



**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI PERMAINAN BULU TANGKIS
DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)
PADANGSIDIMPUAN SELATAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

RIO ALVIN RITONGA
NIM. 1820500106

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023



**PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING*
TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI PERMAINAN BULU TANGKIS
DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)
PADANGSIDIMPUAN SELATAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

RIO ALVIN RITONGA
NIM. 1820500106



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Pembimbing I


Nursyaidah, M.Pd

NIP. 19770726 200312 2001

Pembimbing II


Ade Suhendra, S. Pd. I. M.Pd. I

NIDN. 2022118802

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. **Rio Alvin Ritonga**

Padangsidempuan, 3 Januari 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary
di-
Padangsidempuan

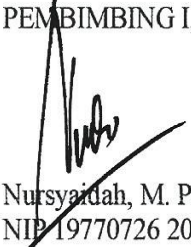
Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan terhadap skripsi a.n. **Rio Alvin Ritonga** yang berjudul: **“Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bulu Tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan”**, maka kami menyampaikan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

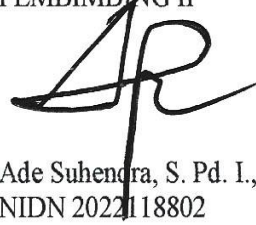
Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut telah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsinya ini.

Demikian kami sampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I,


Nursyaidah, M. Pd
NIP 19770726 200312 2001

PEMBIMBING II


Ade Suhendra, S. Pd. I., M. Pd. I
NIDN 2022118802

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rio Alvin Ritonga
NIM : 18 205 00106
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : **Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bulu Tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidimpuan Selatan**

Dengan ini menyatakan meyusun skripsi tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran 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.

Padangsidimpuan, 3 Januari 2023

Saya yang menyatakan



Rio Alvin Ritonga
NIM. 18 205 00106

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rio Alvin Ritonga

NIM : 18 205 00106

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak UIN Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bulu Tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan.”** beserta perangkat yang ada. Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 3 Januari 2023

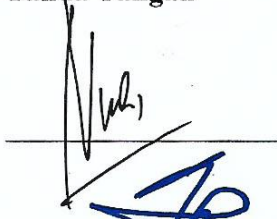
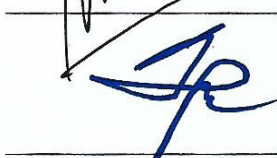


Saya yang menyatakan


Alvin Ritonga
NIM. 18 205 00106

DEWAN PENGUJI

SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA : Rio Alvin Ritonga
NIM : 1820500106
JUDUL SKRIPSI : Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bulu Tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Nursyaidah, M. Pd</u> (Ketua/Penguji Bidang Isi dan Bahasa)	
2.	<u>Ade Suhendra, M.Pd. I</u> (Sekretaris/Penguji Bidang Umum)	
3.	<u>Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang Metodologi)	
4.	<u>Syafrilianto, M. Pd</u> (Anggota/Penguji Bidang PGMI)	

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 28 Maret 2023
Pukul : 13.30 WIB s.d selesai
Hasil/ Nilai : 81.5 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif :
Predikat :



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN
AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733 Telepon (0634) 22080 Faximile
(0634) 24022
Website: <https://ftik.iainpadangsidimpuan.ac.id> E-mail: ftik@iain-padangsidimpuan.ac.id

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bulu Tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidimpuan Selatan
Nama : Rio Alvin Ritonga
NIM : 18 205 00106
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidimpuan, 8 Februari 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Rio Alvin Ritonga
NIM : 18 205 00106
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bulu Tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (MI) Padangsidempuan Selatan
Tahun : 2022

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga khususnya pada materi permainan bulu tangkis harus mengacu pada kurikulum yang berlaku dan harus terlaksana dengan baik. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga khususnya pada materi permainan bulu tangkis di kelas IV guru masih menggunakan pendekatan konvensional dan kurangnya kreativitas guru dalam membuat proses permainan yang aktif, memberikan dampak pada hasil belajar siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini ialah apakah ada peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran PJOK materi permainan bulu tangkis di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* pada materi permainan bulu tangkis di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berkolaborasi dengan guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan tepatnya di kelas IV-B dengan jumlah siswa 26 orang. Adapun instrumen pengumpulan data berupa soal tes, wawancara dan lembar observasi. Penelitian ini dilakukan dengan II siklus dan setiap siklus terdapat dua kali pertemuan.

Berdasarkan penelitian tindakan kelas hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil tes awal rata-ratanya adalah 60,83 dengan jumlah siswa yang tuntas 7 orang (26,92%) dan yang belum tuntas 19 orang (73,08%). Setelah diadakan tindakan pada siklus I dengan model *Teams Games Tournament* rata-rata meningkat menjadi 71,15 dengan jumlah siswa yang tuntas 12 orang (46,15%) dan yang belum tuntas 14 orang (53,85%). Selisihnya (60,83) dan post test siklus I (71,15) adalah 10,32%. Setelah diadakan tindakan perbaikan pada siklus II masih dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* nilai rata-rata meningkat menjadi 81,15 dengan jumlah siswa yang tuntas 21 orang

(80,76%) dan yang belum tuntas 5 orang (19,24%). Selisih ketuntasan antara post test siklus I (71,15) dan post test siklus II (81,15) adalah 10%.

Kata kunci: Hasil Belajar, Teams Games Tournament, Bulu Tangkis.

ABSTRACT

Name : Rio Alvin Ritonga
NIM : 18 205 00 106
Department : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : Application of Teams Type Cooperative Learning Model Games Tournament to Improve Student Learning Outcomes on Badminton Game Material on Class IV Madrasah Ibtidaiyah South Padangsidempuan
Year : 2022

This research is motivated by the learning process of physical education, health and sports, especially in badminton game material, which must refer to the applicable curriculum and must be carried out properly. In learning physical education, health and sports, especially in badminton game material in class IV, the teacher still uses a conventional approach and the teacher's lack of creativity in making an active game process has impact on student learning outcomes.

The formulation of the problem in this study is whether there is an increase in student learning outcomes through the application of the Teams Games Tournament type Cooperative Learning model in PJOK learning badminton game material in class IV Madrasah Ibtidaiyah South Padangsidempuan. While the research objective was to find out the increase in student learning outcomes before and after the implementation of the Teams Games Tournament type Cooperative Learning model in badminton game material in class IV Madrasah Ibtidaiyah South Padangsidempuan. This research is a Classroom Action Research (PTK) in collaboration with class IV teachers at the Madrasah Ibtidaiyah South Padangsidempuan. This research was conducted at the Madrasah Ibtidaiyah South Padangsidempuan to be precise in class IV-B with total of 26 students. The data collection instruments are in the form of the questions, interviews and observation sheets. This research was conducted in cycle II and each cycle consisted of two meetings.

Based on classroom action research, the results obtained from this study were that the initial test results averaged 60,83 with the number of students who completed 7 people (26,92%) and who did not complete 19 people (73,08%). After the action was held in cycle I with the Teams Games Tournament model the average increased to 71,15 with the number of students who completed 12 people (46,15%) and who had not completed 14 people (53,85%). The difference (60,83) and the post test cycle I (71,15) is 10,32%. After corrective action was held in cycle II, still using the Teams Games Tournament model, the average value increased to 81,15 with 21 students who completed (80,76%) and 5 students who

had not completed (19,24%). The difference in completeness between the post test cycle (71,15) and the post test cycle II (81,15) is 10%.

Keywords: Outcomes, Teams Games Tournament, Badminton

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan berlimpah kasih sayang-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Permainan Bulu Tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan”. Shalawat beriringkan salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat beserta para pengikutnya.

Penulisan skripsi ini dimaksud sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan serta hambatan. Namun berkat pertolongan Allah SWT dan juga bimbingan dan bantuan dari dosen pembimbing, keluarga, dan rekan seperjuangan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. **Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag.**, Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, beserta Bapak **Dr. Erawadi, M. Ag.**, Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak **Dr. Anhar, M. A.**, Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak **Dr.**

Ikhwanuddin Harahap, M. Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

2. **Dr. Lelya Hilda, M.Si.**, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, beserta Ibu Lis Yulianti Syafrida Siregar, S. Psi, M. A., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Ali Asrun S. Ag. M. Pd., Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum dan Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. H. Abdul Sattar Daulay M. Ag., Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. **Nursyaidah, M.Pd.**, ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta staf Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kesempatan kepada penulis selamaperkuliahannya.
4. **Nursyaidah, M. Pd.**, pembimbing 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. **Ade Suhendra, S. Pd. I, M. Pd. I** pembimbing 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. **Syafrilianto, M. Pd.**, Dosen penasehat akademik yang senantiasa memberikan nasihat, saran dan bimbingannya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
7. Bapak/Ibu dosen serta staf pegawai Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary khususnya staf pegawai yang berada dikantor program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan pelayanan, bantuan, bimbingan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
8. **Yusri Fahmi, S, Ag, M. Hum.**, Kepala UPT Perpustakaan beserta pegawai perpustakaan yang telah membantu penulis dalam peminjaman buku untuk menyelesaikan skripsi.
9. Seluruh pihak Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan terutama **Khairul Harahap, M. Pd** Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan, Ibu **Zuinanta Rezky, S. Pd. I.**, guru wali kelas IV, **Magdalena Pasaribu, S. Ag.**, validator, para staff, pegawai, dan juga siswa/i kelas IV dan yang telah berpartisipasi dan banyak membantu selama penelitian berlangsung sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Terkhusus dan teristimewa kepada almarhum Ayahanda **Syahrul Efendy Ritonga** dan Ibunda tercinta **Salmadiani Pohan, S. Ag**, dan abangku **Rory Sandry Ritonga, S. T**, kakakku **Rizka Wardah Ritonga, S. Sos**, beserta keluarga yang senantiasa memotivasi penulis dan memberikan do'a, kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan penulis.

11. Untuk sahabat terbaik **Amirullah Husin, Safril Abidin Hasibuan, Bardiansyah Harahap, Mhd. Rifgul Syahgani Siregar, S. Ak, Syukri Adi Yahya Siregar, S. Kom**, yang selalu turut mendampingi penulis sejak awal kuliah hingga skripsi ini selesai. Terutama kepada Lopoers (yang telah mengajak dan menemani saya memutar hal-hal yang sangat perlu dan menguatkan mental saya).

12. Untuk rekan-rekan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 2018 khususnya Keluarga Besar PGMI-4.

Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari AllahSubhanahu Wata'ala. Atas bantuan, dorongan dan bimbingan dari semua pihak, sekali lagi penulis mengucapkan Terima Kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi pembaca. Penulismenyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca.

Padangsidempuan, Januari 2023

Penulis

Rio Alvin Ritonga
NIM. 18 205 00106

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Batasan Istilah.....	7
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian.....	9
G. Kegunaan Penelitian	9
H. Indikator Keberhasilan Tindakan.....	10
I. Sistematika Pembahasan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori.....	12
1. Model Pembelajaran Cooperative Learning.....	12
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	12
b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif	13
c. Ciriciri Pembelajaran Kooperatif	13
d. Tujuan Pembelajaran Kooperatif	14
e. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif	14
f. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif.....	16
g. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif	17
2. Teams Games Tournament.....	19
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	19

b. Tujuan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	20
3. Hasil Belajar	20
4. Bulu Tangkis.....	22
a. Sejarah Bulu Tangkis.....	22
b. Teknik Dasar Bulu Tangkis	24
5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	26
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Berpikir	28
D. Hipotesis Tindakan	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Alokasi dan Waktu Penelitian	31
1. Lokasi Penelitian.....	31
2. Waktu Penelitian.....	31
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	31
C. Latar dan Subjek Penelitian	32
D. Prosedur Penelitian.....	32
E. Sumber Data.....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
1. Observasi.....	38
2. Studi Dokumen	39
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	40
1. Reduksi Data.....	40
2. Penyajian Data	41
3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	43
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
1. Kondisi Awal	43
2. Siklus I	46
3. Siklus II.....	55
B. Pembahasan.....	65
C. Keterbatasan Penelitian	68
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
Lampiran	74
Dokumentasi.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Nilai Hasil Pretest.....	43
Tabel 4. 2 Klasikal Pembelajaran Pretest.....	44
Tabel 4. 3 Hasil Belajar Siklus I	47
Tabel 4. 4 Keberhasilan Belajar Siswa Secara Klasikal Pada <i>Post Test</i> siklusI.	48
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Guru Siklus I.....	50
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Siswa Siklus I pada Penilaian Psikomotorik.....	52
Tabel 4. 7 Keterangan Indikator yang Harus Dicapai	53
Tabel 4. 8 Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	56
Tabel 4. 9 Klasikal Pembelajaran Siklus II	58
Tabel 4. 10 Hasil Observasi Guru Siklus II.....	59
Tabel 4. 1 Hasil Observasi Siswa Siklus II pada Penilaian Psikomotorik	61
Tabel 4. 2 Keterangan Indikator yang Harus Dicapai	62
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Pretest, Siklus I dan Siklus II	63
Tabel 4. 14 Hasil Belajar pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	64
Tabel 4. 15 Nilai Siswa pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir	28
Gambar 3. 1 Langkah-langkah Penelitian.....	33
Gambar 4. 1 Diagram Klasikal Pembelajaran Pretest	44
Gambar 4. 2 Diagram Klasikal Siklus I.....	48
Gambar 4. 3 Diagram Klasikal Siklus II	58
Gambar 4. 4 Diagram Peningkatan Hasil Belajar	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Validasi RPP.....	81
Lampiran 2	Surat Validasi	86
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	88
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	93
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	99
Lampiran 6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	105
Dokumentasi	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) ialah bagian yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan masyarakat Indonesia. Selain untuk menyetatkan 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, bulu tangkis dan olahraga fisik lainnya.

Dalam 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.

Dalam Islam, olahraga juga sangat dianjurkan seperti yang terdapat dalam hadits Rasulullah saw yang diriwayatkan Abu Hurairah ra:

فعن أبي هريرة قال: قال رسول الله ﷺ: المؤمن القوي خير وأحب إلى الله من المؤمن الضعيف وفي كل خير، احرص على ما ينفعك، واستعن بالله ولا تعجز، وإن أصابك شيء فلا تقل لو أني فعلت كان كذا وكذا، ولكن قل: قدر الله، وما شاء فعل؛ فإن لو تفتح عمل الشيطان (رواه مسلم)

“Dari Abu Hurairah berkata, Rasulullah saw bersabda Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah SWT daripada Mukmin yang lemah, tetapi dalam diri kedua mereka ada kebaikan. Berusahalah kamu terhadap apa yang bermanfaat bagimu dan minta tolonglah kepada Allah. Dan janganlah kamu lemah. Apabila musibah menimpamu, maka janganlah berkata ‘seandainya’ aku melakukan begini dan begitu, tetapi katakanlah bahwa sesuatu itu atas kekuasaan dan kehendak-Nya, karena sesungguhnya kata ‘seandainya’ merupakan pintu masuk pekerjaan syaitan. (HR. Muslim).¹

Begitu juga dalam firman Allah:

الَّذِي خَلَقَكَ فَسَوَّاكَ فَعَدَلَكَ

“Yang telah menciptakan kamu lalu menyempurnakan kejadianmu dan menjadikan (susunan tubuh) mu seimbang,”²

Berdasarkan Undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional No. 3 Tahun 2005³ dijelaskan di pasal 1 ayat 1 keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. Dalam sistem pendidikan nasional olahraga juga mempunyai tujuan, baik tujuan kurikuler ataupun instruksional menggunakan klasifikasi *Benyamin Bloom*. Secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁴ Karena pengalaman belajar seumur hidup dengan metode tertentu dan proses perubahan tingkah laku seseorang ataupun kelompok yang melalui jenjang pendidikan formal maupun

¹Sahih Muslim, Juz 13. 143

²<https://tafsirq.com/82-al-infitar/ayat-7#tafsir-jalalayn>

³Permendikbud No. 03 Tahun 2005

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

informal. Oleh karena itu, ketiga ranah tersebut juga harus diterapkan dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

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 ialah indikator dan derajat perubahan tingkah laku siswa. Jadi, agar dapat diterapkan didalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Permainan bulu tangkis sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah juga perlu mendapat perhatian serius, khususnya bagaimana mengajarkan teknik dasar dalam permainan bulu tangkis dengan baik dan benar dalam proses pembelajaran di sekolah. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya "*Body Scaling*" atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang rendah ke tingkat yang lebih tinggi yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Model Koopertif 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 kooperatif yaitu,

1. Setiap anggota memiliki peran
2. Terjadi hubungan interaksi langsung diantara siswa
3. Setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya
4. Guru membantu mengembangkan keterampilan interpersonal kelompok dan
5. Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

Hasil observasi awal pada tanggal 2 Juni 2022 dengan guru PJOK kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan mengatakan bahwa penilaian hasil belajar peserta didik belum diterapkan pada praktek pembelajaran PJOK diluar kelas. Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan bahwa permainan bulu tangkis yang berdasarkan aturan sesungguhnya kurang sesuai dengan karakteristik psikomotorik anak usia sekolah dasar. Peraturan-peraturan yang ada di dalam permainan bulu tangkis diantaranya adalah memiliki panjang lapangan 13,40 meter, lebar lapangan 6,10 meter, jarak garis servis depan dari garis net 1,98 meter, jarak garis servis tengah dari garis samping lapangan 3,05 meter, jarak garis belakang untuk permainan ganda dari garis belakang lapangan 0,76 meter, jarak garis samping permainan tunggal dari garis pinggir lapangan 0,46 meter, tinggi tiang net 1,55 meter, tinggi 1,52 meter. *Shuttlecock* mempunyai berat 4,8-5,6 gram dan mempunyai 14-16 helai bulu yang diletakan

pada kepala gabus yang berdiameter 2,5-2,9 cm. Panjang bulu-bulu dari ujung bawah sampai dengan ujung yang menempel pada dasar gabus kepalanya 6,2-6,9 cm.⁵ Permainan bulu tangkis konvensional yang didisain untuk orang dewasa, ketika diterapkan pada anak usia sekolah dasar yang cenderung memiliki postur yang jauh lebih kecil berjalan dengan kurang efektif. Hal itu dikarenakan lapangan yang terlalu kecil, maka frekuensi siswa untuk merasakan permainan terutama untuk latihan memukul *shuttlecock* juga sangat kurang. Mereka cenderung pasif menunggu *shuttlecock* datang dan *shuttlecock* pun selalu didominasi oleh beberapa siswa yang memiliki kemampuan lebih dibandingkan siswa lain.

Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan, untuk sarana dan prasarana yang ada bisa dikatakan kurang untuk dapat dilangsungkan proses pembelajaran permainan bulu tangkis. Halaman sekolah dengan luas 96 m²(8 meter x 12 meter) dapat dipakai untuk bermain bulu tangkis, namun hanya untuk beberapa siswa saja.

Begitu juga kurangnya strategi guru PJOK di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan dalam menerapkannya pada pembelajaran permainan bulu tangkis. Strategi guru dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sangat diperlukan untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Hal ini telah dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003, pada bab 2 pasal 3 mengemukakan bahwa: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya

⁵Dhedhy Yuliawan, *Bulu Tangkis Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hlm. 34

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.”⁶

Di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan, guru PJOK yang melaksanakan proses pembelajaran dengan cara tradisional dengan menitikberatkan materi dan tujuan pembelajaran yang bersifat kecabangan olahraga tanpa memperhatikan siapa yang menjadi peserta didiknya. Dalam hal ini kreativitas seorang guru sangatlah diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran. Seorang guru PJOK yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar PJOK, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya.

Berdasarkan Observasi awal pada hari senin di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan,⁷ peneliti mendapatkan siswa yang antusias dalam pembelajaran pendidikan jasmani maupun aktivitas olahraga lain yang diadakan. Bahkan bulu tangkis menjadi olahraga yang paling diminati oleh siswa di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan. Namun dalam pelaksanaan

⁶ M. Aliyusuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta:UIN Jakarta Press, 2005), hlm. 94

⁷Hasil pengamatan peneliti, MI Padangsidempuan Selatan Pada tanggal 3 Januari 2022 jam 10.00 WIB

pembelajaran permainan bulutangkis yang diterapkan tidak sesuai dengan kemampuan psikomotorik siswa. Sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Teams Game Tournament* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Permainan Bulu Tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

1. Orientasi belajar peserta didik hanya berpusat pada permainan
2. Kurangnya kreativitas guru dalam membuat proses permainan yang aktif.
3. Kurang sesuainya metode yang digunakan guru dalam menyampaikan pelajaran dengan materi yang diajarkan.
4. Proses pembelajaran yang kurang menarik.
5. Sebahagian siswa kurang memahami peraturan permainan bulu tangkis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan.

D. Batasan Istilah

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

1. Penerapan ialah 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

2. Pembelajaran kooperatif ialah suatu sistem yang didasarkan pada alasan bahwa manusia sebagai makhluk hidup yang berbeda satu sama lain sehingga konsekuensi logisnya manusia harus menjadi makhluk sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama.
3. *Teams Games Tournament* (TGT) ialah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda-beda. *Teams Games Tournament* terdiri dari 5 langkah tahapan,
 - a. Tahap penyajian kelas (*Class Precentation*)
 - b. Belajar dalam kelompok (*Teams*)
 - c. Permainan (*Games*)
 - d. Pertandingan (*Tournament*)
 - e. Penghargaan kelompok (*Teams Recognition*)⁸
4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar tidak berupa nilai saja, tetapi dapat berupa perubahan perilaku yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini hanya di fokuskan kepada hasil belajar psikomotorik siswa.

⁸ Agus Hariyanto, *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Sainifik*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 30

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, mengacu pada judul penelitian yaitu, “Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Game Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Permainan Bulu Tangkis di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan”, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah : Apa ada Peningkatan hasil belajar permainan bulu tangkis di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan setelah menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*?

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar permainan bulu tangkis sebelum dan sesudah diterapkan model *Cooperative Learning*

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan model *Cooperative Learning* terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat yang diterapkan dalam penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam dunia pendidikan mengenai penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* 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. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan melalui model *Cooperative Learning* 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 *Cooperative Learning* hasil belajar siswa dan mengembangkan kemampuan profesional guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan mengenai penelitian penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Adapun indikator tindakan penelitian ini sebagai berikut :

Hasil belajar yaitu meningkatkan skor tes pada ranah psikomotorik peserta didik pada tingkat keterampilan menservis, mensmesh, dan memahami aturan permainan bulutangkis. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat pada aspek memegang raket (*Grip*), sikap atau posisi tubuh (*Stance*), servis (*Serve*), smes (*Smash*), dan memahami aturan permainan bulutangkis, apabila 75% siswa mencapai KKM yaitu siswa mencapai nilai > 80 pada siklus akhir.

I. Sistematika Pembahasan

Bab I ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan. Bab II berisi tentang kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan. Bab III berisi tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis metode penelitian, latar dan subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pemeriksaan keberhasilan tindakan, dan teknik analisis data. Bab IV berisi tentang deskripsi data hasil penelitian (kondisi awal, siklus I dan siklus II), pembahasan dan keterbatasan penelitian. Bab V berisi tentang kesimpulan dan Saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Belajar Kooperatif merupakan strategi pengelompokan dimana siswa bekerja sama untuk saling mendapatkan keuntungan dari potensi belajar anggota lainnya. Dengan kata lain belajar kooperatif merujuk pada bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas dibawah kondisi dimana kriteria tertentu memuaskan, termasuk anggota tim bertanggung jawab secara individu. Dengan demikian belajar kooperatif adalah suatu rangkaian strategi yang melibatkan interaksi kooperatif diantara siswa sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.¹

Model pembelajaran kooperatif ini merupakan model dengan pendekatan yang berpusat pada kelompok dan siswa untuk pengajaran dan pembelajaran di kelas. Pembelajaran kooperatif dilakukan dalam kelompok sehingga perhatian dalam kelompok penting dan peran individu untuk mencapai tujuan kelompok mempunyai peran yang penting. Pembelajaran ini dilakukan di dalam kelas dengan tujuan dapat didampingi dan di evaluasi dengan pengamatan secara langsung.²

¹Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2018), hlm.69

²Agus Hariyanto, *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dan Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 22

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 sosial, makhluk yang berinteraksi dengan sesama.

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

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 mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok, dan
- 5) Guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan³

³Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 50

d. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan norma-norma yang proakademik diantara 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.

Dengan ketiga tujuan pembelajaran tersebut diharapkan dapat 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 mengklasifikasikan 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-tim belajar, mengingatkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan siswa dan waktu yang di alokasikan. Pada fase ini bantuan yang diberikan guru berupa petunjuk, pengarahan, atau meminta 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.

Dengan keenam fase diatas 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 mejadi 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 berbeda-beda,
- 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 kearah belajar yang dinamis, optimal, dan tepat,
- 7) Pembelajaran terpadu dapat menumbuhkembangkan interaksi sosial 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.⁴

Jadi, dari kelebihan diatas 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

⁴Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 55

- 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 dibahas meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.⁵

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

⁵Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 55

2. *Teams Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Teams Games Tournament (TGT) menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis- kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.⁶ Salah satu tipe model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bahwa dalam *Teams Games Tournament* (TGT) setelah guru menyajikan materi, siswa bekerja sama sebagai tim untuk mengerjakan lembar kejadian belajar bersama untuk kegiatan turnamen.

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Satu kelompok dalam TGT terdiri dari beragam individu dengan keunikan mereka masing-masing sehingga perlu pemahaman dan kerja sama antar individu. Kelompok yang dibuat sengaja lebih kecil dan beragam supaya terjadi saling memahami dan saling melengkapi karena dalam turnamen diperlukan kerja sama tim.⁷

⁶Tukiran Taniredja, *Model-Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 67

⁷Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 224

b. Tujuan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Tujuan model pembelajaran ini adalah untuk mengetahui apakah semua kelompok telah menguasai materi.⁸ Tujuan lain dari model pembelajaran ini adalah 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.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi, ada penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas, dan adanya perubahan sebagai pribadi.⁹

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah tentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar

⁸ MuhammadFathurrohman,*Model-ModelPembelajaranInovatif*(Yogyakarta:Ar-RuzzMedia,2015), hlm. 57

⁹Eveline Siregar, Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2010), hlm.4

harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.¹⁰

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Namun harus diingat, meskipun tujuan pembelajaran itu dirumuskan secara jelas dan baik, belum tentu hasil belajar yang diperoleh mesti optimal. Karena hasil yang baik itu dipengaruhi oleh komponen-komponen yang lain, dan terutama bagaimana aktifitas siswa sebagai subjek belajar.

Menurut Gagne hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu:

- 1) Informasi verbal (*Verbal Information*). Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.
- 2) Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*). Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
- 3) Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.

¹⁰Sardiman, A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rajagrafindo Persada, Cet.20, 2011), hlm.19

- 4) Sikap (*Attitudes*). Sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.
- 5) Keterampilan Motorik. Keterampilan motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan.¹¹

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar tidak berupa nilai saja, tetapi dapat berupa perubahan perilaku yang menuju pada perubahan positif.

4. Bulu Tangkis

a. Sejarah Bulu Tangkis

Bulu tangkis pertama kali ditemukan atau diciptakan tidak semata-mata karena ingin berolahraga memukul *shuttle cock*. Olahraga bulu tangkis awal mulanya adalah suatu upacara adat atau sebagai hiburan. Pada 2000 tahun silam, ada yang menyebutkan olahraga bulu tangkis dimainkan di Mesir, Cina dan India. Olahraga ini sudah dimainkan menggunakan alat sebagai objek pukulan. Akan tetapi belum menggunakan alat sebagai pemukulnya. Permainan ini dikembangkan di

¹¹Asep Herry Hermawan, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Universitas Terbuka, Cet.15, 2011), hlm.10-20

Mesir Kuno, India dan Cina menggunakan kaki. Awal mulanya bulu tangkis diprediksikan dimainkan di Tiongkok, Jianzi dengan melakukan sebuah permainan yang menggunakan objek dan mempetahkannya agar tidak jatuh dilantai menggunakan kaki. Menurut versi lain, bulu tangkis dimainkan di Inggris sejak pertengahan zaman. Pada waktu itu biasanya akan memakai tongkat (*battledore*) dan menjaga kok tetap di udara dan mencegahnya dari menyentuh tanah. Permainan ini cukup populer dikalangan warga London, karena permainan ini dimainkan di setiap sudut jalan. Pada tahun 1854 di London sebuah majalah mempublikasikan kartun tentang permainan ini. Pada zaman kolonial Inggris para tentara membawa permainan ini ke Jepang, Cina, dan Siam (Thailand). Kemudian permainan ini menjadi permainan yang dilakukan di negara kolonial Inggris.¹²

Berawal dari permainan tersebut maka kemudian dikembangkan menjadi olahraga yang kompetitif sebagai hiburan. Permainan yang kompetitif pertama kali dimainkan di India, Pune pada abad ke-19 yang dikembangkan oleh tentara Britania. Permainan ini kemudian ditambahkan alat menggunakan jaring/net sebagai pembatas ditengah lapangan. Karena dimainkan di Pune inilah permainan bulu tangkis lebih dikenal sebagai Poona pada masa itu. Kemudian para tentara membawa permainan itu kembali ke Inggris pada 1850-an. Olahraga ini mendapatkan namanya yang sekarang pada tahun 1860 dalam sebuah

¹²Dhedhy Yuliawan, *Bulu Tangkis Dasar*, (Deepublish: Yogyakarta, 2017), hlm. 4

pamflet oleh Isaac Sprat, seorang penyalur mainan Inggris, berjudul “*Badminton Battledore-a newgame*” (*Battledore* bulu tangkis sebuah permainan baru). Hal ini menggambarkan permainan tersebut dimainkan di Gedung Badminton (*Badminton House*) estat Duke of Beaufort’s di Gloucestershire, Inggris.

Permainan ini sangat memerlukan gerakan yang lincah dan cepat untuk menghadapi lawan. Bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket dan *shuttlecock* atau juga disebut bola. Dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang sangat cepat disertai dengan gerakan tipuan untuk mematikan pihak lawan.

b. Teknik Dasar Bulu Tangkis

1) Cara memegang raket (*Grips*)

Teknik memegang raket yang dianggap baik adalah teknik memegang raket yang dapat mengembalikan kok dengan mudah. Ada beberapa jenis pegangan raket dalam permainan bulu tangkis. Namun pada prinsipnya pegangan bulu tangkis adalah cara memegang raket dengan nyaman-nyamannya pemain. Cara memegang raket tidaklah digenggam secara kuat-kuat, melainkan dipegang secara rileks dan tidak lemah. Memegang raket diibaratkan dengan memegang seekor burung, jika dipegang terlalu lemah maka akan lepas, tetapi jika dipegang kuat maka akan mati. Jadi dapat diasumsikan bahwa memegang

raket dengan cara rileks nyaman-nyamannya, tidak kuat dan tidak lemah.

Ada beberapa cara memegang raket diantaranya adalah:

- a) *American Grips*
- b) *Backhand Grips*
- c) *Forehand Grips*
- d) *Combination Grips*¹³

2) Teknik Pukulan (*Strokes*)

Teknik pukulan adalah teknik, gerakan, perkenaan raket dengan kok pada saat melakukan pukulan. Teknik pukulan dalam bulu tangkis yang sering dikenal adalah teknik pukulan *forehand* dan teknik pukulan *backhand*. Teknik pukulan dalam bulu tangkis bisa juga dibedakan berdasarkan arah pukulan atau lintasan pukulan. Arah dan lintasan pukulan yang dikehendaki pemain dalam permainan juga ditentukan perkenaan kok dengan raket.¹⁴

Ada beberapa jenis pukulan dalam bulu tangkis, antara lain:

- a) Pukulan dari bawah diantaranya adalah Servis dan Pukulan Lob dari bawah
- b) Pukulan dari samping diantaranya adalah *Drive*, *Drive Dropshot*, mengembalikan *Smash*, Pukulan *Netting*

¹³Dhedhy Yuliawan, *Bulu Tangkis Dasar*, (Deepublish: Yogyakarta, 2017), hlm. 17

¹⁴Dhedhy Yuliawan, *Bulu Tangkis Dasar*, (Deepublish: Yogyakarta, 2017), hlm. 19

- c) Pukulan dari atas kepala diantaranya adalah *Lob Clear*,
Pukulan *Dropshot*, Pukulan *Smash*

5. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

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 SD/MI perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang.¹⁵

B. Penelitian yang Relevan

1. 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 Sragen Tahun 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

¹⁵ Ega Trisna Rahayu, *Strategi Pembelajaran Jasmani*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.

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 80.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Juheri Iqbal Nasution dengan 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 Labuhan Batu Selatan. 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 %.¹⁶

¹⁶ <http://etd.uinsyahada.ac.id>

C. Kerangka Berpikir

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

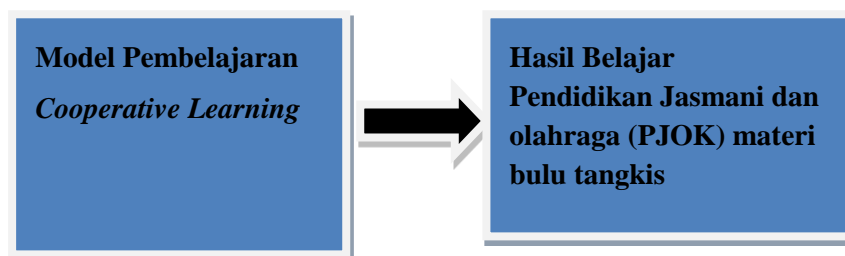
Pada tindakan awal pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan topik materi yang sedang dipelajari tanpa menggunakan *Cooperative Learning* hasilnya kurang memuaskan, tindakan selanjutnya oleh guru/peneliti menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning*, pada siklus I digunakan model pembelajaran *Cooperative 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 *Cooperative 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 pembelajaran 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 *Cooperative Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PJOK sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bulu tangkis kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini direncanakan di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan yang beralamat di Jalan. Ade Irma Suryani Nasution, Kelurahan Ujung Padang, Kecamatan Padangsidempuan 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 ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Kegiatan penelitian dimulai dari perencanaan sampai laporan hasil penelitian, terhitung tanggal dari Mei sampai dengan Mei 2022.

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.

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah. 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.¹

PTK dilaksanakan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Di sini guru diuntut 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 Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan yang terletak di Jalan. Ade Irma Suryani Nasution, Kelurahan Ujung Padang, Kecamatan Padangsidempuan 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 Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan dengan jumlah siswa 26 yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan.

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,

¹Ananda Rusydi, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung : Cipta Pustaka Media, 2015) hlm. 282

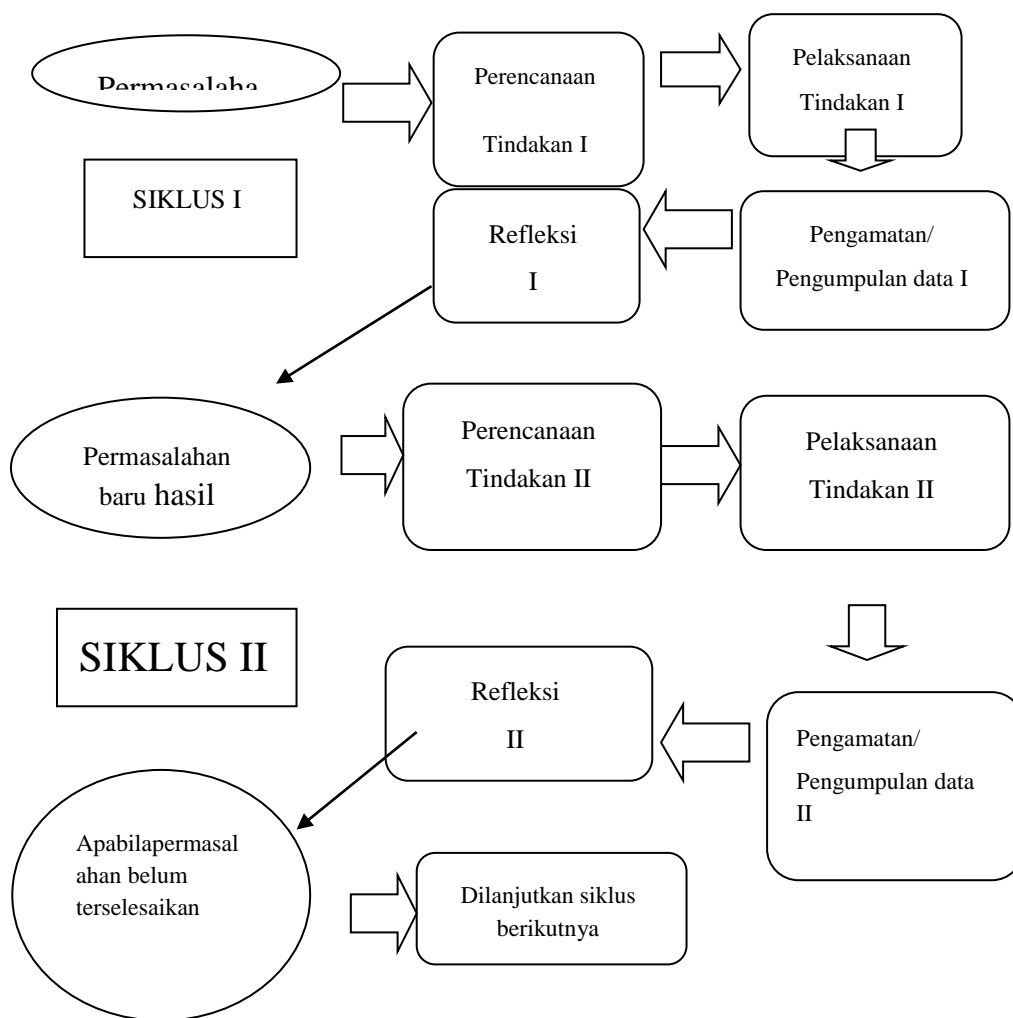
observasi, dan refleksi dalam suatu sistem spiral yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya.²

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. Pelaksanaan Tindakan, tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan rumusan masalah. Tindakan dilakukan dalam program pembelajaran apa adanya artinya tindakan itu tidak direayasa 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 hasilnya dapat dijadikan masukan ketika peneliti melakukan refleksi untuk menyusun rencana ulang memasuki siklus berikutnya.

²Sukardi, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm.7.

4. Refleksi, adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang didapati selamapelaksanaan 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 penyusunn rencana ulang. Refleksi dalam PTK mencakup analisis, dan penillaian terhadap hasil pengamatan.



Gambar 3. 1
Langkah-langkah Penelitian

Siklus I

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

- a. Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai dengan silabus yaitu tentang permainan bulu tangkis.
- b. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pembelajaran dengan Model pembelajaran *Cooperative Learning*
- c. Menyiapkan bahan ajar serta media yang digunakan dalam pembelajaran
- d. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- e. Menyusun instrumen penelitian, meliputi:
 - 1) alat evaluasi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik
 - 2) lembar observasi untuk mengamati aktivitas
 - 3) kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan,
 - 4) 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 *Cooperative Learning* pada mata pelajaran 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

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 permainan bulu tangkis.
- f. Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pembelajaran dengan Model pembelajaran *Cooperative Learning*
- g. Menyiapkan bahan ajar serta media yang digunakan dalam pembelajaran
- h. Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS).
- i. Menyusun instrumen penelitian, meliputi:

- 1) alat evaluasi hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik
- 2) lembar observasi untuk mengamati aktivitas
- 3) kuesioner untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dan,
- 4) 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 *Cooperative Learning* pada matapelajaran 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 IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 9 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 IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan 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. Observasi

Observasi ialah pengamatan serta pencatatan secara sistematis terhadap indikasi yang nampak pada objek riset.³ Observasi yang dilakukan untuk mengamati kegiatan di kelas selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari awal tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan. Lembar observasi ini

³Margona, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 158.

digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan subjek penelitian yang meliputi situasi dan kegiatan siswa serta guru terhadap proses pembelajaran berlangsung. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut

- a. Memegang Raket (*Grip*)
- b. Melakukan Servis (*Serve*)
- c. Melakukan Smes (*Smash*)

2. Studi Dokumen

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

Teknik pengecekan keabsahan informasi yang digunakan dalam riset ini merupakan triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pengecekan keabsahan informasi yang memakai suatu yang lain diluar dari informasi itu sendiri untuk keperluan pengecekan ataupun bagaikan perbandingan terhadap informasi itu. Triangulasi pada prinsipnya ialah model pengecekan informasi untuk memastikan apakah suatu informasi betul- betul pas untuk menggambarkan fenomena pada suatu riset.

Triangulasi ini pula menyamakan serta mengecek balik tingkatan keyakinan terhadap sesuatu data yang diperoleh lewat waktu serta perlengkapan yang berbeda. Hal itu bisa dicapai dengan:

1. Membandingkan antara data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara

2. Membandingkan antara apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkan antara apa yang dikatakan orang tentang suasana penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.⁴

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. 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

⁴Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Kerta Karya. 1998), hlm.178

tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung secara terus menerus selama penelitian berlangsung.⁵

2. Penyajian Data

Penyajian data, ialah menganalisis informasi serta menguraikan secara totalitas kepada informasi yang lebih simpel.⁶ 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.

a. Ketuntasan Belajar

Kriteria ketuntasan hasil belajar disesuaikan dengan KKM pada Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan , yaitu 80. Siswa yang memperoleh nilai >80 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh <80 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:

⁵ Salim, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Ciptapustaka Media, 2018) hlm.148.

⁶Ahmad Nizar, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cita Pustaka Media, 2016), h. 172

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

Keterangan:

P = Presentasi hasil tes.

F = Jumlah siswa yang tuntas.

N = Jumlah Keseluruhan Siswa.

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 ≥ 80 jumlahnya lebih besar atau sama dengan 75% 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 Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan yaitu Bapak Kepala Madrasah, peneliti menyampaikan maksud kedatangan untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dari pertemuan tersebut peneliti disambut baik dan disetujui untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Kemudian peneliti menjumpai wali kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan 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 IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan. Terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan peneliti terhadap guru terkait dengan model pembelajaran yang biasa digunakan guru didalam 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,

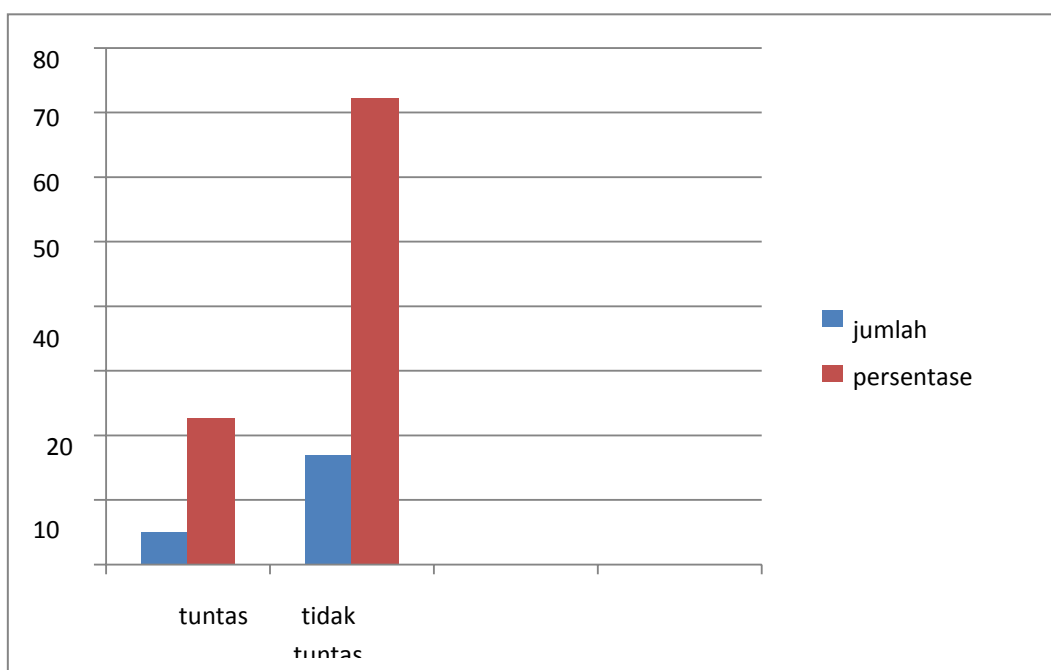
diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK masih tergolong dan mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80. Berdasarkan *pretest* yang diberikan peneliti kepada peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan yang berjumlah 26 orang. Adapun data hasil *pretest* sebagaiberikut:

Tabel 4. 1
Nilai Hasil Pretest

NO	NamaSiswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	TidakTuntas
1	Ainan Arceli Fidel	85	Tuntas	
2	Ainiya Faidi Azmi Rambe	50		TidakTuntas
3	Amhar Faiz Nasution	80	Tuntas	
4	Anatasya Putri	60		Tidak Tuntas
5	Anisyah Ahmad Pulungan	50		TidakTuntas
6	Anugrah Syaputra	80	Tuntas	
7	Apridho Borkat Lubis	60		Tidak Tuntas
8	Delisya Hanifah Risky Siregar	50		TidakTuntas
9	Dimas Sanjaya	60		TidakTuntas
10	Fakhira Naufalyn Nasution	50		Tidak Tuntas
11	Fauziah Siregar	60		TidakTuntas
12	Hafizah R. F. Pardosi	60		TidakTuntas
13	Ihsan Hidayat	80	Tuntas	
14	Khofifah Fadillah Daulay	40		Tidak Tuntas
15	M. Azka Rasyid Muda Harahap	60		TidakTuntas
16	Muhammad Aqla Siregar	50		TidakTuntas
17	Mutia Khoirunnisa Pardede	80	Tuntas	
18	Naila Ridha	50		TidakTuntas
19	Naima Roito Khairunnisa	40		TidakTuntas
20	Naufal Zayyan Habibi Nasution	85	Tuntas	
21	Raisa Vania	50		TidakTuntas
22	Rayhan Shadiq Martua Nasution	50		TidakTuntas
23	Ririn Dwi Putri Panggabean	40		Tidak Tuntas
24	Shafaa Salsabila Piliang	60		Tidak Tuntas
25	Teguh Mora Gemilang	80	Tuntas	
26	Zakiyah Mufidah Harahap	60		Tidak Tuntas
	Jumlah	1570	7	19
	Rata-rata	60,38		
	Persentase		26,92%	73,08%
	Ketuntasan Belajar	26,92%		

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kemampuan siswa dalam menjawab

soal *Pre Test* masih tergolong rendah, terbukti dari 26 siswa hanya 7 orang siswa (26,92%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar siswa dengan nilai $KKM \geq 80$. Sedangkan 19 orang siswa (73,08%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai $KKM \leq 80$. Dan nilai rata-rata dari hasil tes awal siswa sebelum diterapkan model pembelajaran yaitu 58,07 dan secara klasikal pembelajaran dikatakan belum tuntas, dapat dilihat dari tabel dan grafik dibawah ini:



Gambar 4. 1
Diagram Klasikal Pembelajaran Pretest

Tabel 4. 2
Klasikal Pembelajaran Pretest

Skor	JumlahSiswa	Keterangan
70 – 100	7	Tuntas
0 – 70	19	TidakTuntas

Berdasarkan hasil di atas, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan pada tes siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi permainan bulu tangkis

yang dalam pelaksanaannya peneliti sebagai guru dan guru sebagai observer.

2. Siklus I

Setelah diperoleh letak kesulitan dari hasil pengamatan dan *pretest* (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 instrumen berupa lembar observasi guru dan siswa yang akan digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*),
- 4) Menyiapkan tes untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan,
- 5) 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 Bulu Tangkis. Peneliti melaksanakan tindakan kegiatan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I berdurasi 2 kali 35 menit. Sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat dalam RPP,

- 1) Kegiatan diawali dengan mengucapkan salam kemudian berdoa

terlebih dahulu,

- 2) Kemudian siswa diabsen,
- 3) Pembelajaran diawali dengan menginformasikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi,
- 4) 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 (*pretest*).

Pada kegiatan inti dibentuk kelompok belajar siswa secara acak. Karena jumlah siswa 26 orang, maka ada 5 kelompok yang masing-masing beranggota 5 orang dan 1 kelompok beranggota 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 diberi soal, setelah itu siswa harus menjawab soal tersebut. Siswa antusias mengerjakan soal yang mendapat nilai tertinggi akan diberi 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. Terakhir, guru menutup pertemuan dengan berdoa dan salam.

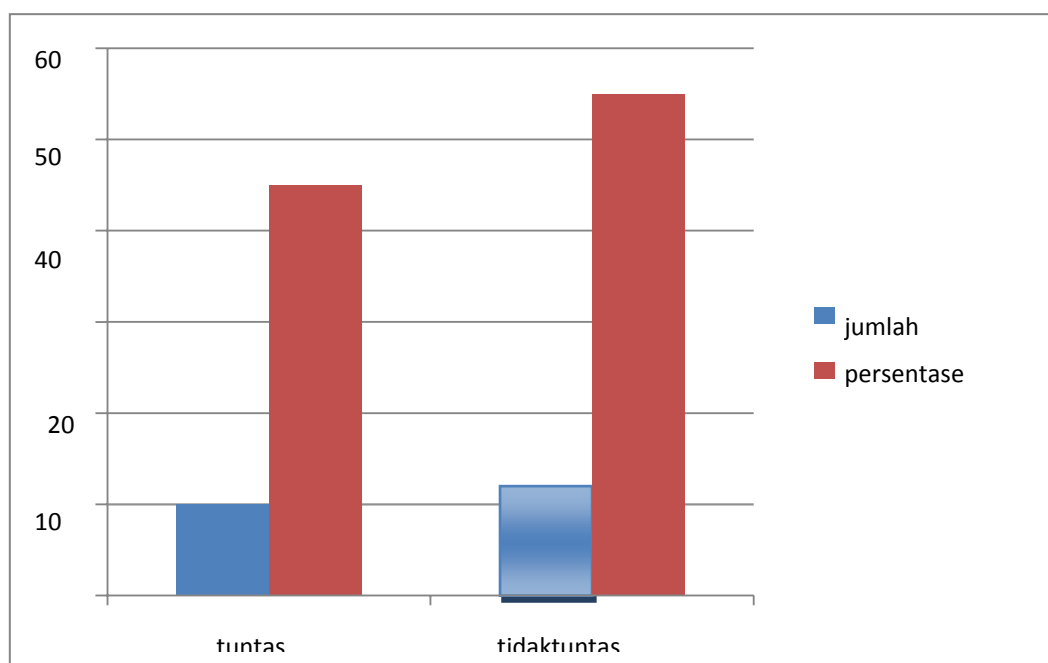
Diakhir siklus I yaitu pertemuan pertama, peneliti memberikan tes

hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menguasai pelajaran yang telah disampaikan khususnya materi Bulu Tangkis. Tes dikerjakan secara individual.

Tabel 4. 3
Hasil Belajar Siklus I

No	NamaSiswa	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	TidakTuntas
1	Ainan Arceli Fidel	90	Tuntas	TidakTuntas
2	Ainiya Faidi Azmi Rambe	60		TidakTuntas
3	Amhar Faiz Nasution	90	Tuntas	
4	Anatasya Putri	90	Tuntas	
5	Anisyah Ahmad Pulungan	60		TidakTuntas
6	Anugrah Syaputra	90	Tuntas	
7	Apridho Borkat Lubis	50		TidakTuntas
8	Delisya Hanifah Risky Siregar	60		TidakTuntas
9	Dimas Sanjaya	90	Tuntas	
10	Fakhira Naufalyn Nasution	90	Tuntas	
11	Fauziah Siregar	60		TidakTuntas
12	Hafizah R. F. Pardosi	60		TidakTuntas
13	Ihsan Hidayat	80	Tuntas	
14	Khofifah Fadillah Daulay	50		TidakTuntas
15	M. Azka Rasyid Muda Harahap	90	Tuntas	
16	Muhammad Aqla Siregar	60		TidakTuntas
17	Mutia Khoirunnisa Pardede	80	Tuntas	
18	Naila Ridha	80	Tuntas	
19	Naima Roito Khairunnisa	60		TidakTuntas
20	Naufal Zayyan Habibi Nasution	90	Tuntas	
21	Raisa Vania	50		TidakTuntas
22	Rayhan Shadiq Martua Nasution	50		TidakTuntas
23	Ririn Dwi Putri Panggabean	60		TidakTuntas
24	Shafaa Salsabila Piliang	60		TidakTuntas
25	Teguh Mora Gemilang	90	Tuntas	
26	Zakiyah Mufidah Harahap	60		TidakTuntas
	Jumlah	1850	12	14
	Rata-rata	71,15		
	Persentase		46,15%	53,85%
	KetuntasanBelajar	46,15%		

Dari tabel nilai diatas terlihat kemampuan siswa sudah mengalami peningkatan, dari tabel diatas dapat diketahui hasil *post test* I pada siklus I bahwa dari 26 siswa terdapat 12 siswa (46,15%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai KKM ≥ 80 . Sedangkan 14 siswa (53,85%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai KKM ≤ 80 dan nilai rata-rata hasil *post test* I siswa yaitu 66,53. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilakukan sudah dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi belum mencapai ketuntasan dengan nilai KKM ≥ 80 . Secara rinci, hasil belajar siswa secara klasikal pada tes siklus I ini dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah:



Gambar 4. 2
Diagram Klasikal Pembelajaran Siklus I

Tabel 4.4
Keberhasilan Belajar Siswa Secara Klasikal Pada *Post Test* siklus I

Skor	JumlahSiswa	Keterangan
80 – 100	12	Tuntas
0 – 70	14	TidakTuntas

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

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan tindakan pengamatan kembali untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK materi bulu tangkis yaitu melanjutkan pada siklus II dengan maksud mengatasi kesulitan- kesulitan belajar siswa dengan menyelesaikan soal-soal sekaligus memberikan pemahaman terhadap siswa pada materi bulu tangkis.

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 *Teams Games Tournament* dan memperhatikan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

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

Tabel 4.5
Hasil Observasi Guru

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 6 kelompok		✓		
	b. Menyampaikan materi yang akan dibahas menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dalam proses pembelajaran materi Bulu Tangkis			✓	
	c. Menjelaskan langkah-langkah model <i>Teams 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>Teams 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 didapat selama proses belajar mengajar				✓
	b. Menanyakan kepada siswa model pembelajaran apa yang dipelajari hari ini			✓	
	c. Menanyakan kepada siswa kelemahan dan kelebihan dalam menerapkan model <i>Teams 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			

Padangsidempuan, Desember 2022

Zuinanta Rezky, S.Pd

NUPTK. 2956767668220012

Tabel 4. 6
Hasil Observasi Siswa Siklus I pada Penilaian Psikomotorik

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

1= KurangBaik 2= Kurang 3 =Baik 4 = SangatBaik

No	NamaSiswa	Aspek penilaian			Jumlah
		1	2	3	
1	Ainan Arceli Fidel	4	4	3	11
2	Ainiya Faidi Azmi Rambe	1	1	2	4
3	Amhar Faiz Nasution	3	3	4	10
4	Anatasya Putri	4	3	4	11
5	Anisyah Ahmad Pulungan	1	2	1	4
6	Anugrah Syaputra	4	4	3	11
7	Apridho Borkat Lubis	1	1	1	3
8	Delisya Hanifah Risky Siregar	1	2	1	4
9	Dimas Sanjaya	3	4	4	11
10	Fakhira Naufalyn Nasution	4	4	3	11
11	Fauziah Siregar	2	1	1	4
12	Hafizah R. F. Pardosi	2	1	1	4
13	Ihsan Hidayat	4	3	3	10
14	Khofifah Fadillah Daulay	1	1	1	50
15	M. Azka Rasyid Muda Harahap	3	4	4	11
16	Muhammad Aqla Siregar	1	1	2	4
17	Mutia Khoirunnisa Pardede	4	3	3	10
18	Naila Ridha	3	4	3	10
19	Naima Roito Khairunnisa	1	1	2	4
20	Naufal Zayyan Habibi Nasution	3	4	3	10
21	Raisa Vania	1	1	1	3
22	Rayhan Shadiq Martua Nasution	1	1	1	3
23	Ririn Dwi Putri Panggabean	1	2	1	4
24	Shafaa Salsabila Piliang	2	1	1	4
25	Teguh Mora Gemilang	3	4	4	11
26	Zakiyah Mufidah Harahap	1	1	2	4
Jumlah					226

Keterangan:

Tabel 4. 7
Keterangan Indikator yang Harus Dicapai

No	Indikator	Pengamatan
1.	Mempraktekan memegang raket (<i>Grip</i>) yang baik dan benar(raket dipegang dengan bagian tangan antara ibu jari dan telunjuk menempel pada permukaan raket yang bagian luar)	Siswa mempraktekkan memegang raket (<i>Grip</i>) dengan baik dan benar
2.	Mempraktekkan servis yang baik dan benar(tangan kanan memegang raket dan tangan kiri memegang kok, perpindahan berat badan dimulai dari kaki belakang ke kaki depan, ayunkan raket dari belakang setinggi bahu ke depan, lepaskan kok dan pukul kok dengan penuh)	Siswa mempraktekkan servis yang baik dan benar
3.	Mempraktekkan smes yang baik dan benar(posisi kaki selalu dalam keadaan siap, posisi raket harus selalu dalam keadaan siap, yaitu didepan badan, lalu pukul kok dengan penuh melewati garis net)	Siswa mempraktekkan smes yang baik dan benar

c. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mata pelajaran PJOK materi permainan bulu tangkis masih banyak yang belum mencapai KKM yaitu 80 dan masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam mempraktekkan indikator yang telah ditetapkan.

Dari hasil *pretest* atau sebelum digunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi permainan bulu tangkis, hasil yang diperoleh siswa sebanyak hanya 7 orang siswa (26,92%) yang termasuk kategori tuntas. Sedangkan pada siklus I, dapat diketahui bahwa yang mengalami ketuntasan belajar yaitu 12 siswa (46,15%), 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. Solusi yang dilakukan peneliti dalam memperbaiki masalah yang dialami siswa pada siklus I yaitu dengan memperbanyak individu dalam satu kelompok, agar memperbanyak masukan dan pemahaman dari individu lainnya.

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:

- 1) Guru memperbaiki dan mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Mempersiapkan *Teams Games Tournaent* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di luar kelas
- 3) Menyiapkan lembar kerja siswa
- 4) Menyiapkan instrumen berupa lembar observasi guru dan siswa yang akan digunakan untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament*
- 5) Menyiapkan tes untuk mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian diterapkan.
- 6) Guru menyiapkan lembar wawancara

a. Pelaksanaan Siklus II

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

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II berdurasi 2 kali 35 menit. Sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat dalam RPP,

- 1) Kegiatan diawali dengan mengucapkan salam kemudian berdoa terlebih dahulu.
- 2) Kemudian kehadiran siswa diabsen.
- 3) Pembelajaran diawali dengan menginformasikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan materi.
- 4) Selanjutnya siswa dijelaskan mengenai pelaksanaan pembelajaran pada hari itu berbeda dengan pembelajaran sebelumnya karena menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Pada kegiatan inti guru membagi kelompok menjadi 4 kelompok. Karena jumlah siswa 26 orang, maka ada 4 kelompok yang masing-masing beranggota 6 orang dan 2 kelompok beranggota 7 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 didalam 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. Terakhir, guru menutup pertemuan dengan berdoa dan salam.

Siklus II, peneliti memberikan tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa menguasai pelajaran yang telah disampaikan khususnya materi bulu tangkis, tes dikerjakan secara individual.

b. Tes Siklus II

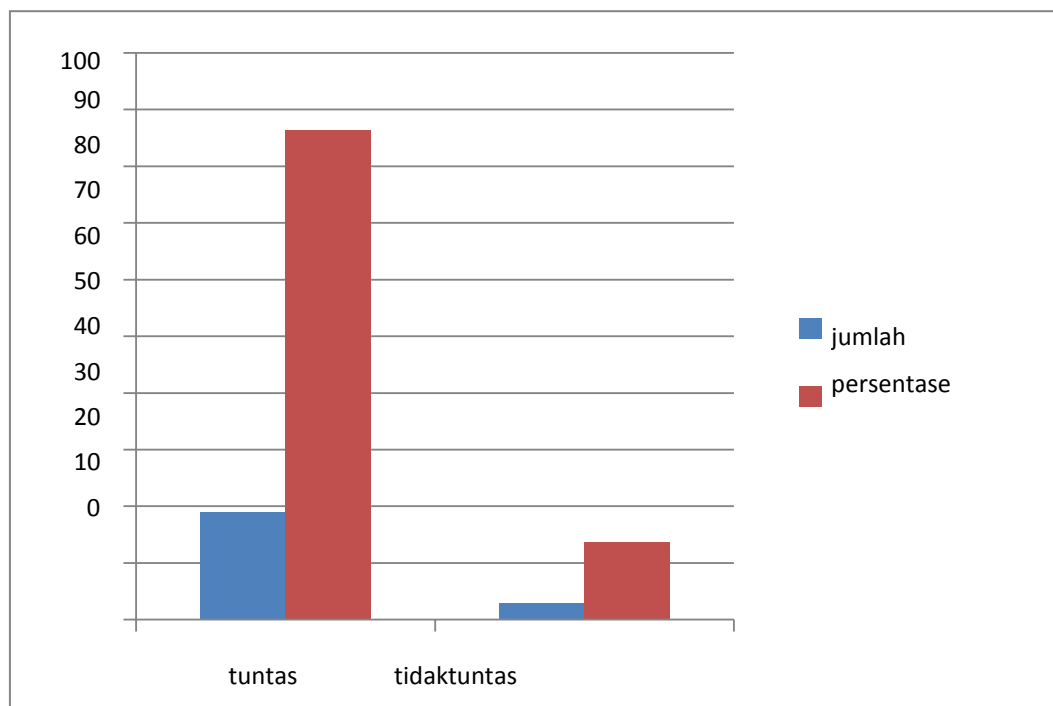
Pada akhirnya siklus II diberikan tes akhir yang bertujuan untuk melihat keberhasilan tindakan yang diberikan, apabila siswa mendapat kriteria ketuntasan minimal 80. Adapun data hasil tes dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 8
Hasil Belajar Siklus II

No	NamaSiswa	Nilai	Ketuntasan	
			Tuntas	TidakTuntas
1	Ainan Arceli Fidel	90	Tuntas	
2	Ainiya Faidi Azmi Rambe	80	Tuntas	
3	Amhar Faiz Nasution	90	Tuntas	
4	Anatasya Putri	90	Tuntas	
5	Anisyah Ahmad Pulungan	80	Tuntas	
6	Anugrah Syaputra	90	Tuntas	
7	Apridho Borkat Lubis	80	Tuntas	
8	Delisya Hanifah Risky Siregar	60		TidakTuntas
9	Dimas Sanjaya	90	Tuntas	

10	Fakhira Naufalyn Nasution	90	Tuntas	
11	Fauziah Siregar	80	Tuntas	
12	Hafizah R. F. Pardosi	80	Tuntas	
13	Ihsan Hidayat	90	Tuntas	
14	Khofifah Fadillah Daulay	60		TidakTuntas
15	M. Azka Rasyid Muda Harahap	90	Tuntas	
16	Muhammad Aqla Siregar	80	Tuntas	
17	Mutia Khoirunnisa Pardede	90	Tuntas	
18	Naila Ridha	90	Tuntas	
19	Naima Roito Khairunnisa	80	Tuntas	
20	Naufal Zayyan Habibi Nasution	90	Tuntas	
21	Raisa Vania	80	Tuntas	
22	Rayhan Shadiq Martua Nasution	90	Tuntas	
23	Ririn Dwi Putri Panggabean	60		TidakTuntas
24	Shafaa Salsabila Piliang	60		TidakTuntas
25	Teguh Mora Gemilang	90	Tuntas	
26	Zakiyah Mufidah Harahap	60		TidakTuntas
		2110	21	5
	Rata-Rata	81,15		
	Presentasi		80,76%	19,24%
	KetuntasanBelajar	80,76%		

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 26 siswa terdapat 21 siswa (80,76%) yang telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai KKM \geq 80. Sedangkan 5 siswa (19,24%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai KKM \geq 80 dan nilai rata-rata hasil *post test* II siswa yaitu 80,76. 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.



Gambar 4. 3
Diagram Klasikal Pembelajaran Siklus II

Tabel 4. 9
Klasikal Pembelajaran Siklus II

Skor	Jumlah Siswa	Keterangan
80 – 100	21	Tuntas
0 – 80	5	Tidak Tuntas

c. Observasi Siklus II

Tabel 4. 10
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. 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 6 kelompok				✓
	b. Menyampaikan materi yang akan dibahas menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dalam proses pembelajaran materi bulu tangkis				✓
	c. Menjelaskan langkah-langkah model <i>Teams 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>TGT(Teams 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 diakhir pembelajaran				✓
6	Refleksi				
	a. Menanyakan kepada siswa apa yang didapat selama proses belajar mengajar				✓
	b. Menanyakan kepada siswa model pembelajaran apa yang dipelajari hari ini				✓
	c. Menanyakan kepada siswa kelemahan dan kelebihan dalam menerapkan model TGT (<i>Teams 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			

Padangsidempuan, Desember 2022
Observer

Zuinanta Rezky, S.Pd
NUPTK. 2956767668220012

Tabel 4. 11
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 =SangatBaik

No	NamaSiswa	Aspek penilaian			Jumlah
		1	2	3	
1	Ainan Arceli Fidel	4	4	3	11
2	Ainiya Faidi Azmi Rambe	1	1	2	4
3	Amhar Faiz Nasution	3	3	4	10
4	Anatasya Putri	4	3	4	11
5	Anisyah Ahmad Pulungan	1	2	1	4
6	Anugrah Syaputra	4	4	3	11
7	Apridho Borkat Lubis	1	1	1	3
8	Delisya Hanifah Risky Siregar	1	2	1	4
9	Dimas Sanjaya	3	4	4	11
10	Fakhira Naufalyn Nasution	4	4	3	11
11	Fauziah Siregar	2	1	1	4
12	Hafizah R. F. Pardosi	2	1	1	4
13	Ihsan Hidayat	4	3	3	10
14	Khofifah Fadillah Daulay	1	1	1	50
15	M. Azka Rasyid Muda Harahap	3	4	4	11
16	Muhammad Aqla Siregar	1	1	2	4
17	Mutia Khoirunnisa Pardede	4	3	3	10
18	Naila Ridha	3	4	3	10
19	Naima Roito Khairunnisa	1	1	2	4
20	Naufal Zayyan Habibi Nasution	3	4	3	10
21	Raisa Vania	1	1	1	3
22	Rayhan Shadiq Martua Nasution	1	1	1	3
23	Ririn Dwi Putri Panggabean	1	2	1	4
24	Shafaa Salsabila Piliang	2	1	1	4
25	Teguh Mora Gemilang	3	4	4	11
26	Zakiyah Mufidah Harahap	1	1	2	4
Jumlah					226

Keterangan:

Tabel 4. 12
Keterangan Indikator yang Harus Dicapai

No	Indikator	Pengamatan
1.	Mempraktekan memegang raket (<i>Grip</i>) yang baik dan benar(raket dipegang dengan bagian tangan antara ibu jari dan telunjuk menempel pada permukaan raket yang bagian luar)	Siswa mempraktekkan memegang raket (<i>Grip</i>) dengan baik dan benar
2.	Mempraktekkan servis yang baik dan benar(tangan kanan memegang raket dan tangan kiri memegang kok, perpindahan berat badan dimulai dari kaki belakang ke kaki depan, ayunkan raket dari belakang setinggi bahu ke depan, lepaskan kok dan pukul kok dengan penuh)	Siswa mempraktekkan servis yang baik dan benar
3.	Mempraktekkan smes yang baik dan benar(posisi kaki selalu dalam keadaan siap, posisi raket harus selalu dalam keadaan siap, yaitu didepan badan, lalu pukul kok dengan penuh melewati garis net)	Siswa mempraktekkan smes yang baik dan benar

d. Refleksi Siklus II

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswapada siklus II ini lebih meningkat dibandingkan dengan siklus pertama. Pada siklus kedua ini siswa lebih terlihat aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hal ini didasarkan pada hasil tes dan observasi yang menunjukkan peningkatan semakin membaik dari setiap kegiatan belajar mengajar. Tes hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa yaitu

tes awal yang 26,92%, pada siklus I menjadi 46,15%, kemudian pada siklus II menjadi 80,76%.

Dapat disimpulkan bahwa presentase hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada siklus I, siklusII mengalami peningkatan tes hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Selengkapnya rekapitulasi hasil belajar siswa pada *pre test*, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. 13
Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa *Pre Test*, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Nilai Pre Test	Nilai Post Test I	Nilai Post Test II	Keterangan
1	Ainan Arceli Fidel	85	90	90	Meningkat
2	Ainiya Faidi Azmi Rambe	50	60	80	Meningkat
3	Amhar Faiz Nasution	80	90	90	Meningkat
4	Anatasya Putri	60	90	90	Meningkat
5	Anisyah Ahmad Pulungan	50	60	80	Meningkat
6	Anugrah Syaputra	80	90	90	Meningkat
7	Apridho Borkat Lubis	60	50	80	Meningkat
8	Delisya Hanifah Risky Siregar	50	60	60	TidakMeningkat
9	Dimas Sanjaya	60	90	90	Meningkat
10	Fakhira Naufalyn Nasution	50	90	90	Meningkat
11	Fauziah Siregar	60	60	80	Meningkat
12	Hafizah R. F. Pardosi	60	60	80	Meningkat
13	Ihsan Hidayat	80	80	90	Meningkat
14	Khofifah Fadillah Daulay	40	50	60	Tidak Meningkatkan
15	M. Azka Rasyid Muda Harahap	60	90	90	Meningkat
16	Muhammad Aqla Siregar	50	60	80	Meningkat
17	Mutia Khoirunnisa Pardede	80	80	90	Meningkat
18	Naila Ridha	50	80	90	Meningkat
19	Naima Roito Khairunnisa	40	60	80	Meningkat
20	Naufal Zayyan Habibi Nasution	85	90	90	Meningkat
21	Raisa Vania	50	50	80	Meningkat
22	Rayhan Shadiq Martua Nasution	50	50	90	Meningkat

23	Ririn Dwi Putri Panggabean	40	60	60	Tidak Meningkatkan
24	Shafaa Salsabila Piliang	60	60	60	Tidak Meningkatkan
25	Teguh Mora Gemilang	80	90	90	Meningkat
26	Zakiyah Mufidah Harahap	60	60	60	Tidak Meningkatkan
Jumlah		1570	1850	2110	
Rata- rata		60,38	71,15	81,15	

Dengan demikian, berdasarkan rekapitulasi hasil belajar PJOK siswa pada materi permainan bulu tangkis 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 (*Teams GamesTournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

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 (*Teams Games Tournament*)

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

Tabel 4. 14
Hasil Belajar pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

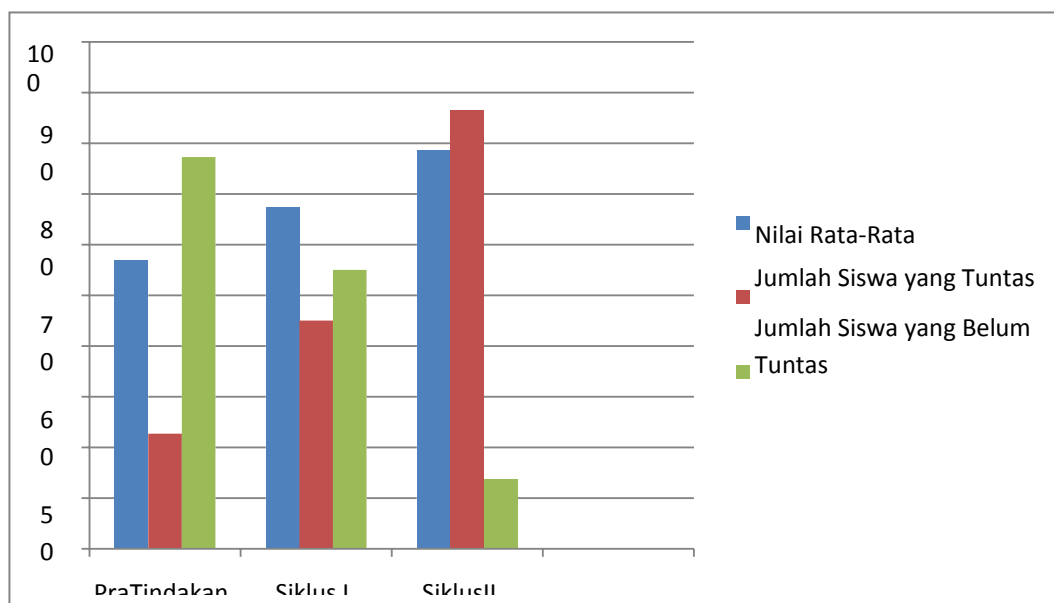
No	Siklus	Kumulatif Nilai	Rata-rata	Presentasi Ketuntasan
1	PraTindakan	1570	60,83	26,92
2	SiklusI	1850	71,15	46,15
3	SiklusII	2110	81,15	80,76

Pada tindakan siklus II merupakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I, dari tes hasil belajar diperoleh nilai rata-rata kelas meningkat, hal ini berarti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang dilaksanakan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar PJOK materi bulu tangkis pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan. Hal tersebut dapat dilihat pada diagram perubahan hasil belajar siswa-siswa dimulai pra tindakan, siklus I, dan siklus II.

Tabel 4. 15
Nilai Siswa pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Nilai Pra Tindakan	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Keterangan
1	Ainan Arceli Fidel	85	90	90	Meningkat
2	Ainiya Faidi Azmi Rambe	50	60	80	Meningkat
3	Amhar Faiz Nasution	80	90	90	Meningkat
4	Anatasya Putri	60	90	90	Meningkat
5	Anisyah Ahmad Pulungan	50	60	80	Meningkat
6	Anugrah Syaputra	80	90	90	Meningkat
7	Apridho Borkat Lubis	60	50	80	Meningkat
8	Delisya Hanifah Risky Siregar	50	60	60	Tidak Meningkatkan
9	Dimas Sanjaya	60	90	90	Meningkat
10	Fakhira Naufalyn Nasution	50	90	90	Meningkat
11	Fauziah Siregar	60	60	80	Meningkat
12	Hafizah R. F. Pardosi	60	60	80	Meningkat
13	Ihsan Hidayat	80	80	90	Meningkat
14	Khofifah Fadillah Daulay	40	50	60	Tidak Meningkatkan
15	M. Azka Rasyid Muda Harahap	60	90	90	Meningkat
16	Muhammad Aqla Siregar	50	60	80	Meningkat
17	Mutia Khoirunnisa Pardede	80	80	90	Meningkat
18	Naila Ridha	50	80	90	Meningkat
19	Naima Roito Khairunnisa	40	60	80	Meningkat
20	Naufal Zayyan Habibi Nasution	85	90	90	Meningkat
21	Raisa Vania	50	50	80	Meningkat

22	Rayhan Shadiq Martua Nasution	50	50	90	Meningkat
23	Ririn Dwi Putri Panggabean	40	60	60	Tidak Meningkatkan
24	Shafaa Salsabila Piliang	60	60	60	Tidak Meningkatkan
25	Teguh Mora Gemilang	80	90	90	Meningkat
26	Zakiyah Mufidah Harahap	60	60	60	Tidak Meningkatkan
Jumlah		1570	1850	2110	
Rata-rata		60,38	71,15	81,15	



Gambar 4.4
Diagram Peningkatan Hasil Belajar

Diagram diatas menunjukkan peningkatan yang terjadi dari mulai tes awal, siklus I, dan siklus II. Adapun hasil tes awal rata-ratanya adalah 60,83 dengan jumlah siswa yang tuntas 7 orang (26,92%) dan yang belum tuntas 19 orang (73,08%). Namun setelah diadakan tindakan pada siklus I dengan model *Teams Games Tournament* rata-rata meningkat menjadi 71,15 dengan jumlah siswa yang tuntas 12 orang (46,15%) dan yang belum tuntas 14 orang (53,85%). Selisih ketuntasan rata-rata antara *pre test* (60,83) dan *post test* siklus I (71,15) adalah 10,32%. Setelah diadakan tindakan perbaikan pada siklus II masih dengan

menggunakan model *Teams Games Tournament* nilai rata-rata meningkat menjadi 81,15 dengan jumlah siswa yang tuntas 21 orang (80,76%) dan yang belum tuntas 5 orang (19,24%). Selisih ketuntasan antara post test siklus I (71,15) dan post tes siklus II (81,15) adalah 10 %.

Berdasarkan peningkatan yang terjadi mulai siklus I dan siklus II membuktikan bahwa model *Teams Games Tournament* berhasil meningkatkan hasil belajar dan kemampuan siswa dalam memahami materi permainan bulu tangkis. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hipotesis tindakan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* berhasil diterapkan pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan Tahun Ajaran 2022/2023.

C. Keterbatasan Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan, peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini:

1. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada materi permainan bulu tangkis hanya diminati anak laki-laki hanya beberapa anak perempuan saja yang berminat pada materi permainan bulu tangkis.
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 IV Materi Permainan Bulu Tangkis di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan. Dengan demikian didapat kesimpulan dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar PJOK sebelum menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi permainan bulu tangkis sangat rendah dengan nilai rata-rata 60,83. Terbukti dari 26 siswa hanya 7 (26,92%) siswa yang sudah tuntas, sedangkan 19 siswa (73,08%) belum memenuhi KKM.
2. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pelajaran PJOK materi Permainan Bulu Tangkis dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan 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 masuk dalam kriteria sangat baik 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 Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada materi Permainan Bulu Tangkis

dikelas IV Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan mengalami peningkatan yaitu siklus I siswa yang tuntas berjumlah 12 orang dengan nilai presentase (46,15%) dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 14 orang dengan nilai presentase (53,85%) dengan nilai rata-rata yaitu 71,15. Presentase dari ketuntasan klasikal siswa belum memuaskan maka peneliti melanjutkan siklus II. Pada siklus II terdapat 21 yang mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai persentase (80,76%) dan 5 orang yang tidak tuntas dengan presentase (19,24%) dengan nilai rata-rata 81,15. Maka diperoleh kesimpulan bahwa peneliti tidak harus melanjutkan kesiklus 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 Learning* tipe TGT (*Teams 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 refrensi serta menambah wawasan bagi peneliti yang akan melakukan kajian yang berhubungan dengan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada. Cet.20.
- Fathurrohman, Muhammad. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: AR Ruzz Media.
- Hasil pengamatan peneliti. Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan Pada tanggal 3 Januari 2022 jam 10.00 WIB.
- Haryanto, Agus. *Teams Games Tournament (TGT) & Jigsaw Melalui Pendekatan Saintifik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hermawan, Asep Herry. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka, Cet.15.
- Lexy J. Moleong. (1998). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Kerta Karya.
- Margona. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nizar, Ahmad.(2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Cita Pustaka Media.
- Permendikbud No. 03 Tahun 2005
- Rahayu, Ega Trisna. (2013). *Strategi Pembelajaran Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdy, Ananda. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Cipta Pustaka Media.
- Sabri, M. Aliyusuf. (2005). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jakarta:UIN Jakarta Press.
- Salim. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Samatowa, Usman. (2018). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, Cet. 4.
- Sukardi.(2015). *Metode Penelitian Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Siregar, Eveline. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sumantri, Mohammad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Wiratmadja, Rochiati. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yuliawan, Dhedhy. *Bulu Tangkis Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Lampiran 1

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan
 Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : IV/I (satu)
 Pokok Bahasan : Bulu Tangkis
 Nama Validator : Magdalena Pasaribu, S. Ag
 Pekerjaan : Guru Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan

A. Petunjuk

1. Saya mohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilaian umum dan saran-saran untuk revisi RPP yang kami susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1= Tidak Valid 2=Kurang Valid 3=Valid 4=Sangat Valid

C. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Uraian	Validasi			
		1	2	3	4
1.	Format RPP				
	a. Kesesuaian Penjabaran Kompetensi dasar kedalam indikator				
	b. Kesesuaian urutan indikator terhadap pencapaian kompetensi dasar				
	c. Kejelasan rumusan indikator				
	d. Kesesuaian antara banyaknya indikator dengan waktu yang disediakan.				
2.	Materi (isi) yang disajikan				

	a. Kesesuaian konsep dengan kompetensi dasar dan indikator				
	b. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan intelektual siswa				
3.	Bahasa				
	Penggunaan bahasa ditinjau dari kaidah Bahasa Indonesia yang baku				
4.	Waktu				
	a. Kejelasan alokasi waktu setiap kegiatan/fase pembelajaran				
	b. Rasionalitas alokasi waktu untuk setiap kegiatan/fase pembelajaran				
5.	Metode Sajian				
	a. Dukungan pendekatan pembelajaran dalam pencapaian indikator				
	b. Dukungan metode dan kegiatan pembelajaran terhadap proses berpikir kreatif siswa				
6.	Sarana dan Alat Bantu Pembelajaran				
	Kesesuaian alat bantu dengan materi pembelajaran				
7.	Penilaian (validasi) umum				
	Penilaian terhadap RPP				

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:

A= 80 -100

B= 70 – 79

C= 60 – 69

D= 50 – 59

Keterangan:

A= Dapat digunakan tanpa revisi

B= Dapat digunakan revisi kecil

C = Dapat digunakan dengan revisi besar

D= Belum dapat digunakan

Catatan:

.....

.....

.....

.....

.....

Padangsidempuan, Desember 2022

Magdalena Pasaribu, S. Ag
NIP. 197506042007012028

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR SOAL SISWA MATERI PERMAINAN BULU TANGKIS

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan
 Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : IV/I(satu)
 Pokok Bahasan : Bulu Tangkis
 Nama Validator : Magdalena Pasaribu, S. Ag
 Pekerjaan : Guru Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan

A. Petunjuk

1. Berdasarkan pendapat Bapak/Ibu berilah nilai pada kolom yang telah disediakan dengan ketentuan:
 1= Tidak Baik 2= Kurang Baik 3= Baik 4=Sangat Baik
2. Jika terdapat komentar, maka tulislah pada lembar saran yang telah disediakan
3. Isilah kolom validasi berikut ini:

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diberikan			
		1	2	3	4
1	Format Soal				
	a. Kejelasan Pembagian Materi				
	b. Kemenarikan				
2.	Isi Soal Tes				
	a. Isi sesuai dengan kurikulum dan RPP				
	b. Kebenaran konsep/materi				
	c. Kesesuaian urutan materi				
3.	Bahasa dan Penulisan				
	a. Soal dirumuskan dengan bahasa yang sederhana dan tidak menimbulkan penasiran ganda				
	b. Menggunakan istilah-istilah yang mudah dipahami				
	c. Dirumuskan dengan mengikuti kaidah dan bahasa Indonesia yang baku				

B. Penilaian Secara Umum Berilah Tanda (X)

Format Lembar Soal Siswa ini:

- a. Sangat Baik
- b. Baik
- c. Kurang Baik
- d. Tidak Baik

C. Saran-Saran dan Komentar

.....
..
.....
..
.....
..
.....
..
.....
..
.....
..
.....

Padangsidempuan, Desember 2022

Magdalena Pasaribu, S. Ag
NIP. 19750604200701202

Lampiran 2

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Magdalena Pasaribu, S. Ag

Pekerjaan : Guru Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan
Selatan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERMAINAN BULU TANGKIS DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH PADANGSIDIMPUAN SELATAN”

Yang disusun oleh:

Nama : Rio Alvin Ritonga

NIM : 18 205 00106

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrument tes yang baik.

Padangsidempuan, Desember 2022
Validator

Magdalena Pasaribu, S. Ag
NIP. 197506042007012028

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Magdalena Pasaribu, S. Ag
Pekerjaan : Guru Madrasah Ibtidaiyah Padangsidimpuan
Selatan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap Instrumen tes penelitian untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERMAINAN BULU TANGKIS DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH PADANGSIDIMPUAN SELATAN”

Yang disusun oleh:

Nama : Rio Alvin Ritonga
NIM : 18 205 00106
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrument tes yang baik.

Padangsidimpuan, Desember 2022
Validator

Magdalena Pasaribu, S. Ag
NIP. 197506042007012028

Lampiran 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MI Padangsidempuan Selatan
Kelas/Semester	: IV /1
Muatan Terpadu	: PJOK
Tema	: Bulu Tangkis
Sub Tema	: Aturan Permainan
Pertemuan	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI. 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI. 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI. 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI. 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetennnsi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar <i>lokomotor</i> , <i>non-lokomotor</i> , dan <i>manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	4.1.1 Mempraktikkan cara memegang raket yang baik dan benar 4.1.2 Mempraktikkan cara servis yang baik dan benar 4.1.3 Mempraktikkan cara smes yang baik dan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan memegang grip sesuai kriteria keterampilan
2. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan servis sesuai dengan kriteria keterampilan
3. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan smes sesuai kriteria keterampilan

D. Model Pembelajaran

Model: *Cooperative Learning*

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. (<i>Religi</i> dan <i>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

<p>Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diberikan penjelasan mengenai tata cara permainan bulutangkis(<i>Class Preccentation</i>) 2. Permainan bulu tangkis yang dimodifikasi dalam bentuk yang lebih sederhana diberikan pada siswa baik putra maupun putri sesuai dengan porsi masing-masing (<i>Class Preccentation</i>) 3. Guru membentuk 5 kelompok siswa sesuai dengan model <i>Teams Games Tournament (Teams)</i> 4. Guru memulai permainan bulu tangkis sesuai dengan yang telah dimodifikasi (<i>Games</i>) 5. Permainan bulu tangkis dilaksanakan masing-masing kelompok, bagi yang kalah diberikan poin sedangkan yang kalah diberikan sanksi (<i>Tournament</i>) 6. Guru memberikan penilaian pada masing-masing kelompok, serta memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan pertandingan (<i>Team Recognition</i>) 	<p>50 menit</p>
<p>Kegiatan Penutup</p>	<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'apenutup. (Religius) 	<p>15 menit</p>

F. 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

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
1. Memegang raket dengan benar 2. Melakukan servis dengan benar 3. Melakukakan smes dengan benar	- Tes (perorangan)	- Tes Ketrampilan	Peragakan : 1. Memegang raket dengan benar 2. Melakukan servis dengan benar 3. Melakukakan smes dengan beanr

Rubrik Penilaian Kegiatan Praktik

Aspek yang dinilai	Skor			
	1	2	3	4
1. Memegang raket dengan benar				
2. Melakukan servis dengan benar				
3. Melakukan smes dengan benar				
Jumlah				
Jumlah skor maksimal				

Format Kriteria Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Praktek	Sangat Aktif Mempraktekkan	4
		Aktif Mempraktekkan	3
		Kurang Mempraktekkan	2
		Tidak Mempraktekkan	1

Lembar Penilaian

No	NamaSiswa	Keterampilan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Praktek					
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Memahami aturan permainan

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

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku BSE Aktif Berolahraga IV Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan/Berton Supriadi Simamora, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
2. Video/slide aturan bulu tangkis.
3. Buku Siswa PJOK kelas 4
4. Buku Guru PJOK kelas 4

Padangsidimpuan, Januari 2023
Disusun oleh peneliti

Rio Alvin Ritonga
NIM. 18 205 00106

Mengetahui

Guru Kelas IV

Kepala Madrasah

Zuinanta Rezky, S. Pd. I
NUPTK. 2956767668220012

Khairul Harahap, M. Pd
NIP. 197903102007011021

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MI Padangsidempuan Selatan
Kelas/Semester	: IV /1
Muatan Terpadu	: PJOK
Tema	: Bulu Tangkis
Sub Tema	: Aturan Permainan
Pertemuan	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI. 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI. 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI. 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI. 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetennnsi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar <i>lokomotor, non-lokomotor</i> , dan <i>manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	4.1.1 Mempraktikkan cara memegang raket yang baik dan benar 4.1.2 Mempraktikkan cara servis yang baik dan benar 4.1.3 Mempraktikkan cara smes yang baik dan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan memegang grip sesuai kriteria keterampilan

2. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan servis sesuai dengan kriteria keterampilan
3. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan smes sesuai kriteria keterampilan

D. Model Pembelajaran

Model: *Cooperative Learning*

E. Langkah-langkah Pembelajaran

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 bulutangkis (<i>Class Preccentation</i>) 2. Permainan bulu tangkis yang dimodifikasi dalam bentuk yang lebih sederhana diberikan pada siswa baik putra maupun putri sesuai dengan porsi masing-masing (<i>Class Preccentation</i>) 3. Guru membentuk 5 kelompok siswa sesuai dengan model <i>Teams Games Tournament (Teams)</i> 4. Guru memulai permainan bulu tangkis sesuai dengan yang telah dimodifikasi (<i>Games</i>) 	50 menit

	<p>5. Permainan bulu tangkis dilaksanakan masing-masing kelompok, bagi yang kalah diberikan poin sedangkan yang kalah diberikan sanksi (<i>Tournament</i>)</p> <p>6. Guru memberikan penilaian pada masing-masing kelompok, serta memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan pertandingan (<i>Team Recognition</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Setelah kegiatan guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan pendinginan.</p> <p>2. Guru menjelaskan kesimpulan pentingnya melakukan olahraga.</p> <p>3. Guru menyampaikan tentang manfaat olahraga pada hari ini bagi tubuh.</p> <p>4. Salam dan do'apenutup. (Religius)</p>	15 menit

F. 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

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
<p>1. Memegang raket dengan benar</p> <p>2. Melakukan servis dengan benar</p> <p>3. Melakukakan smes dengan benar</p>	- Tes (perorangan)	- Tes Ketrampilan	<p>Peragakan :</p> <p>1. Memegang raket dengan benar</p> <p>2. Melakukan servis dengan benar</p> <p>3. Melakukakan smes dengan beanr</p>

Rubrik Penilaian Kegiatan Praktik

Aspek yang dinilai	Skor			
	1	2	3	4
1. Memegang raket dengan benar				
2. Melakukan servis dengan benar				
3. Melakukan smes dengan benar				
Jumlah				
Jumlah skor maksimal				

Format Kriteria Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Praktek	Sangat Aktif Mempraktekkan	4
		Aktif Mempraktekkan	3
		Kurang Mempraktekkan	2
		Tidak Mempraktekkan	1

Lembar Penilaian

No	Nama Siswa	Keterampilan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Praktek					
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

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

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku BSE Aktif Berolahraga IV Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan/Berton Supriadi Simamora, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
2. Video/slide aturan bulu tangkis.
3. Buku Siswa PJOK kelas 4
4. Buku Guru PJOK kelas 4

Padangsidempuan, Januari 2023

Disusun oleh peneliti

Rio Alvin Ritonga
NIM. 18 205 00106

Mengetahui

Guru Kelas IV

Kepala Madrasah

Zuinanta Rezky, S. Pd. I
NUPTK. 2956767668220012

Khairul Harahap, M. Pd
NIP. 197903102007011021

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MI Padangsidempuan Selatan
Kelas/Semester	: IV /1
Muatan Terpadu	: PJOK
Tema	: Bulu Tangkis
Sub Tema	: Aturan Permainan
Pertemuan	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI. 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI. 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI. 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI. 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetennnsi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar <i>lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	4.1.1 Mempraktikkan cara memegang raket yang baik dan benar 4.1.2 Mempraktikkan cara servis yang baik dan benar 4.1.3 Mempraktikkan cara smes yang baik dan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan memegang grip sesuai kriteria keterampilan

2. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan servis sesuai dengan kriteria keterampilan
3. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan smes sesuai kriteria keterampilan

D. Model Pembelajaran

Model: *Cooperative Learning*

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. (<i>Religiusedan 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 bulutangkis (<i>Class Preccentation</i>) 2. Permainan bulu tangkis yang dimodifikasi dalam bentuk yang lebih sederhana diberikan pada siswa baik putra maupun putri sesuai dengan porsi masing-masing (<i>Class Preccentation</i>) 3. Guru membentuk 5 kelompok siswa sesuai dengan model <i>Teams Games Tournament (Teams)</i> 4. Guru memulai permainan bulu tangkis sesuai dengan yang telah dimodifikasi (<i>Games</i>) 	50 menit

	<p>5. Permainan bulu tangkis dilaksanakan masing-masing kelompok, bagi yang kalah diberikan poin sedangkan yang kalah diberikan sanksi (<i>Tournament</i>)</p> <p>6. Guru memberikan penilaian pada masing-masing kelompok, serta memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan pertandingan (<i>Team Recognition</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Setelah kegiatan guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan pendinginan.</p> <p>2. Guru menjelaskan kesimpulan pentingnya melakukan olahraga.</p> <p>3. Guru menyampaikan tentang manfaat olahraga pada hari ini bagi tubuh.</p> <p>4. Salam dan do'apenutup. (Religius)</p>	15 menit

F. 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

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
<p>1. Memegang raket dengan benar</p> <p>2. Melakukan servis dengan benar</p> <p>3. Melakukakan smes dengan benar</p>	- Tes (perorangan)	- Tes Ketrampilan	<p>Peragakan :</p> <p>1. Memegang raket dengan benar</p> <p>2. Melakukan servis dengan benar</p> <p>3. Melakukakan smes dengan beanr</p>

Rubrik Penilaian Kegiatan Praktik

Aspek yang dinilai	Skor			
	1	2	3	4
1. Memegang raket dengan benar				
2. Melakukan servis dengan benar				
3. Melakukan smes dengan benar				
Jumlah				
Jumlah skor maksimal				

Format Kriteria Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Praktek	Sangat Aktif Mempraktekkan	4
		Aktif Mempraktekkan	3
		Kurang Mempraktekkan	2
		Tidak Mempraktekkan	1

Lembar Penilaian

No	NamaSiswa	Keterampilan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Praktek					
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

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

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku BSE Aktif Berolahraga IV Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan/Berton Supriadi Simamora, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
2. Video/slide aturan bulu tangkis.
3. Buku Siswa PJOK kelas 4
4. Buku Guru PJOK kelas 4

Padangsidempuan, Januari 2023
Disusun oleh peneliti

Rio Alvin Ritonga
NIM. 18 205 00106

Mengetahui

Guru Kelas IV

Kepala Madrasah

Zuinanta Rezky, S. Pd. I
NUPTK. 2956767668220012

Khairul Harahap, M. Pd
NIP. 197903102007011021

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: MI Padangsidempuan Selatan
Kelas/Semester	: IV /1
Muatan Terpadu	: PJOK
Tema	: Bulu Tangkis
Sub Tema	: Aturan Permainan
Pertemuan	: 1
Alokasi waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI. 1 Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI. 2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI. 3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- KI. 4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetennnsi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar <i>lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	4.1.1 Mempraktikkan cara memegang raket yang baik dan benar 4.1.2 Mempraktikkan cara servis yang baik dan benar 4.1.3 Mempraktikkan cara smes yang baik dan benar

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan memegang grip sesuai kriteria keterampilan

2. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan servis sesuai dengan kriteria keterampilan
3. Melalui praktik langsung, peserta didik mampu memperagakan smes sesuai kriteria keterampilan

D. Model Pembelajaran

Model: *Cooperative Learning*

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan do'a. (<i>Religijs 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 bulutangkis (<i>Class Preccentation</i>) 2. Permainan bulu tangkis yang dimodifikasi dalam bentuk yang lebih sederhana diberikan pada siswa baik putra maupun putri sesuai dengan porsi masing-masing (<i>Class Preccentation</i>) 3. Guru membentuk 5 kelompok siswa sesuai dengan model <i>Teams Games Tournament (Teams)</i> 4. Guru memulai permainan bulu tangkis sesuai dengan yang telah dimodifikasi (<i>Games</i>) 	50 menit

	<p>5. Permainan bulu tangkis dilaksanakan masing-masing kelompok, bagi yang kalah diberikan poin sedangkan yang kalah diberikan sanksi (<i>Tournament</i>)</p> <p>6. Guru memberikan penilaian pada masing-masing kelompok, serta memberikan reward kepada kelompok yang memenangkan pertandingan (<i>Team Recognition</i>)</p>	
Kegiatan Penutup	<p>1. Setelah kegiatan guru mengajak siswa untuk melakukan kegiatan pendinginan.</p> <p>2. Guru menjelaskan kesimpulan pentingnya melakukan olahraga.</p> <p>3. Guru menyampaikan tentang manfaat olahraga pada hari ini bagi tubuh.</p> <p>4. Salam dan do'apenutup. (Religius)</p>	15 menit

F. PENILAIAN(ASES MEN)

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

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/Soal
<p>1. Memegang raket dengan benar</p> <p>2. Melakukan servis dengan benar</p> <p>3. Melakukakan smes dengan benar</p>	- Tes (perorangan)	- Tes Ketrampilan	<p>Peragakan :</p> <p>1. Memegang raket dengan benar</p> <p>2. Melakukan servis dengan benar</p> <p>3. Melakukakan smes dengan beanr</p>

Rubrik Penilaian Kegiatan Praktik

Aspek yang dinilai	Skor			
	1	2	3	4
1. Memegang raket dengan benar				
2. Melakukan servis dengan benar				
3. Melakukan smes dengan benar				
Jumlah				
Jumlah skor maksimal				

Format Kriteria Penilaian

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Praktek	Sangat Aktif Mempraktekkan	4
		Aktif Mempraktekkan	3
		Kurang Mempraktekkan	2
		Tidak Mempraktekkan	1

Lembar Penilaian

No	NamaSiswa	Keterampilan			Produk	Jumlah Skor	Nilai
		Praktek					
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

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

G. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku BSE Aktif Berolahraga IV Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan/Berton Supriadi Simamora, Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud, 2019.
2. Video/slide aturan bulu tangkis.
3. Buku Siswa PJOK kelas 4
4. Buku Guru PJOK kelas 4

Padangsidempuan, Januari 2023

Disusun oleh peneliti

Rio Alvin Ritonga
NIM. 18 205 00106

Mengetahui

Guru Kelas IV

Kepala Madrasah

Zuinanta Rezky, S. Pd. I
NUPTK. 2956767668220012

Khairul Harahap, M. Pd
NIP. 197903102007011021

DOKUMENTASI











