yang tergolong rendah atau dibawah KKM.
3	Kendala apa saja yang ibu hadapi ketika proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS?	Kendala yang saya hadapi ketika belajar yaitu anak-anak ribut, sehingga membuat siswa yang lain tidak fokus dalam pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran
4	Bagaimana keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas?	Siswa asyik dengan aktivitasnya masing-masing. Ada beberapa siswa yang ribut ketika proses pembelajaran berlangsung, ada

		yang mengganggu temannya belajar, dan ada juga yang benar-bener fokus mendengarkan penjelasan guru.
5	Faktor-faktor apakah yang menyebabkan hasil belajar siswa menurun?	Salah satu faktornya mungkin karena penggunaan model atau metode pembelajaran. Saya hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga membuat siswa bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran
6	Apakah dalam pembelajaran IPS ini ibu sudah menggunakan media atau model yang sesuai dengan materi?	Belum, selama proses pembelajaran IPS saya hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja.
7	Menurut ibu apakah ada pengaruh antara media, model serta strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS?	Menurut saya tentu ada pengaruhnya dalam penggunaan media atau model pembelajaran yang digunakan oleh guru terhadap keberhasilan belajar siswa. Karena dengan menggunakan media ataupun model pembelajaran yang bervariasi dapat menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan. Tetapi kebanyakan guru hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga dapat memepengaruhi hasil belajarnya,
8	Menurut pengamatan ibu, bagaimana penerapan model <i>Talking Stick</i> yang akan saya lakukan dalam pembelajaran Aktivitas Ekonomi ini?	Menurut saya sudah bagus, karena yang saya lihat siswa aktif dan semangat ketika guru menjelaskan dengan menggunakan model <i>Talking Stick</i> tersebut.
9	Menurut Ibu apa saja yang harus diperbaiki oleh peneliti dalam melaksanakan proses belajar mengajar?	Jika dilihat dari proses pembelajaran sudah cukup baik. Namun bagi seorang guru juga harus memahami kemampuan masing-masing siswa, karena setiap siswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda.

Lampiran 12

Hasil Wawancara Siswa

Hari / Tanggal : Selasa, 6 April 2020

Waktu : 10.00 WIB

Sumber data : Nurazizah Dasopang

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut pendapatmu, bagaimana pelajaran PJOK ?	Pembelajaran PJOK menurut saya membosankan
2	Apakah kamu menyukai guru kamu ketika mengajar PJOK?	Iya, menyukai
3	Apakah kamu pernah mendapatkan nilai kurang dari 60 dalam pelajaran PJOK?	pernah
4	Apakah kamu pernah mendapatkan nilai 100 dalam mata pelajaran PJOK?	Belum, selama ini nilai IPS saya selalu di dibawah nilai 100
5	Apakah guru kamu sering membantu, ketika kamu mendapatkan kesulitan dalam belajar PJOK?	Sering
6	Apakah guru kamu memperbolehkan bertanya dengan kawanmu ketika kamu memperoleh kesulitan dalam mengerjakan soal-soal PJOK?	Iya, guru saya memperbolehkan
7	Apakah selama ini guru menggunakan model pembelajaran yang berganti-ganti?	Tidak, selama ini guru saya hanya bermain bola saja.

DOKUMENTASI









DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. Identitas Pribadi**

Nama : Juheri Iqbal Nasution
Nim : 1620500091
Tempat/ Tanggal Lahir : 9 Desember 1996
Email/ No Hp : 082167737534
Jenis Kelamin : laki laki
Jumlah Saudara : 3
Alamat : Desa Rasau

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Syahmawe I Nasution
Pekerjaan : Wiraswasta
Nama Ibu : Sarifah Tul Hamdiah Hasibuan S.Pd
Perkerjaan : Guru
Alamat : Desa Rasau

C. Riwayat Pendidikan

SD : SDN 112227 Rasau
SMP : SMP N 4 TORGAMBA
SMA : SMA N 2 KOTAPINANG



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PADANGSIDIMPUN
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
 Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : B - 366 /ln.14/E.1/TL.00/03 /2021
 Hal : Izin Penelitian
 Penyelesaian Skripsi.

31 Maret 2021

Yth. Kepala Sekolah SDN 112227 Rasau
 Kabupaten Labuhanbatu Selatan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Juheri Iqbal Nasution
 NIM : 1620500091
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Desa Rasau Kec. Torgamba, Labuhanbatu Selatan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Pada Materi Sepak Bola di Kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan."

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd.
 NIP. 19800413 200604 1 002

PEMERINTAH KABUPATEN LABUHANBATU SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
UPTD.SD NEGERI 01 RASAU
KECAMATAN TORGAMBA
 Alamat : Desa Rasau Kec. Torgamba

Kode Pos : 20972

Nomor : 422/ /SDN/2021
 Lampiran : -
 Hal : Surat Balasan Penelitian

Kepada Yth :
 Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu
 Keguruan
 Di -
 Tempat

Dengan hormat,

Berdasar surat Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan IAIN Padangsidempuan nomor : B-566/In.14/E.1/TL.00/03/2021, tanggal 31 Maret 2021 tentang permohonan izin penelitian untuk menyelesaikan Skripsi.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nuraini,S.Pd**
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : UPTD.SD Negeri 01 Rasau


Menerangkan bahwa :

Nama : **Juheri Iqbal Nasution**
 NIM : 1620500091
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Alamat : Desa Rasau Kec. Torgamba Labuhanbatu Selatan

Telah disetujui untuk melaksanakan penelitian di UPTD.SD Negeri 01 Rasau dengan judul skripsi
"Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Pada Materi Sepak Bola di Kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan"

Demikian surat ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rasau, 02 April 2021
 Kepala Sekolah
 UPTD.SD Negeri 01 Rasau


Nuraini,S.Pd
 NIP.196504241988427002