

PENERAPAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA MINI DI KELAS V SDN 1 TOMBOLIKAT

SKRIPSI

Diajukan Untuk Diseminarkan dalam Sidang Skripsi dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada IAIN Manado



Oleh:

Meliyanti Mokodompit

NIM: 1921008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO**

1445 H/2023 M

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul : **“Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola Mini di kelas V SDN 1 Tombolikat ”** yang disusun oleh **Meliyanti Mokodompit, NIM: 19.2.1.008**, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Rabu, 30 Agustus 2023 M bertepatan 13 Shafar 1445 H, dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, dengan beberapa perbaikan.

Manado, 18 September 2023 2
Rabi’ul Awal 1445 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Dr. Drs Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I
Sekretaris : Irvan Kurniawan, M.Pd
Penguji I : Dr. Ardianto, M.Pd
Penguji II : Adtya Z.J Bachdar, M.Pd
Pembimbing I : Dr. Drs Ishak Wanto Talibo, M.Pd.I
Pembimbing II : Irvan Kurniawan, M.Pd


(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)
(.....)

Mengetahui,

 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Manado


Dr. Arhanuddin. M.Pd
NIP. 198301162011011003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meliyanti Mokodompit
Nim : 1921008
Tempat/Tanggal Lahir : Tombolikat, 12 Juli 2001
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Tombolikat Selatan
Judul : Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Sepak Bola Mini DiKelas V SD N 1 Tombolikat

Menyatakan dengan sungguh-sungguh dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk pada sumbernya. Jika dikemudian terbukti ini merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat orang oleh orang lain. Sebagian atau seluruhnya, maka Skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Manado, 23 Agustus 2023

Penulis



Meliyanti Mokodompit

NIM: 1921008

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga Skripsi yang berjudul "Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Sepak Bola Mini Di Kelas V SD N 1 Tombolikat" dapat diselesaikan. Penelitian ini ditulis sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

Dalam Penulisan Skripsi ini tidaklah sedikit hambatan yang dijumpai. Namun berkat Rahmat yang Maha Kuasa dan ketabahan hati penulis serta bimbingan dari semua pihak yang telah ikhlas membantu akhirnya penulis merampungkan Skripsi ini. Pada kesempatan ini diizinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggihnya kepada pihak-pihak yang telah berjasa dan ikut membantu demi selesainya Skripsi ini. Oleh karena itu ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis haturkan kepada yang terhormat:

1. Dr. Ahmad Rajafi, M.Hi, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Dr. Edi Gunawan, M.Hi, selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri Manado, Dr. Salma M.Hi, selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri Manado, Dr. Mustang A. Baba, M.Ag, selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri Manado,
2. Dr. Arhanuddin, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado. Dr. Adri Lundeto, M.Pd selaku Wakil Dekan I. Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I selaku Wakil Dekan II. Dr. Drs. Ishak Wanto Talibo, M.Pd, selaku Wakil Dekan III.
3. Ilham Syah, M.Pd selaku Ketua Program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan Selakigus sekretaris program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

1. Seluruh Tenaga kependidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang telah membantu penulisan dalam berbagai pengurusan dan penyelesaian segala administrasi.
2. Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado beserta stafnya yang telah banyak memberi bantuan baik kesempatan membaca di perpustakaan maupun melayani peminjaman buku literatur.
3. Dosen Penasehat Akademik Rhyan Prayyudy Reksamunandar, M.Si dan Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, Khususnya Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
4. Dosen Pembimbing 1 Dr. Drs Ishak Wanto Talibo M.Pd, Dosen Pembimbing 2 Irvan Kurniawan, M.Pd, Penguji I Dr Ardianto, M.Pd, dan Dosen Penguji II Adya Z.J Bachdar, M.Pd
5. Kepala sekolah SD N 1 Tombolikat Lustina Damopolii, S.Pd dan jajaran guru beserta staf yang telah menerima kehadiran peneliti dan membantu dalam megumpulkan data dalam lapangan.
6. Yang terkhusus dan tersayang kepada kedua orang tua Ibu Trisna Mokoagow dan Ayah Dedi Mokodompit yang sudah memberikan dedikasi dan telah berusaha sekuat tenaga dan mendoakan serta menasihati untuk bisa Penulis sampai pada titik ini
7. Yang telah menemani dan memberikan Suporrt terbaik dan memberikan semangat kepada penulis terkhusus Putra Adipratama Lado
8. Yang selalu mendoakan dan membantu baik berupa materi maupun non materi, teman-teman PGMI-A angkatan 2019.
9. Yang tercinta dan terkasih untuk diri sendiri terimakasih sudah berusaha dan berjuang sampai sejauh ini, sudah berusaha mengupayakan semuanya sampai saat ini, terimakasih karena tetap bertahan dan tidak menyerah
10. Selurh pihak yang telah turut adil dalam penyelesaian skripsi ini baik

secara langsung maupun tidak langsung.

Akhirnya, hanya kepada Allah SWT semuanya dikembalikan. Semoga amal yang mereka sumbangkan mendapatkan balasan yang lebih baik dan menjadi amal kebaikan di akhirat nanti.

Manado, 23 Agustus 2023

Meliyanti Mokodompit

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang masalah	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah	7
C. Rumusan masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Kegunaan penelitian.....	8
F. Definisi operasional variabel	9
G. Penelitian terdahulu yang relavan.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	14
A. Model pembelajaran Team Games Tournament.....	14
B. Hasil belajar	18
C. Pembelajaran PJOK	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Waktu dan tempat penelitian.....	29
C. Data dan sumber data	29
D. Subjek Penelitian.....	30
E. Instrument penelitian.....	30
F. Prosedur penelitian.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN	36
A. Gambaran Objek Penelitian	36

B. Hasil Penelitian	37
C. Pembahasan Hasil Penelitian	56
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	67
BIODATA PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Data hasil belajar siswa dalam Prasiklus siswa.....	37
Tabel 4.2: Hasil Aktivitas Guru Siklus I.....	42
Tabel 4.3: Hasil belajar siswa dalam siklus I.....	44
Tabel 4.4: Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	46
Tabel 4.5: Presentase Ketuntasan Belajar Siklus I.....	47
Tabel 4.6: Lembar Observasi Guru Siklus II	49
Tabel 4.7: Hasil Aktivitas Siswa Siklus II	51
Tabel 4.8: Daftar Nilai Hasil Tes Siklus I.....	53
Tabel 4.9: Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklue II	54
Tabel 4.10: Data Hasil Observasi Guru pada Siklus I dan II	57
Tabel 4.11: Data Hasil Observasi Siawa pada Siklus I dan II.....	57
Tabel 4.12: Data hasil belajar siswa dalam Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

- 1. SURAT PERMOHONAN IZIN PENELITIAN**
- 2. SURAT KETERANGAN PENELITIAN**
- 3. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**
- 4. DOKUMENTASI**
- 5. BIODATA PENULIS**

ABSTRAK

Nama : Meliyanti Mokodompit

NIM : 1921008

Judul : Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola Mini di Kelas V SDN 1 Tombolikat

Penelitian ini membahas peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* di SDN 1 Tomnolikat. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V dengan penerapan model *cooperative learning tipe team games tournament*. Penelitian dilakukan berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, yaitu: Apakah penerapan model *cooperative learning tipe team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PJOK materi permainan sepak bola Mini di kelas V SDN 1 Tombolikat?. Jenis penelitian ini adalah *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilakukan untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas. Data diperoleh dengan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian mengatakan bahwa penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari gambaran persiklus, dimulai dari prasiklus, siklus I sampai pada siklus II, dimana terdapat peningkatan yang mengarah kepada hasil belajar siswa yang lebih baik. Selain itu penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* membentuk strategi agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Adanya unsur permainan membuat siswa tidak merasa jenuh ketika belajar, sehingga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi belajar dengan cepat.

Kata kunci: Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament*, Hasil belajar, PJOK.

ABSTRACT

Name : Meliyanti Mokodompit

NIM : 1921008

Title : Application of the Cooperative Learning Model Team Games Tournament Type to Improve Learning Outcomes in PJOK Subjects Mini Football Game Material in Class V SDN 1 Kunciikat.

This research discusses improving student learning outcomes in PJOK subjects using the Team Games Tournament Type Cooperative Learning Model at SDN 1 Kunciikat. This research aims to improve student's learning outcomes in class V by implementing a team games tournament-type cooperative learning model. The research was carried out based on the problem formulation: Can applying the team games tournament type cooperative learning model improve learning outcomes in the PJOK subject, Mini Football game material in class V at SDN 1 Kunciikat? This type of research is Classroom Action Research, which determines the consequences of actions applied to a research subject in the classroom. Data was obtained using test, observation, and documentation techniques. The research results show that applying the Team Games Tournament Type Cooperative Learning Model in PJOK learning can improve student learning outcomes. This increase can be seen from the cycle description, starting from pre-cycle cycle I to cycle II, where an increase leads to better student learning outcomes. Apart from that, applying the Team Games Tournament Type Cooperative Learning Model forms a strategy so that students play an active role in learning. The presence of game elements makes students not feel bored when studying, so it can help them understand the learning material more quickly.

Keywords: *Cooperative Learning Model, Team Games Tournament Type, Learning Outcomes, PJOK.*

مستخلص البحث

الاسم : ميليانتي موكودومبيت

رقم التسجيل : ١٩٢١٠٠٨

الكلية : التربية

موضوع البحث : العنوان: تطبيق نموذج التعليم التعاوني نوع البطولة الألعاب الجماعية لترقية نتائج التعليم في موضوع PJOK مادة ألعاب كرة القدم المصغرة في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١ تومبوليكات

يهدف هذا البحث إلى الترقية نتائج تعليم الطلاب في موضوعات PJOK باستخدام نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية في المدرسة الابتدائية الحكومية ١ تومبوليكات. الهدف من هذا البحث هو ترقية نتائج التعليم لطلاب الصف الخامس من خلال تطبيق نموذج التعليم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية في المدرسة الابتدائية الحكومية ١ تومبوليكات. تم إجراء البحث بناء على المشكلة التي تم إنشاؤها وهي: هل يمكن لتطبيق نموذج التعلم التعاوني في نوع البطولة للألعاب الجماعية لترقية نتائج التعلم في موضوع PJOK ، مادة لعبة كرة القدم المصغرة في الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية الحكومية ١ تومبوليكات؟.

طريقة مستخدمة في هذا البحث هو البحث الإجرائي في الفصل الدراسي والذي يتم إجراؤه لتحديد الإجراءات المطبقة على موضوع البحث في الفصل الدراسي. تم الحصول على البيانات باستخدام تقنيات الاختبار والملاحظة والتوثيق. تظهر نتائج البحث أن تطبيق نموذج التعليم التعاوني في نوع بطولة الألعاب الجماعية في تعليم PJOK يحصل على نتائج تعليم الطلاب. الزيادة ملاحظة من خلال اختبار الأولى قبل استخدام طريقة التعليم التعاوني، اختبار الثاني بعد استخدام التعليم التعاوني، حيث توجد زيادة تؤدي إلى ترقية أفضل عند للطلاب. وبصرف النظر عن ذلك، فإن تطبيق نموذج التعلم التعاوني من نوع بطولة الألعاب الجماعية يشكل استراتيجية بحيث يلعب الطلاب دورًا نشطًا في التعلم. وجود عناصر اللعبة يجعل الطلاب لا يشعرون بالملل أثناء الدراسة، وبالتالي يمكن أن يساعد الطلاب على فهم المادة التعليمية بسرعة أكبر.

الكلمات المفتاحية: التعلم التعاوني، نتائج التعليم، الرياضة التربية البدنية والصحة (PJOK)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki fungsi dalam melangsungkan kehidupan suatu negara diantaranya negara Indonesia sebagaimana yang dipaparkan dalam Undang-undang RI tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 memberikan pengertian bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan tidak harus bersifat formal yang dilakukan didalam kelas saja namun bisa didapatkan diluar kelas. Semisal pembelajaran olahraga yang bisa didapatkan diluar kelas. Semisal pembelajaran olahraga dimana olahraga bukan hanya menjadi bagian integral dari pendidikan, tetapi juga memiliki hubungan yang kaitannya dengan dinamika sosial, budaya masyarakat, ekonomi, dan bangsa serta tuntutan kemajuan zaman pada era globalisasi. Olahraga merupakan instrumen yang efektif untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa, dan hal tersebut sudah diyakini oleh PBB melalui komitmen internasional dan implementasinya Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan atau PJOK termasuk salah satu mata pelajaran. Tujuannya untuk mewujudkan perubahan yang baik secara fisik, mental, dan logika pada peserta didik. Permendikbud tahun 2016 Nomor 21 tentang muatan pendidikan dalam lembaga pendidikan formal, mewajibkan adanya mata pelajaran PJOK dalam pembelajaran.²

¹ “Departemen Pendidikan Nasional, ‘Undang-undang sistem pendidikan nasional,’ UU RI 20 (2003).” t.t.

² Styawati, Lulud Oktaviani, dan Lathifah, “Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis WEB pada Madrasah Aliyah Negeri 1 Pesawaran”, *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 2 (31 Juli 2021): 68–75.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, kecerdasan emosi dan sikap sportif. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif.³

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.⁴

Islam pun mendukung pemeluknya untuk menjadi kuat dan sehat baik secara rohani maupun jasmani. Islam menunjukkan keutamaan kekuatan dan kesehatan sebagai modal besar di dalam beramal saleh dan beraktivitas di dalam urusan agama dan urusan dunia seorang muslim.⁵ Allah Subhanah wa Ta'ala berfirman dalam Qs. Al-Baqarah ayat 168

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُّبِينٌ

Terjemahannya:

168. “Wahai manusia, makanlah sebagian (makanan) di bumi yang halal lagi baik dan janganlah mengikuti langkah-langkah setan. Sesungguhnya ia bagimu merupakan musuh yang nyata”.

³ Martinus Handoko Prastowo, “Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PJOK di Masa Pandemi Covid 19 di SDN Se Kecamatan Sawahan Kabupaten Madiun Tahun 2020,” *Jurnal Revolusi Indonesia* 1, no. 3 (25 Februari 2021): 201–12, <https://doi.org/10.1235/jri.v1i3.86>.

⁴ Deo Dedika Haking dan Yerry Soepriyanto, “Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD,” *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 4 (2019): 28.

⁵ Khairuddin Khairuddin, “Olahraga Dalam Pandangan Islam”, *Jurnal Olahraga Indragiri*, no.1 (1 November 2017): 14, <https://doi.org/10.32520/joi.v1i1.196>.

Tafsir para ahli:

Ibnu ‘Abbās mengatakan bahwa ayat ini turun mengenai suatu kaum yang terdiri dari Bani Saqif, Bani Amir bin Sa’sa’ah, Khuza’ah dan Bani Mudli. Mereka mengharamkan menurut kemauan mereka sendiri memakan beberapa jenis binatang seperti bahīrah yaitu unta betina yang telah beranak lima kali dan anak kelima itu jantan, lalu dibelah telinganya; dan wasīlah yaitu domba yang beranak dua ekor, satu jantan dan satu betina, lalu anak yang jantan tidak boleh dimakan dan harus diserahkan kepada berhala. Padahal Allah tidak mengharamkan memakan jenis binatang itu, Diharamkan bagimu (memakan) bangkai, darah, daging babi, (daging hewan) yang disembelih atas nama selain Allah, dan (hewan yang mati) tercekik, yang dipukul, yang jatuh, yang ditanduk, dan yang diterkam binatang buas, kecuali yang sempat kamu sembelih, dan (diharamkan juga bagimu) yang disembelih untuk berhala. Dan (diharamkan juga) mengundi nasib dengan anak panah, itu adalah suatu kefasikan. (al-Mā’idah/5: 3).

Segala sesuatu selain dari yang tersebut dalam ayat ini boleh dimakan, sedangkan bahīrah dan wasīlah tidak tersebut di dalam ayat itu. Memang ada beberapa ulama berpendapat bahwa di samping yang tersebut dalam ayat itu, ada lagi yang diharamkan memakannya berdasarkan hadis Rasulullah saw seperti makan binatang yang bertaring tajam atau bercakar kuat.

Allah menyuruh manusia makan makanan yang baik yang terdapat di bumi, yaitu planet yang dikenal sebagai tempat tinggal makhluk hidup seperti manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan dan lainnya. Sedang makanan yang diharamkan oleh beberapa kabilah yang ditetapkan menurut kemauan dan peraturan yang mereka buat sendiri halal dimakan, karena Allah tidak mengharamkan makanan itu. Allah hanya mengharamkan beberapa macam makanan tertentu sebagaimana tersebut dalam ayat 3 surah al-Mā’idah dan dalam ayat 173 surah al-Baqarah ini.

Selain dari yang diharamkan Allah dan selain yang tersebut dalam hadis sesuai dengan pendapat sebagian ulama adalah halal, boleh dimakan. Kabilah-kabilah itu hanya mengharamkan beberapa jenis tanaman dan

binatang berdasarkan hukum yang mereka tetapkan dengan mengikuti tradisi yang mereka warisi dari nenek moyang mereka, dan karena memperturutkan hawa nafsu dan kemauan setan belaka. Janganlah kaum Muslimin mengikuti langkah-langkah setan, karena setan itu adalah musuh yang nyata bagi manusia.⁶

Ayat di atas menjekaskan tentang bagaimana Allah mengajarkan kita memilih makanan yang halal dan sehat. Melalui ayat tersebut kita sebagai umat muslim dapat memahami bagaimana proses manusia supaya bisa hidup sehat. Ayat tersebut menjadikan landasan kita dalam memaknai pentingnya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hati.

Salah satu olahraga yang paling digemari adalah permainan Sepakbola, yang berkembang dengan pesat dimasyarakat karena dapat dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan, anak-anak, dewasa, dan orang tua. Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan sepakbola hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangan permainan sepakbola dapat dimainkan di luar lapangan (*outdoor*) dan di dalam ruangan tertutup (*indoor*).⁷

Salah satu permainan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah mengenai sepak bola mini. Sepak bola mini adalah permainan yang penggunaannya dikhususkan untuk anak-anak (usia 11-12 tahun). Namun sepak bola mini mungkin masih terasa asing di telinga sebagian rakyat Indonesia. Pada umumnya yang banyak di jumpai di masyarakat adalah permainan sepak bola biasa dan futsal. Permainan sepak bola mini diharapkan memberikan pelatihan dan memperkenalkan permainan sepak bola sejak dini. Seiring perkembangan zaman, ketika permainan sepak bola

⁶ Ibnu Tahlili, *Tafsir surah Al-Baqarah* 168

⁷ Nurwisnu Nurwisnu, "Penerapan Permainan Sepakbola Mini pada Mata Pelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V UPT SDN 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara" (skripsi, Universitas Muhammadiyah Palopo, 2021), <http://repository.umpalopo.ac.id/2244/>.

telah membudaya di seluruh penjuru dunia, sepak bola dimodifikasi. Salah satu hasil modifikasi permainan sepak bola yaitu sepak bola minijuga bertujuan untuk mencetak gol sebanyak banyaknya agar dapat memenangkan pertandingan.⁸

Pembelajaran PJOK di SD tidak hanya ditekankan pada penguasaan materi pelajaran sebanyak mungkin dan proses pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru atau sering disebut dengan *teacher center*. Proses pembelajaran yang demikian tidak akan mendorong siswa untuk mengoptimalkan dan membangkitkan potensinya, tidak menumbuhkan aktivitas serta daya cipta (kreativitas) yang akan menjamin terjadinya dinamika dalam proses pembelajaran. Siswa hanya akan membudayakan hafalan materi dari pada membudayakan pemahaman atau budaya berfikir. Hal ini akan menanamkan anggapan pada diri siswa bahwa mata pelajaran PJOK adalah suatu mata pelajaran hafalan

Berdasarkan hasil observasi penelitian peneliti pada tanggal 5 Januari 2023 di kelas V yang berjumlah 16 siswa terdiri dari 11 Perempuan dan 5 Laki-laki, peneliti menemukan nilai pengetahuan dan keterampilan yang beragam pada materi Kombinasi pola gerak permainan Sepakbola, dimana siswa tidak mampu melakukan teknik dasar permainan sepak bola dengan baik seperti teknik dasar passing sehingga hasil passing siswa tidak tepat. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang kurang tepat. Seperti yang diungkapkan oleh guru PJOK kelas V menyampaikan bahwa⁹:

“saya sudah menyampaikan materi kepada siswa semua, namun memang masih ada beberapa siswa yang kesulitan untuk memahami apa yang saya sampaikan, ingin sambil praktik tapi tidak semua fasilitas nya memadai jadi saya memanfaatkan yang ada saja”.¹⁰

⁸ Albaihaqi Diva Ananda, “Sepak Bola Mini Dan Bank Sampah” (other, Universitas Pendidikan Mandalika, 2022), <http://repository.undikma.ac.id/334/>.

⁹ Observasi Langsung , 5 januari 2023.

¹⁰ Wawancara Guru PJOK Kelas V SDN 1 Tombolikat, t.t.

Seperti yang dipaparkan oleh Lenni Faktor yang biasanya mempengaruhi kegiatan proses belajar mengajar adalah proses kegiatan pembelajaran yang kurang didukung dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang lengkap. Sarana dan prasarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹¹

Selain itu, motivasi dan minat anak kurang dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Seorang guru harus bisa membuat perubahan-perubahan pada saat pembelajaran agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan siswa tidak merasa bosan dalam proses belajar, yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Dalam upaya untuk meningkatkan pembelajaran PJOK hendaknya seorang guru harus memiliki keterampilan untuk merencanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik bahan materi pelajaran, karakteristik siswa, kondisi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitarnya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa, guru harus mampu mengolah suatu pembelajaran sehingga hasil belajar yang dicapai siswa dapat melebihi batas KKM dan siswa akan menjadi aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka perlu di cari suatu model pembelajaran yang yang dapat mendukung pembelajaran PJOK yang pada awalnya terjadi secara klasikal dan sangat monoton menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan peran serta siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif

Seorang guru pendidikan jasmani 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. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani. Sebagaimana dalam penelitian

¹¹ Lenni Julianti Napitupulu, "Hubungan Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Sekolah Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas IX SMP Swasta GKPI Padang BulanMedanT.A2019/2020,"12Oktober2019, <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/3138>.

Abdurrokhman mengatakan seorang guru pendidikan jasmani dituntut untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada.¹²

Kegiatan penyampaian materi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya yaitu menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, sehingga dapat memberikan materi pembelajaran dengan model yang digemari peserta didik dan meningkatkan keaktifan serta potensi dalam diri setiap peserta didik terhadap peningkatan hasil belajar.¹³ Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif yaitu TGT (*Team Game Tournament*). Model pembelajaran *Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok.

Pembelajaran dengan model TGT ini merupakan model yang mudah diterapkan melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan teman siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dimana terdapat *reward* (penghargaan) dan *reinforcement* (hukuman).¹⁴ Dalam TGT, siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri atas beberapa siswa dengan kemampuan yang bervariasi. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing. Melalui model permainan dan perlombaan, maka suasana pembelajaran Penjaskes menjadi menyenangkan dan mendorong siswa untuk berkompetisi dengan sportif. Hal ini mengingat siswa seusia SD suka dengan permainan dan perlombaan.

¹² Abdurrokhman Solikh, "Penerapan Permainan Sepak Bola Mini dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V SDN 1 Purwogondo Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013", *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* 2, no. 6 (10 Juni 2013), <https://doi.org/10.15294/active.v2i6.1382>.

¹³ Anjar Wahyu Purbosetyo, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student (STAD) Terhadap Hasil Belajar Mengiring Sepak Bola", (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lamongan)," *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 5, no. 2 (6 Agustus 2017), <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/21245>.

¹⁴ Resty Agustriyani, Melya Nur Herliana, dan Novi Soraya, "Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya," *Jendela Olahraga* 5, no. 1 (2020): 34.

Model ini juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, seperti halnya hasil penelitian yang menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) terbukti berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.¹⁵ senada dengan itu, Ricky dalam penelitiannya juga memaparkan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar.¹⁶

Berdasarkan masalah-masalah dan penelitian terdahulu di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji **“Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola Mini di Kelas V SDN 1 TOMBOLIKAT”**.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah dapat diidentifikasi masalah dalam pembelajaran PJOK di SDN 1 TOMBOLIKAT Tahun Pelajaran 2022/2023 meliputi tiga faktor kondisi yakni:

1. Kondisi peserta didik
 - a. Kurangnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran PJOK
 - b. Peserta didik cenderung pasif ditandai dengan kurangnya antusias peserta didik dalam pembelajaran
2. Kondisi guru
 - a. Guru belum maksimal dalam mengelola kelas dan menciptakan kondisi kelas yang tidak kondusif.

¹⁵ Muhammad Kartiko Kusuma Wardana, I Putu Panca Adi, dan I Gede Suwiwa, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola,” *Jurnal Penjakora* 7, no. 2 (2020): 126–34.

¹⁶ Ricky Arryan Putra, H. Wahjoedi, dan Ni Luh Putu Snyanawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket,” *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 8, no. 2 (5 Desember 2020): 108–16, <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29816>.

- b. Guru belum sepenuhnya memusatkan pembelajaran kepada peserta didik sehingga guru yang paling mendominasi kegiatan belajar mengajar.
 - c. Guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional.
3. Kondisi pembelajaran kurang inovatif karena minimnya metode pembelajaran.
 4. Fasilitas yang kurang memadai

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah penelitian ini hanya dibatasi pada pelaksanaan pembelajaran PJOK dengan menggunakan model cooperative learning tipe team games tournament di kelas V pada materi permainan sepak bola Mini untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan yaitu: apakah Penerapan model cooperative learning tipe team games tournament dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PJOK materi permainan sepak bola Mini di kelas V SDN 1 TOMBOLIKAT?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah, penelitian bertujuan untuk mengetahui hasil belajar melalui penerapan model cooperative learning tipe team games tournament, khususnya untuk mengetahui meningkatnya hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran PJOK materi permainan sepak bola mini di SDN 1 Tombolikat.

Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan secara teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian ini untuk memberikan masukan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan yang luas mengenai model dan strategi mengajar bagi guru dan pihak sekolah khususnya model cooperative learning tipe team games tournament untuk meningkatkan

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK kelas V Sekolah Dasar.

2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Bagi peserta didik: diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas, membuat peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam belajar PJOK karena adanya perubahan pemikiran tentang pelajaran PJOK yang sebelumnya kurang menyenangkan menjadi pelajaran yang menyenangkan, sehingga hasil belajar PJOK menjadi meningkat.
- b. Bagi guru: memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dan mendorong guru berkembang secara profesional. Guru dapat memahami tugasnya sebagai pendidik di SD dalam memperbaiki pembelajaran dengan mengetahui berbagai metode pembelajaran.
- c. Bagi sekolah: memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya peningkatan mata pelajaran
- d. Bagi peneliti: Dapat menambah wawasan dan pengalaman pengalaman peneliti guna untuk mempersiapkan, menghadapi dan mengatasi permasalahan untuk meningkatkan kualitas diri calon tenaga pendidik.

E. Definisi Operasional Variabel

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dari pembaca dalam memahami maksud yang terkandung dalam judul, maka berikut ini penulis akan memberikan uraian penjelasan dari definisi-definisi dasar dalam narasi judul penelitian.

1. Model Team Games Tournament

Model Team Games Tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis, agama dan suku yang berbeda. Pembelajaran tipe TGT melibatkan seluruh siswa tanpa melihat perbedaan. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung penguatan. Aktivitas belajar dalam

permainan dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.¹⁷

Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran TGT, belajar dapat dilakukan sambil bermain. Model ini merupakan upaya untuk menciptakan keaktifan semua siswa di dalam kelas. Permainan dapat merangsang minat siswa dalam aktivitas kelas sehingga siswa menjadi termotivasi dan memiliki minat untuk belajar.

2. Hasil Belajar

Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar. Proits sebagaimana dikutip Siti Nurhasanah dalam penelitian mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat menggambarkan kemampuan siswa setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari. hasil belajar siswa terbagi menjadi lima kategori yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap dan strategi kognitif.¹⁸

3. PJOK

Penjas adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara

¹⁷ I. Wayan Sugiata, "Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar", *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2018): 78–87, <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.

¹⁸ Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (18 Agustus 2016): 35, <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.

seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa.¹⁹

Singkatnya bisa dikatakan, bahwa PJOK memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk aktif secara fisik selama di sekolah, dan mengembangkan tingkat kebugaran jasmani peserta didik serta menerapkan pengetahuan tentang kebugaran jasmani sebagai pedoman menjalankan pola hidup sehat/aktif saat waktu luang di rumah. Semua tujuan tersebut bermuara pada tujuan mengantarkan siswa sukses dalam belajar dalam meraih cita-citanya. Inilah inti dari tujuan PJOK di sekolah.

F. Penelitian terdahulu yang relevan

Penggunaan kajian pustaka ditujukan untuk mengkaji sejauh mana masalah ini pernah ditulis oleh penulis lain. Kemudian akan ditinjau ada persamaan dan perbedaannya sehingga ditemukan claim idea yang ada lama disertasi, tesis, skripsi, jurnal, buku, dan karya tulis ilmiah lainnya. Dengan adanya kajian pustaka ini, penulis dapat menghindari replikasi penulisan sebelumnya dan dapat menguji serta mengembangkan penulisannya. Kajian Pustaka tersebut berupa buku ataupun karya ilmiah yang berkaitan dengan Penerapan Model Cooperative Learning Time Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PJOK.

Ditinjau dari judul penelitian ini, maka penulis mengambil berbagai karya ilmiah untuk memberikan penjelasan yang lebih signifikan maksud dari penelitian yang sedang dikaji, antara lain:

1. Penelitian Juherdi “penerapan model cooperative learning tipe team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PJOK pada materi permainan sepak bola”. penelitian yang telah dilakukan didapatkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu hasil tes awal rata-

¹⁹ Mashud Mashud, “Analisis Masalah Guru PJOK Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani,” *Analisis Masalah Guru PJOK Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani*, 2019.

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 %.²⁰

2. Penelitian Muhammad kartiko kusuma yang berjudul 1 “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola” bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian ini yaitu Penelitian ini merupakan eksperimen sungguhan (true experimental) dengan rancangan the posttest only control group design. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020. Pengambilan sampel menggunakan simple random sampling dan didapat kelas X MIPA 2 sebagai kelompok eksperimen dan X IPS 1 sebagai kelompok kontrol. Perlakuan dilakukan sebanyak 3 kali perlakuan diluar posttest. Analisis data menggunakan uji-t dengan bantuan SPSS 16.0 for Windows. Signifikansi pada uji hipotesis diperoleh melalui uji parametrik (uji Independent Samples Test) adalah 0.001 yaitu peserta didik.²¹

²⁰ Juheri Iqbal Nasution, “Penerapan model cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar PJOK pada materi permainan sepak bola di kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan,” 2021.

²¹ Wardana, Adi, dan Suwiwa, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola.”

3. Penelitian Sukardi. Dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bulu Tangkis melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan yang di dalamnya terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas belajar siswa dan penilaian aspek pengetahuan siswa menggunakan tes. Data yang telah dikumpulkan tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Langsung dalam pembelajaran PJOK materi Buku Tangkis dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil yang dicapai dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah: pada aspek sikap pada siklus 1 semua anak sudah mencapai kategori baik sedangkan pada siklus 2, kategori amat baik diraih oleh 3 siswa dan kategori baik dicapai oleh 27 siswa. Jadi aspek sikap sudah mencapai tuntas pada siklus 1. 2) aspek pengetahuan, pada siklus 1 mencapai ketuntasan 70% dengan nilai rata-rata 75,6, sedangkan pada siklus 2 baru mencapai ketuntasan 100% dengan nilai rata-rata 81,17. Dan 3) aspek keterampilan, pada siklus 1 mencapai ketuntasan 73,33% dengan nilai rata-rata 77,01. Sedangkan pada siklus 2 telah mencapai ketuntasan 100% dengan nilai rata-rata 81,68.²²

Jika ditelusuri lebih jauh banyak penelitian serupa yang membahas tentang hal ini, namun berdasarkan beberapa kajian pustaka yang telah dipaparkan di atas terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dengan yang akan dikaji, seperti halnya metode penelitian, subjek penelitian, tempat penelitian dan juga konteks mata pelajaran yang digunakan dalam

²² Sukari, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olah Raga dan Kesehatan (PJOK) Materi Permainan Bulu Tangkis melalui Penerapan Model Pembelajaran Langsung”

penelitian. Atas dasar inilah peneliti mencoba melakukan riset tentang “Penerapan Model Cooperative Learning Time Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PJOK.

BAB II KERANGKA TEORI

A. Model Pembelajaran Team Games Tournament

1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)*

Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Model pembelajaran yang dapat menciptakan belajar nyaman dan menyenangkan akan sangat mempengaruhi minat siswa dalam belajar.²³

Model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dalam pembelajarannya menerapkan konsep permainan (games) yang dilakukan antarkelompok dengan anggota-anggota tiap kelompok yang heterogen.²⁴ Slavin (2009) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 (empat) sampai 6 (enam) orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.²⁵

²³ Yoko Hartanto, Bayu Insanisty, dan Arwin Arwin, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Tournaments Untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik Passing Kaki Bagian dalam Permainan Sepak Bola pada Siswa Kelas X Teknik Informatika SMK Negeri 8 Bengkulu Utara", *KINESTETIK* 1 (16 Desember 2017), <https://doi.org/10.33369/jk.v1i2.3466>.

²⁴ Nelli Ma'rifat Sanusi dan Fitri Widyaningsih, "Penerapan Model Pembelajaran Penerapan Model Pembelajaran (TGT)P Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa Pada Pokok Pembahasan Pecahan", *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2014), <https://doi.org/10.26714/jkpm.1.2.2014.%p>.

²⁵ Emay Aenu Rohmah dan - Wahyudin, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif (TGT) Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematika Siswa", *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 8, no. 2 (2016): 131, <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5135>.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung penguatan.²⁶

Pembelajaran TGT melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Reinforcement). Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.²⁷

Berdasarkan uraian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran cooperative learning tipe team games tournament (TGT) adalah suatu metode pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tournament atau pertandingan sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar agar lebih giat.

2. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) adalah:

- a. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas gerak.
- b. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- c. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- d. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- e. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- f. Motivasi belajar lebih tinggi.
- g. Hasil belajar lebih baik.

²⁶ Sri Wilujeng, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model (TGT)" *Journal of Elementary Education* 2, no. 1 (1 Januari 2013), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2073>.

²⁷ Tri Ariani dan Duwi Agustini, "Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika," *SPEJ (Science and Physic Education Journal)* 1, no. 2 (2018): 67.

- h. Meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat.²⁸

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) adalah:

- a. sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya
- b. kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- c. kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.²⁹

3. Langkah-langkah model pembelajaran TGT

Beberapa langkah yang harus dilakukan jika guru akan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments, diantaranya ialah:

- a. Presentasi materi

Pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audiovisual yang berisi materi yang sesuai.

- b. Pembentukan kelompok

Setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompokkelompok siswa. Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh

²⁸ Dian Riski Nugroho, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (TGT) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek" *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 1, no. 1 (4 Juni 2013): 162, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/2820>.

²⁹ T. Tukiran dan Ana Andriani, "Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT)," *Proceeding of The URECOL*, 21 Januari 2019, 227.

kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.

c. Game turnamen

Setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnamen) yang bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba cerdas cermat, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok. Soal dapat diberikan dalam bentuk pertanyaan lisan atau dalam bentuk kartu soal yang dipilih secara acak. Teknis pelaksanaan permainan turnamen ini adalah dimulai dengan guru merangking siswa dalam setiap kelompok. Selanjutnya menyiapkan meja turnamen sebanyak jumlah anggota dalam kelompok. Jika tiap kelompok beranggotakan 4 orang, maka disiapkan empat meja. Meja pertama diisi oleh siswa dengan rangking pertama di setiap kelompok, meja kedua diisi oleh siswa dengan rangking kedua di setiap kelompok, meja ketiga diisi oleh siswa dengan rangking ketiga di setiap kelompok, meja keempat diisi oleh siswa dengan rangking empat di setiap kelompok. Setiap siswa dapat berpindah meja berdasarkan prestasi yang diperolehnya pada turnamen. Siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada setiap meja naik ke meja yang lebih tinggi tingkatannya. Siswa yang peringkat kedua tetap di meja semula, sedangkan siswa dengan nilai terendah turun ke meja yang lebih rendah tingkatannya.

d. Penghargaan kelompok

Perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.³⁰

Slavin dalam Rachmat menguraikan langkah-langkah dalam pelaksanaan TGT sebagai berikut:

³⁰ Ai Solihah, "Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika," *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (2016): 48.

- 1) Guru mengajar seperti biasa
- 2) Siswa-siswa belajar dalam kelompok yang heterogen
 - a) Masing-masing siswa menuju meja turnamen untuk bertanding. Setiap meja turnamen terdiri dari wakil dari tiap kelompok, memiliki kemampuan yang sama.
 - b) Setelah pertandingan selesai, semua siswa kembali ke kelompok masing-masing.
 - c) Guru mengumumkan skor dari tiap kelompok dan memberi penghargaan kepada kelompok yang menjadi juara.³¹

Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen dan lomba mingguan.

B. Hasil belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi proses pembelajaran yang menghasilkan adanya suatu perubahan yang dapat dinilai dan tidak dapat di nilai.³² Pengertian hasil belajar secara umum adalah adanya perubahan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan dan perilaku siswa setelah kegiatan belajar akibat dari sebuah pengalaman.³³

³¹ Kadir Tiya, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN," *jurnal pendidikan matematika4* (2013): 15.

³² Sobron Adi Nugraha, Titik Sudiatmi, dan Meidawati Suswandari, "Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV" *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (24 Juli 2020): 265–76, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>.

³³ Nur Hafidhotul Ilmiyah dan Meini Sondang Sumbawati, "Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)* 3, no. 1 (2019): 47, <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu perubahan yang diperoleh individu melalui proses interaksi belajar mengajar. Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah proses penilaian dengan cara menganalisa dan menafsirkan proses belajar mengajar secara sistematis dan berkesinambungan.³⁴

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.³⁵

Jadi, yang dimaksud hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki baik bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) yang semuanya ini diperoleh melalui proses belajar mengajar.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu:

faktor yang berasal dari dalam diri siswa atau internal dan factor dari luar atau eksternal.

a. Faktor internal meliputi:

- 1) faktor fisik, yakni faktor yang bersumber dari kondisifisik anak meliputi: kesehatan jasmani anak, susunansyaraf yang baik, pendengaran yang baik dan seba-gainya.
- 2) faktor psikis yaitu faktor yang bersumberdari kondisi kejiwaan anak, meliputi intelligen-si, perhatian, minat, bakat, konsentrasi, motivasi, dan sebagainya.

b. Faktor yang berasal dari luar diri siswa atau eksternal, yaitu:

³⁴ Muzlikhatun Umami, "Penilaian Autentik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Kurikulum 2013," *Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (30 November 2018): 222–32, <https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.2259>.

³⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 175.

- 1) fasilitas belajar mencukupi seperti buku-buku pelajaran, alat tulis menulis dan sarana lain yang mendukung proses belajar mengajar,
- 2) waktu belajar, yakni keteraturan dan kedisiplinan dalam belajar.³⁶

3. Indikator hasil belajar

Menurut Moore indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.³⁷

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham adalah:

- a. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.³⁸

Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu mempunyai tiga ranah yakni Kognitif, Efektif, dan Psikomotorik.

4. Indikator Keberhasilan Belajar Mengajar

- a. daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi yang tinggi, baik secara individu maupun kelompok.

³⁶ Firdaus Daud, "Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 19, no. 2 (2012): 251.

³⁷ Arinda Firdianti, *Implementasi manajemen berbasis sekolah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa* (Gre Publishing, 2018).

³⁸ Elsa Putri Lestari, "Implementasi Metode Kerja Kelompok Berorientasi HOTS Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPS Tematik Siswa Kelas V SDN 1 Surodikraman Ponorogo," 2022.

- b. perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus (TPK) telah dicapai oleh siswa baik secara individual maupun kelompok
- c. terjadinya proses pemahaman materi yang secara sekuensial dan
- d. mengantarkan materi tahap berikutnya.³⁹

C. Pembelajaran PJOK

1. Pengertian pembelajaran

Berbicara mengenai pembelajaran adalah bicara tentang sesuatu yang tidak pernah berakhir sejak manusia ada dan berkembang di muka bumi sampai akhir jaman nanti. Menurut Hamalik pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.⁴⁰ Menurut Mulyasa pembelajaran adalah proses interaksi antar siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.⁴¹

Menurut Aris Fajar Pambudi suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam diri sebagian besar hingga seluruh peserta didik mengalami perubahan perilaku yang positif.⁴² Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru membuat siswa belajar, yaitu terjadinya tingkah laku pada siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapaannya kemampuan baru dan karena ada adanya usaha.

2. Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani mengandung makna bahwa mata pelajaran ini menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan aktivitas pembelajaran yang direncanakan, yang bertujuan untuk

³⁹ Ishak Wanto Talibo, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya, Jawa Timur, CV. KANEKA MEDIA, 2020)h. 111

⁴⁰ Aldo Redho Syam, "Posisi Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan," *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman* 7, no. 01 (2017): 33–46.

⁴¹ Laili Arfani, "Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran," *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 11, no. 2 (2018).

⁴² Aris Fajar Pambudi, "Analisis Spektrum Gaya Mengajar Divergendalam Implementasi Kurikulum 2013," *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 10, no. 2 (2014).

meningkatkan kebugaran jasmani individu. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah merupakan dasar yang baik bagi perkembangan olahraga di luar sekolah. Menurut Sudarsono pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang di rencanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional.⁴³

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak biasa terpisahkan dari pendidikan pada umumnya. Pendidikan jasmani mempengaruhi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari sistem pendidikan secara menyeluruh yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu mencakup semua aspek baik organik, motorik, kognitif maupun afektif.⁴⁴

3. Pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁵ Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar

⁴³ Sudarsono Sudarsono, "Peningkatan Hasil Belajar Daring PJOK Masa Pandemi Covid-19 melalui Model Classroom pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bugangan 03 Kota Semarang," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah* 2, no. 1 (2021): 90–104.

⁴⁴ Dermawan Zain, "Pengaruh Pendidikan Jasmani Terhadap Perkembangan Karakter dan Perilaku Anak Usia Dini Dan Sekolah Dasar," t.t.

⁴⁵ Ermawan Susanto, "Pembelajaran pendidikan jasmani berbasis karakter untuk meningkatkan nilai-nilai afektif di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter* 4, no. 3 (2013).

dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

Sementara Sartina menganggap bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional”.⁴⁶

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.⁴⁷

PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan tidak saja aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui

⁴⁶ Sartinah Sartinah, “Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar,” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 5, no. 2 (2008).

⁴⁷ Yudesta Erfayliana, “Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Etika, Moral, dan Karakter,” *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2, no. 2 (2015): 302–15.

aktivitas jasmani, olah raga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.⁴⁸

Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh peserta didik, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar peserta didik.⁴⁹

4. Sepak Bola Mini

Dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola tidak cukup hanya dengan kegemaran dan kesenangan akan tetapi banyak faktor yang harus dilatih dan diolah baik fisik maupun mental. Salah satu unsur yang perlu dilatih dalam permainan sepak bola adalah cara menggiring bola jika seseorang mampu menggiring bola dengan baik maka dapat melewati lawan dengan mudah. Penerapan latihan dribelnya harus dilakukan dimulai dari usia Sekolah Dasar, karena pada anak usia kelas V, komponen tubuh masih muda untuk dilatih dan diolah. Setiap olahraga mempunyai tujuan yang sama, yaitu untuk menjaga kesehatan dan untuk membentuk kepribadian yang baik. Misalnya pada olahraga beregu, selain untuk menjaga kesehatan, siswa

⁴⁸ Sabaruddin Yunis Bangun, "Analisis tujuan materi pelajaran dan metode pembelajaran dalam pendidikan jasmani," *Cerdas Sifa Pendidikan* 1, no. 1 (2012).

⁴⁹ Syamsul Arifin, *Internalisasi Sportivitas pada Pendidikan Jasmani* (Zifatama Jawa, 2017).

juga dapat melatih diri untuk memiliki jiwa kerja sama, toleransi, percaya diri, menghargai lawan, dan sebagainya.⁵⁰

Melihat dari permasalahan tersebut di atas, penyebab yang paling dominan kurangnya keterampilan yang dimiliki setiap siswa dalam teknik dasar menggiring bola disebabkan oleh siswa itu sendiri dan lokasi atau keterbatasan lapangan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu wadah untuk mendidik anak atau siswa melalui aktivitas jasmani agar dapat tumbuh dan berkembang secara baik dan mempunyai kepribadian yang baik pula.

⁵⁰ Muhammad Agusman and Muhammad Jufri, "Meningkatkan Keterampilan Menggiring Bola Melalui Penerapan Permainan Sepak Bola Mini Pada Siswa Sekolah Dasar," *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education* 8, no. 2 (2020)34.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode Classroom Action Research (Penelitian Tindakan Kelas) yang berartipenelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Secara lebih luas penelitian tindakan diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.⁵¹

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencobakan hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran.⁵²

Farhana dan Awiria menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas didefinisikan sebagai penyelidikan sistematis yang dilakukan oleh guru, administrator, konselor, atau lainnya dengan minat pada proses belajar mengajar atau lingkungan untuk mengumpulkan informasi tentang bagaimana sekolah mereka beroperasi, bagaimana mereka mengajar, dan bagaimana mereka siswa belajar.⁵³

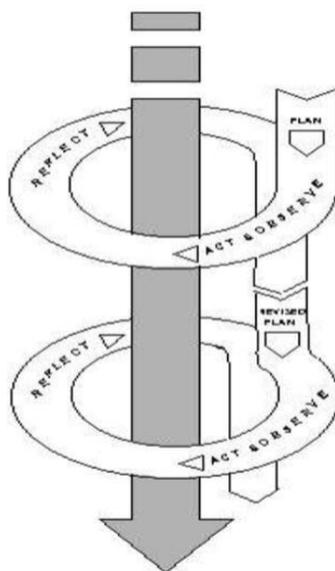
Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dipaparkan oleh Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart terdiri dari empat tahapan yakni

⁵¹ Ignatius Sulistyono, "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN", *Jurnal Studi Sosial / Journal of Social Studies* 4, no. 1 (1 April 2016): 16, <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/view/10963>.

⁵² Ani Widayati, "Penelitian Tindakan Kelas", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 6, no. 1 (2008): 88–89, <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>.

⁵³ Husna Farhana dan Awiria Awiria, "Penelitian Tindakan Kelas," vol. 1 (JAKARTA: HARAPAN CEDAS, 2019), 3–4, <http://repository.uibharajaya.ac.id/6098/>.

perencanaan (plan), tindakan (act), observasi (observe), dan refleksi (reflect). Perencanaan berupa semua hal yang akan dilaksanakan pada tahap tindakan bersamaan dengan observasi. Setelah dilakukan tindakan dan observasi, diperoleh data-data penelitian. Data-data ini dianalisis untuk mengetahui apakah tujuan dan hasil penelitian sudah tercapai secara “sempurna” atau belum. Analisis data ini disebut refleksi. Jika tujuan penelitian belum sepenuhnya tercapai, dan untuk memvalidasi hasil penelitian, peneliti melaksanakan siklus atau putaran kedua yang dimulai dari perencanaan sampai refleksi lagi. Siklus atau putaran ini dilakukan sampai peneliti menilai masalah yang diteliti telah selesai dan terjadi peningkatan proses atau tujuan pembelajaran.⁵⁴



Gambar 3.1. PTK Model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart

Peneliti melaksanakan 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*). Dari beberapa uraian di atas, penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan, penerapan tindakan, mengobservasi dan mengevaluasi proses serta hasil tindakan, lalu

⁵⁴ Agung Prihantoro dan Fattah Hidayat, “Melakukan Penelitian Tindakan Kelas,” *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 9, no. 1 (23 November 2019): 56, <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>.

melakukan refleksi, dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.⁵⁵

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa, penelitian tindakan kelas yaitu suatu pendekatan yang di lakukan secara sistematis, mulai dari permasalahan sampai pada refleksi untuk dapat mengetahui seberapa jauh keberhasilan terhadap hasil belajar siswa, dan peneliti menggunakan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas dengan model Stephen Kemmis dan Robyn McTaggart.

B. Waktu dan tempat penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SDN Satu Tombolikat pada kelas V yang beralamat di Tombolikat, Kecamatan Tutuyan, Kabupaten Bolaang Mongondow Timur Provinsi Sulawesi Utara. Peneliti telah melaksanakan observasi pada tanggal 5 Januari 2023.

C. Data dan Sumber Data

Pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini berpedoman pada dua macam sumber data, diantaranya:

1. Data primer, yaitu sumber data yang berkaitan langsung dengan tema penelitian ini dan datanya langsung diterima dari guru PJOK dan siswa Kelas V SDN Satu Tombolika, melalui observasi dan hasil tes.
2. Data sekunder, yaitu sebagai data pendukung dalam penelitian ini antara lain: dokumen sekolah, buku-buku bacaan dan karya ilmiah lainnya yang berkaitan dengan tema penelitian

D. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini ialah informan yang akan memberi informasi mengenai situasi dan kondisi penelitian.⁵⁶ Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Satu Tombolikat. Berjumlah 16 siswa. 11 Perempuan dan 5 laki-laki.

⁵⁵ Taufiqur Rahman M.Pd.I S. Pd, *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas* (CV. Pilar Nusantara, 2018).

⁵⁶ Lexy J Moleong, "Moleong," *Metode Penelitian Kualitatif*, 2019.

E. Instrumen penelitian

Dalam mengembangkan instrumen, peneliti melakukan langkah-langkah yaitu menentukan tujuan penelitian, menelaah teori menentukan indikator, dan menyusun kisi-kisi yang berkaitan dengan materi permainan sepak bola mata pelajaran PJOK yaitu meliputi: daftar soal tes, daftar dokumentasi dan daftar observasi.

Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang digunakan untuk umpan balik bagi guru dalam merencanakan proses pembelajaran selanjutnya.⁵⁷ Maka peneliti melakukan tes pada siswa untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments.

Dokumentasi menurut Ruhyadi mengadakan pengkajian terhadap dokumen-dokumen yang dianggap mendukung pada penelitian yang sedang dilakukan. Ruhyadi menjabarkan pula bahwa observasi merupakan proses yang cukup kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses psikologis dan biologis. Dua diantara yang terpenting ialah proses pengamatan dan ingatan.⁵⁸

F. Prosedur penelitian

Dalam PTK terdapat prosedur atau tahapan yang perlu diperhatikan, antara lain yaitu:⁵⁹

1. Tahap Perencanaan Rancangan-rancangan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah:
 - a. Membuat lembar observasi untuk melihat suasana pembelajaran, aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

⁵⁷ Pinton Setya Mustafa, "Problematika Rancangan Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Dalam Kurikulum 2013 Pada Kelas XI SMA," *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (9 Maret 2021): 187, <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.947>.

⁵⁸ NIM: 20204081014 Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi, "Implementasi Aplikasi Class 123 pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Kelas III Mi Al-Firdaus Kota Bandung", I46, <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/52930/>.

⁵⁹ DR H Wina Sanjaya, *Penelitian tindakan kelas* (Prenada Media, 2016).

b. Membuat analisis hasil ulangan pada setiap siklus, untuk melihat apakah siswa yang ada di kelas V SD 1 tombolikat (boltim) dalam proses belajar mengajar adanya peningkatan penguasaan materi pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dengan menganalisis hasil belajar siswa.

2. Tahap pelaksanaan/Tindakan

Tahap pelaksanaan siswa diberi materi terlebih dahulu agar lebih memahami apa yang akan dibahas pada kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT ini. Saat proses pembelajaran dengan penerapan model tersebut, siswa akan diberi kesempatan untuk memainkan permainan dengan materi yang sudah diajarkan dan disepakati, serta siswa diberi kesempatan untuk bertanya, dan tak lupa dijelaskan kembali apabila ada hal kurang dipahami. Setelah itu siswa diberi latihan yang sifatnya individu.

3. Pemantauan/observing

Pada tahap pemantauan dikumpulkan data dan informasi dari beberapa sumber untuk mengetahui seberapa jauh efektifitas dari tindakan yang dilakukan. Data tentang penguasaan materi yang diperoleh dari nilai ulangan.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan yang mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi pada siswa, suasana kelas dan guru. Guru merefleksi capaian hasil belajar siswa sebelum dan sesudah tindakan kemudian merumuskan keberhasilan maupun kekurangannya untuk ditindak lanjuti dengan langkah-langkah program berikutnya berupa penyempurnaan dan pengembangan.

Rencana tindakan penelitian dilaksanakan atau disusun terperinci setiap siklusnya, sesuai jadwal dan alokasi waktu berdasarkan

rancangan penelitian. Bentuk tindakan yang akan dilaksanakan dalam tindakan kelas pada tiap siklusnya dijelaskan sebagai berikut:⁶⁰

a. siklus 1

Pada siklus I ini, proses pembelajaran menggunakan Model *Cooperative Learning Time Team Games Tournament*. Artinya, penerapan model ini mulai dilakukan dalam proses pembelajaran yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi

1. perencanaan:

- a) Mempersiapkan materi pembelajaran
- b) Mempersiapkan sumber belajar yang diperlukan
- c) Disiapkan lembar kerja siswa
- d) Mempersiapkan kelas dalam setting yang telah dirancang
- e) Membuat lembar observasi tentang aktivitas siswa selama proses belajar mengajar

2. Tindakan

- a) Kegiatan pendahuluan
Memotivasi dan apersepsi
- b) Kegiatan inti
 - 1) Guru menjelaskan materi serta memberikan contoh sesuai materi.
 - 2) Siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan guru serta melihat buku cetak yang tersedia.
 - 3) Guru membagi kelompok secara heterogen.
 - 4) Guru memulai Teams Games Tournament dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan dalam beberapa babak dalam permainan.

⁶⁰ Ani Widayati, "Penelitian tindakan kelas," *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia* 6, no. 1 (2008).

- 5) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan.
 - 6) Bagi kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi berhak mendapat reward dari guru.
- c) Kegiatan penutup
- 1) Guru memberikan arahan-arahan, serta memotivasi kepada siswa.
 - 2) Evaluasi siklus 1
- d) pemantauan
- 1) Mengamati pelaksanaan proses belajar mengajar agar berjalan seoptimal mungkin.
 - 2) Mengamati dan mencatat tindakan aktifitas siswa.
- e) Refleksi
- 1) Mengevaluasi hasil pemantauan dan mengolah data evaluasi serta menentukan keberhasilan pencapaian tujuan tindakan.
 - 2) Mengadakan refleksi 1 dengan meneliti kembali tindakan yang telah dilakukan.
 - 3) Memberi penguatan dan motivasi kepada siswa agar belajar lebih giat lagi

Indikator untuk melanjutkan ke siklus II adalah peningkatan hasil belajar yang dicapai siswa dengan capaian minimal sekurang-kurangnya 60% siswa telah mencapai nilai tuntas (di atas minimal).

b. Siklus II

Tahap siklus kedua ini aturannya sama, yaitu mengikuti tahapan siklus pertama. Dimana rencana penindakan kedua disusun berdasar hasil refleksi siklus pertama. Kegiatan yang ada dalam siklus kedua ini dilakukan sebagai bahan perbaikan siklus pertama. Pada pelaksanaan siklus kedua ini pelaksanaan pembelajaran

menggunakan Model *Cooperative Learning Time Team Games Tournament*.

Pada siklus kedua ini juga terdiri dari empat tahapan yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi hasil yang telah dilakukan. Jika pada siklus kedua hasil belum mencapai KKM yang ditentukan, maka peneliti melanjutkan siklus berikutnya sampai mencapai hasil yang diharapkan

Perencanaan

1. Mempersiapkan materi pembelajaran
2. Mempersiapkan sumber belajar yang diperlukan
3. Disiapkan lembar kerja siswa
4. Mempersiapkan kelas dalam setting yang telah dirancang
5. Membuat lembar observasi tentang aktivitas siswa selama proses belajar mengajar

Tindakan

1. Kegiatan pendahuluan
Memotivasi dan apersepsi
2. Kegiatan inti
 - a) Guru menjelaskan materi serta memberikan contoh sesuai materi.
 - b) Siswa mendengarkan dan mencatat penjelasan guru serta melihat buku cetak yang tersedia.
 - c) Guru membagi kelompok secara heterogen.
 - d) Guru memulai Teams Games Tournament dengan materi yang sudah dipelajari dan memberikan soal yang telah disediakan dalam permainan.
 - e) Setiap kelompok berusaha mendapatkan nilai tertinggi dengan strategi yang telah mereka susun dalam kompetisi permainan tersebut dengan menjawab soal yang telah diberikan.

- f) Bagi kelompok yang mendapat nilai tertinggi berhak mendapat reward dari guru.
3. Kegiatan penutup
 - a) Siswa membuat kesimpulan
 - b) Evaluasi siklus II
 4. Pemantauan
 - a) mengamati pelaksanaan proses belajar mengajar agar berjalan seoptimal mungkin.
 - b) Mengamati dan mencatat tindakan aktivitas siswa
 5. Refleksi
 - a) Mengevaluasi hasil pemantauan dan mengolah data hasil evaluasi serta menentukan keberhasilan pencapaian tujuan tindakan.
 - b) Mengadakan refleksi dengan meneliti kembali tindakan yang telah dilakukan.
 - c) Member penguatan dan motivasi kepada siswa agar belajar lebih giat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian

SDN 1 Tombolikat adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SDN 1 Tombolikat, Dalam menjalankan kegiatannya, SDN 1 Tombolikat berada di bawah naungan kementerian pendidikan dan kebudayaan. SDN 1 Tombolikat beralamat di Jl. Tombolikat Selatan, Kec. Tutuyan, Kab. Bolaang Mongondow Timur Prov. Sulawesi Utara.

1. Profil SDN 1 Tombolikat

Nama Sekolah	: SDN 1 TOMBOLIKAT
Kepala Sekolah	: Lustina Damopoli, S.Pd
Akreditasi	: A
Kurikulum	: Kurikulum 2013
Npsn	40100106
Status	: Negeri
Bentuk Pendidikan	: SD
SK Pendirian Sekolah	1981
Sk Izin Opresional	: -
Tanggal Sk izin Oprasional	1982
Kebutuhan Khusus Dilayani	: Tidak ada
Sumber listrik	: PLN
Daya Listrik	900
Akses Internet	: Telkomsel Flash

2. Visi dan Misi Tujuan SDN 1 TOMBOLIKAT

Visi :

Membina akhlak, meraih prestasi berwawasan global yang dilandasi budaya -budaya luhur sesuai dengan ajaran agama.

Misi :

- a. Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengalaman dan ajaran agama.

- b. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.
- c. Mengembangkan pengetahuan bidang iptek, bahasa, olahraga, dan seni budaya.
- d. Menjalin kerja sama yang harmonis antara sekolah dan lingkungan.

Tujuan :

- a. Meningkatkan kualitas dan mutu tenaga pendidik
- b. Mengembangkan kreatifitas dan inovasi pendidik
- c. Meningkatkan mutu pendidikan
- d. Meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan sekolah

3. Struktur Organisasi SDN 1 TOMBOLIKAT

- a. Kepala Sekolah : Lustina Damopoli, S.Pd
- b. Ketua Komite : Marwan Gumalangit
- c. Guru Kelas VI : Hawaria Manoppo
- d. Guru Kelas V : Irma Apande
- e. Guru Kelas IV : Ikha P. Modeong
- f. Guru Kelas III : Patricjia Mokodompit, S.Pd
- g. Guru Kelas II : Kurniati Modeong, S.Pd
- h. Guru Kelas I : Neny Makalag

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di SDN 1 Tombolikat, dengan subjek penelitian kelas V dengan Jumlah siswa 16 siswa, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 5 perempuan. Dalam penelitian ini peneliti terlibat penuh dalam Perencanaan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi serta pada setiap siklusnya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus dimana satu siklus terdiri dari 2 kali pertemuan.

1. Deskripsi Penelitian

Berdasarkan hasil observasi tahap prasiklus dalam proses pembelajaran PJOK Kelas V SDN 1 Tombolikat. Disini terlihat guru berperan aktif dalam pembelajaran sementara siswa menjadi

pendengar yang pasif. Pada tahap prasiklus ini peneliti melihat hasil belajar siswa masih rendah pada pembelajaran PJOK. Berikut adalah proses pelaksanaan pembelajaran pada tahap prasiklus yang diterapkan yaitu:

- a. Memberikan salam, perkenalan dan menanyakan kabar
- b. Menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah.
- c. Mengevaluasi pembelajaran dengan menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh siswa.
- d. Membagikan LKS kepada siswa/siswi.
- e. Memberikan motivasi.

Pada awal pertemuan untuk menentukan skor awal sebelum adanya tindakan hasil belajar siswa dapat diperoleh melalui pretest. Berikut hasil belajar siswa pada tahap prasiklus dapat dilihat dari tabel dengan ketuntasan belajar mengajar yang telah ditentukan sekolah yaitu 70 (KKM).

Tabel 4.1
Data Hasil belajar siswa dalam Prasiklus siswa

No	Nama	Nilai Prasiklus	Keteramgan
1.	Alfatih Kobandaha	60	Tidak Tuntas
2.	Alif Abram	75	Tuntas
3.	Atika Zahra Ratika	60	Tidak Tuntas
4.	Denis Ashar Limbanadi	60	Tidak Tuntas
5.	Fadel Mohamad	60	Tidak Tuntas
6.	Farel Damofoli	65	Tidak Tuntas
7.	Farhat Abarang	50	Tidak Tuntas
8.	Feronika solangka	60	Tidak Tuntas
9.	Ghio Saputra Hamim	60	Tidak Tuntas
10	Herawati Baramise	80	Tuntas
11	Keyla Paputungan	80	Tuntas

12	Pandu Haili	65	Tidak Tuntas
13	Moh. Frizki Abdul	60	Tidak Tuntas
14	Mozza Bianca Mamonto	55	Tidak Tuntas
15	Prasetyo W Manangin	60	Tidak Tuntas
16	Riski Pratama Ibrahim	75	Tuntas
	Jumlah	1025	
	Rata-rata	64,06	
	Presentase	25%	

Berdasarkan tabel hasil belajar di atas maka dapat di hitung nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar siswa prasiklus dengan rumus sebagai berikut:

a. Rata- rata nilai

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Ket :

X = Nilai rata-rata

X = jumlah nilai siswa

N = jumlah siswa

1) Rata- rata nilai

$$\begin{aligned} X &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1025}{16} \\ &= 64,06 \end{aligned}$$

b. ketutasan belajar

$$\begin{aligned} P &= \frac{\sum T}{\sum n} \times 100 \\ P &= \frac{4}{16} \times 100 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 & 16 \\
 P &= \frac{400}{16} \\
 &= 25\%
 \end{aligned}$$

Pada hasil penelitian prasiklus terlihat hanya 4 atau 25 % siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 64 dengan jumlah nilai 1025, hasil ini masih pada kategori kurang. Berdasarkan hasil penelitian prasiklus diatas dapat diketahui masih kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di kelas V SDN 1 Tombolikat.

Berdasarkan hasil yang ditemukan di atas, maka peneliti merencanakan tindakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar PJOK siswa.

2. Hasil Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar, maka dapat diperoleh dan dilihat ketuntasan hasil belajar siswa pada tes prasiklus adalah sebanyak 25%. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata dan ketuntasan hasil belajar 64 dan ketuntasan belajar sebesar 25% dan masih tergolong dalam kategori kurang. Kegiatan awal dari siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan rendahnya hasil belajar PJOK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dalam proses belajar tindakan ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian:

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran, untuk meningkatkan belajar siswa siswa pada pembelajaran PJOK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.
- 2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

- 3) Membuat rancangan instrumen.
- 4) Membuat lembar observasi aktivitas guru dalam mengelola kelas dan pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Dalam siklus ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

Pertemuan I

Pertemuan pertama berlangsung selama 60 menit penelitian yang dilakukan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada senin 22 mei 2023 dengan membahas materi yang berjudul “Menendang Bola.” Pertemuan ini dihadiri oleh 16 siswa dengan tindakan sebagai berikut:

Kegiatan Awal

- 1) Guru mengucapkan salam.
- 2) Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan di pelajari.

Kegiatan Inti

- 1) Siswa menyimak materi pelajaran tentang menendang bola
- 2) Guru dan siswa mencari contoh dalam buku paket mengenai materi menendang bola.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan materi menendang bola.
- 4) Siswa mengerjakan soal secara individu.

Kegiatan akhir

- 1) guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang di pelajari hari ini.
- 2) Guru melakukan penilaian hasil belajar siswa.

- 3) Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan Hamdalah dan salam. Dilanjutkan dengan doa bersama siswa.

Pertemuan II

Kegiatan Awal

- 1) Guru memperkenalkan diri kepada siswa.
- 2) Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan di pelajari.

Kegiatan Inti

- 1) Guru menampilkan video tentang teknik menggiring bola
- 2) Peserta didik mengamati materi tentang gerak dasar menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui video yang ditampilkan oleh guru.
- 3) Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan.
- 4) Peserta didik berdiskusi dengan temanya tentang cara melakukan gerakan menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan punggung kaki serta kekurangan menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan punggung kaki.
- 5) Guru mengajak peserta didik ke lapangan sekolah untuk mencoba melakukan gerakan menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan punggung kaki.

Kegiatan Akhir

- 1) guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang di pelajari hari ini.
- 2) Guru melakukan penilaian hasil belajar siswa.
- 3) Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan Hamdalah dan salam. Dilanjutkan dengan doa bersama siswa.

c. Data Hasil Observasi

Setelah dilaksanakan uji instrumen terhadap proses pembelajaran, diperoleh hasil penelitian dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil pengamatan. Data berasal dari hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut tabel lembar aktivitas guru siklus I.

Tabel 4.2 Hasil Aktivitas Guru Siklus I

No	Objek Aktivitas	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendahuluan		
	a. Guru membuka pelajaran dengan berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.	✓	
	b. Guru mengkondisikan siswa pada situasi belajar yang kondusif.	✓	
	c. Guru mengadakan apersepsi sebagai penggalan pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan.	✓	
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		✓
	Kegiatan inti		
	a. Guru memberikan motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : <i>Menendang Bola</i>	✓	
	b. Guru mengajak siswa untuk melatih rasa <i>syukur</i> , kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i> , ketelitian, mencari informasi		✓
	c. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk	✓	

2	mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : Mengajukan pertanyaan tentang materi: <i>Menendang Bola</i>		
	d. Guru membentuk siswa pada beberapa kelompok	✓	
	e. Guru Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : Berdiskusi tentang data dari Materi : <i>Menendang Bola</i>		✓
	f. Guru menyuruh Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber .		✓
3	Kegiatan Akhir		
	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung .		✓
	b. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran .	✓	
	c. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	✓	
	Jumlah	8	5
	Presentase	61,53%	38,46%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan aktivitas guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah 61,53% dengan kategori cukup, adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentase aktivitas guru} &= \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{8}{13} \times 100\% \\ &= 61,53\% \end{aligned}$$

Sedangkan berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi aktivitas siswa pada siklus I maka dapat dihitung aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 4.3 Hasil Aktivitas siswa siklus I

No	Indikator	Deskripsi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Perasaan senang	a. Siswa merasa senang dengan cara pembelajaran baru.	✓	
		b. Siswa merasa senang dengan cara belajar yang digunakan oleh guru.		✓
		c. Siswa terlihat bersemangat dalam proses pembelajaran.		✓
2	Perhatian dalam belajar	a. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran.		✓
		b. Siswa dapat menyimak apa yang dijelaskan guru.		✓
		c. Siswa dapat menjelaskan materi yang sedang dipelajari.		✓
3	Perasaan tertarik	a. Siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan dalam kelompok.	✓	
		b. Siswa lebih tertarik ketika	✓	

		belajar kelompok.		
		c. Siswa tertarik dengan langkah-langkah pembelajaran yang baru.		✓
4	Partisipasi	a. Siswa ikut terlibat dalam pembagian kelompok.	✓	
		b. Siswa ikut berperan aktif dalam kelas ketika diadakan diskusi.	✓	
		c. Siswa mampu bertanya dengan rasa keingintahuan.		✓
		Jumlah	7	5
		Presentase	58,33%	41,66%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan aktivitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah 58,33% dengan kategori cukup, adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{7}{12} \times 100\%$$

$$= 58,33\%$$

d. Data Hasil Tes Akhir Siklus I

Setelah dilaksanakan uji instrumen siklus I terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* maka ditemukan adanya peningkatan kemampuan sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil belajar pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.4 Hasil Belajar siswa Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Alfatih Kobandaha	70	Tuntas
2.	Alif Abram	75	Tuntas
3.	Atika Zahra Ratika	80	Tuntas
4.	Denis Ashar Limbanadi	70	Tuntas
5.	Fadel Mohamad	65	Tidak Tuntas
6.	Farel Damofoli	65	Tidak Tuntas
7.	Farhat Abarang	60	Tidak Tuntas
8.	Feronika solangka	65	Tidak Tuntas
9.	Ghio Saputra Hamim	60	Tidak Tuntas
10	Herawati Baramise	85	Tuntas
11	Keyla Papatungan	80	Tuntas
12	Pandu Haili	70	Tuntas
13	Moh. Frizki Abdul	70	Tuntas
14	Mozza Bianca Mamonto	65	Tidak Tuntas
15	Prasetyo W Manangin	75	Tuntas
16	Riski Pratama Ibrahim	80	Tuntas
	Jumlah	1135	
	Rata-rata	70,93	
	Presentase	62,5%	

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar maka dapat diperoleh dan dilihat ketuntasan belajar siswa pada siklus 1. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar sebesar 70,93 dan ketuntasan belajar sebesar 62,5% untuk lebih jelasnya, presentasi ketuntasan belajar pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5
Presentase ketuntasan belajar siklus I

No	Jumlah Siswa	Presentase Ketuntasan Belajar	Kategori Ketuntasan Belajar
1	10	62,5%	Tuntas
2	6	37,5%	Belum Tuntas

Pada uraian di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* siklus I masih tergolong baik. Terdapat peningkatan pada kemampuan belajar siswa, akan tetapi belum mencapai target. Untuk itu penelitian ini dilanjutkan ke siklus II untuk mengetahui dan lebih meningkatkan lagi hasil belajar siswa sesuai target.

e. Refleksi

Selama pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* masih ada permasalahan yang timbul selama pembelajaran siklus 1 sekaligus merencanakan pelaksanaan tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada proses pembelajaran siklus II langkah –langkah yang dilakukan atas kelemahan-kelemahan dalam siklus I yaitu:

- 1) Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Ketertiban dalam mengikuti pembelajaran siswa masih ada yang belum siap dalam proses pembelajaran.
- 3) Guru harus mengaktifkan siswa untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan yang diberikan.

f. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah bila terjadi perubahan sikap siswa terhadap bahan ajar dalam proses pembelajaran penilaian skor rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, Siswa dikatakan tuntas apabila diperoleh skor 70 sesuai nilai KKM. Dilihat pada siklus I indikator keberhasilan siswa dari 16 siswa yang tuntas hanyalah 10 siswa.

3. Hasil Tindakan Siklus II

Dalam tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran seperti biasa dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* sebagai berikut.

Pertemuan I

Kegiatan Awal

- 1) Guru memperkenalkan diri kepada siswa.
- 2) Guru mengajak siswa untuk berdoa.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan di pelajari.

Kegiatan Inti

- 1) Siswa menyimak materi melalui video dengan judul “menghentikan bola”
- 2) Siswa mampu memahami materi.
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan materi.
- 4) Siswa diberikan LKS tentang cara menghentikan bola.
- 5) Siswa mengerjakan soal secara individu.

Kegiatan Akhir

- 1) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang di pelajari hari ini.
- 2) Guru melakukan penilaian hasil belajar siswa.
- 3) Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan Hamdalah dan salam. Dilanjutkan dengan doa bersama siswa.

Pertemuan II

Kegiatan Awal

- 1) Guru memperkenalkan diri kepada siswa.
- 2) Guru mengajak siswa untuk berdoa.

- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta materi yang akan di pelajari

Kegiatan Inti

- 1) Siswa menyimak materi melalui video dengan judul “merampas bola”
- 2) Siswa mampu memahami materi merampas bola
- 3) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya berkaitan dengan materi.
- 4) Siswa diberikan LKS tentang teknik merampas bola.
- 5) Siswa mengerjakan soal secara individu.

Kegiatan Akhir

- 1) Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang materi yang di pelajari hari ini.
- 2) Guru melakukan penilaian hasil belajar siswa.
- 3) Guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan Hamdalah dan salam. Dilanjutkan dengan doa bersama siswa.

4. Data Hasil Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, diperoleh data penelitian dari siklus II berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan tes hasil belajar pembelajaran PJOK. Hasil observasi merupakan hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Data hasil observasi guru dan siswa pada saat proses pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Berikut ini tabel mengenai observasi guru siklus II.

Tabel 4.6
Lembar Observasi Guru siklus II

No	Objek Aktivitas	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendahuluan		
	a. Guru membuka pelajaran dengan berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.	✓	
	b. Guru mengkondisikan siswa pada situasi belajar yang kondusif.	✓	
	c. Guru mengadakan apersepsi sebagai penggalian pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan.	✓	
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
2	Kegiatan inti		
	a. Guru memberikan motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : <i>Merampas Bolad</i>	✓	
	b. Guru mengajak siswa untuk melatih rasa <i>syukur</i> , kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i> , ketelitian, mencari informasi	✓	
	c. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : Mengajukan pertanyaan tentang materi: <i>Merampas Bola</i>	✓	
	d. Guru membentuk siswa pada beberapa kelompok	✓	
	e. Guru Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : Berdiskusi tentang data dari Materi : <i>Merampas Bola</i>	✓	
f. Guru menyuruh Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber .		✓	

3	Kegiatan Akhir		
	a. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung .	✓	
	b. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran .	✓	
	c. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.	✓	
	Jumlah	12	1
	Presentase	92,3%	7,7%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan aktivitas guru dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah 92,3% dengan kategori sangat baik, adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$\text{Presentase aktivitas guru} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{12}{13} \times 100\%$$

$$= 92,3\%$$

Sedangkan berdasarkan hasil pengamatan lembar observasi aktivitas siswa pada siklus II maka dapat dihitung aktivitas siswa sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Aktivitas siswa siklus II

No	Indikator	Deskripsi	Keterlaksanaan	
			Ya	Tidak
1	Perasaan senang	a. Siswa merasa senang dengan cara pembelajaran baru.	✓	
		b. Siswa merasa senang dengan cara belajar yang digunakan oleh guru.	✓	
		c. Siswa terlihat bersemangat dalam proses pembelajaran.	✓	
2	Perhatian dalam belajar	a. Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan materi pelajaran.	✓	
		b. Siswa dapat menyimak apa yang dijelaskan guru.	✓	
		c. Siswa dapat menjelaskan materi yang sedang dipelajari.		✓
3	Perasaan tertarik	a. Siswa terlihat antusias menjawab pertanyaan dalam kelompok.	✓	
		b. Siswa lebih tertarik ketika belajar kelompok.	✓	
		c. Siswa tertarik dengan langkah-langkah pembelajaran yang baru.	✓	
4	Partisipasi	d. Siswa ikut terlibat dalam pembagian kelompok.	✓	
		e. Siswa ikut berperan aktif dalam kelas ketika diadakan diskusi.	✓	
		f. Siswa mampu bertanya dengan rasa keingin tahuan.	✓	
		Jumlah	11	1
		Presentase	91,7%	8,3%

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa persentase keterlaksanaan aktivitas siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah 91,7% dengan kategori sangat baik, adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase aktivitas siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{12} \times 100\%$$

$$= 91,7\%$$

5. Data Hasil Tes Akhir Siklus II

Evaluasi yang dilakukan peneliti, setelah dilakukannya uji instrumen siklus II terhadap Hasil belajar siswa pembelajaran PJOK maka ditemukan adanya peningkatan siswa. Kemampuan pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8
Daftar Nilai Hasil Tes Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Alfatih Kobandaha	75	Tuntas
2.	Alif Abram	80	Tuntas
3.	Atika Zahra Ratika	85	Tuntas
4.	Denis Ashar Limbanadi	80	Tuntas
5.	Fadel Mohamad	75	Tuntas
6.	Farel Damofoli	70	Tuntas
7.	Farhat Abarang	75	Tuntas
8.	Feronika solangka	75	Tuntas
9.	Ghio Saputra Hamim	65	Tidak Tuntas
10	Herawati Baramise	85	Tuntas
11	Keyla Paputungan	80	Tuntas
12	Pandu Haili	70	Tuntas
13	Moh. Frizki Abdul	70	Tuntas
14	Mozza Bianca Mamonto	65	Tidak Tuntas
15	Prasetyo W Manangin	75	Tuntas
16	Riski Pratama Ibrahim	80	Tuntas
	Jumlah	1205	
	Rata-rata	75,31	
	Presentase	87,5%	

Berdasarkan hasil perhitungan ketuntasan belajar maka dapat diperoleh dan dilihat ketuntasan belajar siswa pada siklus II. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar sebesar 75,31 dan ketuntasan belajar sebesar 87,5% untuk lebih jelasnya, presentasi ketuntasan belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.9
Presentase ketuntasan belajar siklus II

No	Jumlah Siswa	Presentase Ketuntasan Belajar	Kategori Ketuntasan Belajar
1	14	87,5%	Tuntas
2	2	12,5%	Belum Tuntas

Dari uraian di atas dapat diketahui hasil belajar PJOK dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jika dibandingkan dengan kemampuan belajar pada siklus I ke siklus II, maka akan tampak adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan kemampuan menyimak cerita pada uji instrumen siklus I mencapai 62,5% siswa yang dinyatakan tuntas, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan 87,5% siswa yang dinyatakan tuntas dalam proses pembelajaran.

6. Refleksi

Selama pelaksanaan proses belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* pada pembelajaran PJOK selama pembelajaran siklus II sudah terjadi peningkatan karena hasil pengamatan sudah menunjukkan bahwa langkah siklus sudah tampak bila mereka sangat memiliki motivasi dan minat dalam proses pembelajaran. Karena hasil yang diperoleh sudah cukup memuaskan maka pelaksanaan penelitian siklus dihentikan, cukup sampai pada siklus II.

7. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah bila terjadi perubahan sikap siswa terhadap bahan ajar dalam proses pembelajaran penilaian skor rata-rata hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, Siswa dikatakan tuntas apabila diperoleh skor 70 sesuai nilai KKM. Dilihat pada siklus II indikator keberhasilan siswa dari 16 siswa yang tuntas berjumlah 14 siswa dengan presentase 87,5%.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Tombolikat. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan pembelajaran yang dilaksanakan dari siklus I dan siklus II.

1. Pembahasan Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dengan dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 22 dan 23 Mei 2023. Dari hasil analisis data di atas, dapat dipahami bahwa kemampuan aktivitas guru dan siswa masih dikategorikan cukup. Dimana aktivitas guru pada siklus I hanya mempunyai presentase 61,53 dan aktivitas siswa sebesar 58,33%.

Tes hasil belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus presentase, dari data peneliti hitung maka hasil belajar pada siklus I didapat 62,5%. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar siswa masih perlu diadakan tindak lanjut ke siklus selanjutnya yaitu siklus II. Setelah dilakukan tes kemampuan awal siswa dapat diketahui hasil belajar siswa dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80. Dari hasil yang diperoleh tingkat ketuntasan pada tes kemampuan awal belum ada, karena peserta didik masih kurang minat dalam proses pembelajaran dilihat dari nilai rata-rata masih belum mencapai KKM 70. Maka dari hasil tes kemampuan awal pelajaran masih rendah. Sehingga sangat diperlukan melaksanakan siklus selanjutnya.

2. Pembahasan Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dengan dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 30 dan 31 Mei pada siklus II, diadakan dua kali pertemuan. Pertemuan pada siklus II dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* sehingga siswa sudah terlihat motivasi belajarnya pada mata pelajaran PJOK. Berdasarkan hasil observasi dan tes diketahui bahwa pada tahap ini diawali dengan kegiatan observasi awal.

Observasi yang sudah dilaksanakan adalah mengidentifikasi masalah berdasarkan permasalahan tersebut direncanakan upaya perbaikan.

Pada siklus ini peneliti melakukan perbaikan-perbaikan pada indikator-indikator yang masih kurang pada siklus I, dari hasil analisis data siklus II peneliti menghitung jumlah skor dari lembar observasi dan tes belajar siswa, Dari hasil analisis data di atas, dapat dijelaskan bahwa kemampuan aktivitas guru dan siswa meningkat dengan kategori sangat baik. Dimana aktivitas guru pada siklus I hanya mempunyai presentase 70,93% dan aktivitas siswa sebesar 91,7%.

Tes kemampuan belajar siswa dihitung dengan menggunakan rumus presentase dari data yang peneliti hitung maka kemampuan belajar siswa pada siklus II didapat 87,5%. Hal ini menandakan bahwa tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dan telah mencapai kemampuan belajar yang diharapkan. Atas hasil yang telah dicapai pada siklus II, maka tidak perlu diadakan siklus III.

3. Pembahasan

Ada beberapa langkah pengembangan yang perlu diperhatikan. Pertama guru perlu memahami prinsip-prinsip belajar dan penerapannya. Kedua, guru memerlukan penguasaan, pengetahuan tentang pemahaman gejala perilaku yang mengindikasikan adanya kesulitan. Ketiga guru harus dapat menerapkan teknik-teknik tindakan motivasi yang sesuai dengan keadaan kelas. Hasil observasi guru keseluruhan dari siklus I dan II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.10

Data hasil observasi guru pada siklus I dan siklus II

No	Siklus	Jumlah	Presentase Ketuntasan	Kategori
1	I	8	61,53%	Cukup
2	II	12	92,3%	Sangat Baik

Kemudian, hasil observasi siswa secara keseluruhan dari mulai siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11

Data hasil observasi siswa pada siklus I dan siklus II

No	Siklus	Jumlah	Presentase Ketuntasan	Presentase Ketuntasan
1	I	7	58,33%	Cukup
2	II	11	91,7%	Sangat Baik

Terakhir, hasil belajar siswa mulai dari siklus I dan II yang masing-masing siklus mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.12

Data hasil belajar siswa pada Prasiklus, siklus I dan II

No	Siklus	Jumlah	Rata-rata	Presentase Ketuntasan
1	Prasiklus	1025	64,06	25%
2	I	1135	70,93	62,5%
3	II	1205	75,31	87,5%

Tabel di atas dapat disimpulkan aktivitas dan hasil belajar dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Kemampuan belajar siswa nilai rata-rata hasil ujian akhir dari sebelum diberikan

tindakan dan setelah dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan. Hal ini menandakan bahwa tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya telah mencapai yang diharapkan.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan dengan judul “Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PJOK di Kelas V SDN 1 Tombolikat, dapat peneliti simpulkan bahwa dengan menerapkan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan ini bisa dilihat dari gambaran persiklus dimulai dari Prasiklus dengan jumlah Rata-rata 64,06, Siklus I dengan jumlah Rata-rata 70,93 sampai pada Siklus II dengan jumlah Rata-rata 75,31, dimana ada sebuah peningkatan yang membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan adanya Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* ini membantu para siswa untuk lebih memahami materi belajar dengan cepat, karena di dalam strategi ini siswa diajak aktif, adanya unsur permainan yang membuat semua siswa tidak merasa jenuh ketika belajar.

B. SARAN

Melihat kesimpulan dan pembahasan hasil penelitian di atas, berkaitan dengan penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament* yang telah dilaksanakan peneliti mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Kepada kepala sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan kepala sekolah untuk menyediakan lapangan agar memudahkan siswa dalam melaksanakan praktek serta demi kelancaran proses kegiatan pembelajaran

2. Kepada Guru

Sebaiknya guru dapat mengatur waktu dan materi yang akan diberikan dalam Penerapan Model *Cooperative Learning Tipe Team Games*

Tournament agar semua kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

3. Kepada Siswa

Diharapkan untuk dapat aktif dalam belajar dan harus lebih serius lagi dalam memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustryani, Resty, Melya Nur Herliana, dan Novi Soraya. "Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya." *Jendela Olahraga* 5, no. 1 (2020)
- Ananda, Albaihaqi Diva. "Sepak Bola Mini Dan Bank Sampah." Other, Universitas Pendidikan Mandalika, 2022. <http://repository.undikma.ac.id/334/>.
- Arfani, Laili. "Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 11, no. 2 (2018).
- Ariani, Tri, dan Duwi Agustini. "Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika." *SPEJ (Science and Physics Education Journal)* 1, no. 2 (2018)
- Arifin, Syamsul. *Internalisasi Sportivitas pada Pendidikan Jasmani*. Zifatama Jawara, 2017.
- Bangun, Sabaruddin Yunis. "Analisis tujuan materi pelajaran dan metode pembelajaran dalam pendidikan jasmani." *Cerdas Sifa Pendidikan* 1, no. 1 (2012).
- Daud, Firdaus. "Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)* 19, no. 2 (2012)
- "Departemen Pendidikan Nasional, 'Undang-undang sistem pendidikan nasional,' UU RI 20 (2003).," t.t.
- Erfayliana, Yudesta. "Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Etika, Moral, dan Karakter." *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 2, no. 2 (2015)
- Farhana, Husna, dan Awiria Awiria. "Penelitian Tindakan Kelas," 1:1–134. JAKARTA:HARAPAN CEDAS,2019.<http://repository.ubharajaya.ac.id/6098/>.
- Firdianti, Arinda. *Implementasi manajemen berbasis sekolah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa*. Gre Publishing, 2018.
- Haking, Deo Dedika, dan Yerry Soepriyanto. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Renang pada Mata Pelajaran PJOK untuk Siswa Kelas V SD." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 4 (2019).
- Hartanto, Yoko, Bayu Insanisty, dan Arwin Arwin. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola pada Siswa Kelas X Teknik Informatika SMK Negeri 8 Bengkulu Utara", *Kinestetik* 1 (16 Desember 2017). <https://doi.org/10.33369/jk.v1i2.3466>.
- Ilmiyah, Nur Hafidhotul, dan Meini Sondang Sumbawati. "Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)* 3, no. 1 (2019) <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>.

- Kasir, Ibnu. "Tafsir Surat Al-Baqarah, ayat 247," 2020. <http://www.ibnukatsironline.com/2015/04/tafsir-surat-al-baqarah-ayat-247.html>.
- Khairuddin, Khairuddin. "Olahraga dalam Pandangan Islam." *Jurnal Olahraga Indragiri* 1, no. 1 (1 November 2017): 1–14. <https://doi.org/10.32520/joi.v1i1.196>.
- Lestari, Elsa Putri. "Implementasi Metode Kerja Kelompok Berorientasi HOTS Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar IPS Tematik Siswa Kelas V SDN 1 Surodikraman Ponorogo," 2022.
- Mashud, Mashud. "Analisis Masalah Guru PJOK Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani." *Analisis Masalah Guru PJOK Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani*, 2019.
- Moleong, Lexy J. "Moleong." *Metode Penelitian Kualitatif*, 2019.
- M.Pd.I, Taufiqur Rahman, S. Pd. *Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Pilar Nusantara, 2018.
- Mustafa, Pinton Setya. "Problematika Rancangan Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Dalam Kurikulum 2013 Pada Kelas XI SMA." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (9 Maret 2021). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.947>.
- Napitupulu, Lenni Julianti. "Hubungan Ketersediaan Sarana Dan Prasarana Sekolah Dengan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas IX SMP Swasta GKPI Padang Bulan Medan T.A 2019/2020," 12 Oktober 2019. <https://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/3138>.
- Nasution, Juheri Iqbal. "Penerapan model cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar PJOK pada materi permainan sepak bola di kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan," 2021.
- Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, dan Meidawati Suswandari. "Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI". *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (24 Juli 2020) <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.74>.
- Nugroho, Dian Riski. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Times Game Turnament (TGT) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggarek". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 1, no. 1 (4 Juni 2013). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/2820>.
- Nurhasanah, Siti, dan A. Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (18 Agustus 2016): <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018):
- Nurwisnu, Nurwisnu. "Penerapan Permainan Sepakbola Mini pada Mata Pelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Palopo, 2021. <http://repository.umpalopo.ac.id/2244/>.

- Pambudi, Aris Fajar. "Analisis Spektrum Gaya Mengajar Divergendalam Implementasi Kurikulum 2013." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 10, no. 2 (2014).
- Prastowo, Martinus Handoko. "Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PJOK DI Masa Pandemi Covi." *Jurnal Revolusi Indonesia* 1, no. 3 (25 Februari 2021): 201–12. <https://doi.org/10.1235/jri.v1i3.86>.
- Prihantoro, Agung, dan Fattah Hidayat. "Melakukan Penelitian Tindakan Kelas." *Ulumuddin : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 9, no. 1 (23 November 2019): <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>.
- Purbosetyo, Anjar Wahyu. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (STAD) Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lamongan)." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 5, no. 2 (6 Agustus 2017). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/9/article/view/21245>.
- Putra, Ricky Arryan, H. Wahjoedi, dan Ni Luh Putu Snyanawati. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket." *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha* 8, no. 2 (5 Desember 2020): <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29816>.
- Rohmah, Emay Aenu, dan - Wahyudin. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tournament (TGT) Berbentuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematika Siswa". *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru* 8, no. 2 (2016). <https://doi.org/10.17509/eh.v8i2.5135>.
- Sanjaya, DR H Wina. *Penelitian tindakan kelas*. Prenada Media, 2016.
- Sanusi, Nelli Ma'rifat, dan Fitri Widyaningsih. "Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Pokok Bahasan Pecahan". *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.26714/jkpm.1.2.2014.%p>.
- Sartinah, Sartinah. "Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 5, no. 2 (2008).
- Siti Ghaida Sri Afira Ruhyadi, NIM: 20204081014. "Implementasi Aplikasi Class 123 Pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi Kelas III MI AL-Firdaus Kota Bandung." Masters, UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA, 2022. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/52930/>.
- Solihah, Ai. "Pengaruh model pembelajaran teams games tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 1, no. 1 (2016).
- Solikh, Abdurrokhman. "Penerapan Permainan Sepak Bola Mini Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V SDN 1 Purwogondo Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013." *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* 2, no. 6 (10 Juni 2013). <https://doi.org/10.15294/active.v2i6.1382>.

- Styawati, Lulud Oktaviani, dan Lathifah. "Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Berbasis WEB pada MAN 1 Pesawaran." *Jurnal WIDYA LAKSMI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)* 1, no. 2 (31 Juli 2021)
- Sudarsono, Sudarsono. "Peningkatan Hasil Belajar Daring PJOK Masa Pandemi Covid-19 melalui Model Classroom pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Bugangan 03 Kota Semarang." *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah* 2, no. 1 (2021)
- Sugiata, I. Wayan. "Penerapan Model Pembelajaran(TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 2, no. 2 (2018): 78–87. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Sulistyo, Ignatius. "Peningkatan Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT pada Pelajaran PKN." *Jurnal Studi Sosial / Journal of Social Studies* 4, no.1(1April2016). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/view/10963>.
- Susanto, Ermawan. "Pembelajaran pendidikan jasmani berbasis karakter untuk meningkatkan nilai-nilai afektif di sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Karakter* 4, no. 3 (2013).
- Syam, Aldo Redho. "Posisi Manajemen Kurikulum Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan." *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman* 7, no. 01 (2017)
- Tiya, Kadir. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN." *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* 4 (2013)
- Tukiran, T., dan Ana Andriani. "Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Games-Tournaments (TGT)." *Proceeding of The URECOL*, 21 Januari 2019
- Umami, Muzlikhatun. "Penilaian Autentik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dalam Kurikulum 2013." *Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (30 November 2018): 222–32. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.2259>.
- Wardana, Muhammad Kartiko Kusuma, I Putu Panca Adi, dan I Gede Suwiwa. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola." *Jurnal Penjakora* 7, no. 2 (2020)
- wawancara wali kelas V SDN 1 Tombolikat, t.t.
- Widayati, Ani. "Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Pendidikan AkuntansiIndonesia* 6, no.1 (2008). <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>.
- . "Penelitian tindakan kelas." *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia* 6, no. 1 (2008).
- Wilujeng, Sri. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model (TGT)." *Journal ofElementaryEducation* 2, no.1(1Januari2013). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2073>.
- Zain, Dermawan. "Pengaruh Pendidikan Jasmani Terhadap Perkembangan Karakter dan Perilaku Anak Usia Dini Dan Sekolah Dasar," t.t.

LAMPIRAN

Lembar Observasi

No	Objek Aktivitas	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1	Pendahuluan		
	d. Guru membuka pelajaran dengan berdo'a, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.		
	e. Guru mengkondisikan siswa pada situasi belajar yang kondusif.		
	f. Guru mengadakan apersepsi sebagai penggalian pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan.		
	g. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
2	Kegiatan inti		
	h. Guru memberikan motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : <i>Menendang Bolad</i>		
	i. Guru mengajak siswa untuk melatih rasa <i>syukur</i> , kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i> , ketelitian, mencari informasi		
	j. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : Mengajukan pertanyaan tentang materi: <i>Menendang Bola</i>		
	k. Guru membentuk siswa pada beberapa kelompok		
	l. Guru Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara : Berdiskusi tentang data dari Materi : <i>Menendang Bola</i>		
	m. Guru menyuruh Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber .		

	Kegiatan Akhir		
3	n. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung .		
	o. Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran .		
	p. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.		
	Jumlah		
	Presentase		

RPP

Sekolah : SDN 1 TOMBOLIKAT
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas/Semester : 5/1 (Ganjil)
Materi : Menendang Bola
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual 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

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
<p>3.1 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. *</p> <p>4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. *</p>	<ul style="list-style-type: none">• Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.• Siswa bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif permainan sepakbola (menendang, menghentikan, dan menggiring bola).• Siswa berbagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja).• Siswa berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru.• Siswa mencoba tugas gerak permainan sepakbola ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran diharapkan siswa mampu:

1. Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan.
2. Siswa bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja (student work sheet) yang berisi perintah dan indikator tugas kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif permainan sepakbola (menendang, menghentikan, dan menggiring bola).
3. Siswa berbagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja).
4. Siswa berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru.
5. Siswa mencoba tugas gerak permainan sepakbola ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama.

D. Materi Pembelajaran.

Sepakbola:

- Menendang bola
- Menghentikan bola
- Menggiring bola

Bolavoli:

- Passing bawah
- Passing atas

Bolabasket:

- Melempar bola
- Menangkap bola
- Menggiring bola

B. Permainan Bola Besar

Permainan dengan bola besar banyak jumlahnya. Contoh-contoh permainan dengan bola, antara lain, sepak bola, bola voli, dan bola basket.

1. Sepak bola

Siapa yang pernah bermain sepak bola? Tentu semua sudah pernah bermain sepak bola. Sebelum mempelajari permainan sepak bola, sebaiknya kalian mengetahui terlebih dahulu lapangan sepak bola. Permainan sepak bola dilakukan pada sebuah lapangan dengan ukuran sebagai berikut.



Gambar 1.14 Lapangan sepak bola

Keterangan gambar:

- a. Panjang lapangan : 100 – 110 m
- b. Lebar lapangan : 64 – 75 m
- c. Daerah gawang : 18,32 × 13,5m
- d. Jari-jari tengah : 9,15 m
- e. Ukuran gawang :
 - 1) Tinggi : 2,44 m
 - 2) Lebar : 7,32 m

a. Menendang atau menyepak bola

Menendang bola adalah mendorong bola dengan salah satu kaki baik kaki kiri maupun kaki kanan. Menendang bola dapat dilakukan dengan bagian dalam kaki, bagian luar kaki, dan punggung kaki.

Cara-cara melakukan tendangan dengan bagian dalam kaki adalah

- D) Kaki menumpu di selang Dora.
- c) Sikap badan tegak atau agak condong sedikit ke belakang.
- rt) Pandangan ke arah bola.
- e) Kaki untuk menendang diayunkan.



Cara-cara melakukan tendangan dengan bagian luar kaki adalah sebagai berikut.

Gambar 1.15 Cara menendang dengan bagian dalam kaki berikut.

2) Menggunakan bagian luar kaki

- a) Steep permukaan dan Jarak bola.
- b) Persentuhan kaki dengan bola harus tepat.
- d) Badan agak condong sedikit ke depan.
- e) Kaki untuk menendang diayunkan.
- f) Bola ditendang dengan bagian dalam kaki.



Gambar 1.16 Cara menendang dengan bagian luar kaki

3) Menendang dengan punggung kaki

Cara-cara melakukan tendangan dengan bagian luar kaki adalah sebagai berikut.

- a) Sikap permulaan berdiri di belakang bola.
- b) Kaki tumpu di sebelah bola.
- c) Pandangan ke arah bola.
- d) Sikap badan agak condong ke depan.
- e) Kaki untuk menendang diayunkan.
- f) Tendang bola dengan punggung kaki.



E. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, Cooperative Learning, demonstrasi.

Pendekatan Pembelajaran : Saintifik

F. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan		
	<p>Guru</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa.• Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca doa adalah siswa yang hari itu datang paling awal (<i>Menghargai kedisiplinan siswa</i>)• Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan <i>sikap disiplin</i> setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita – cita.• Menyanyikan salah satu <i>Lagu Wajib/Lagu Nasional</i>. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat <i>Nasionalisme</i>.• Siswa diminta untuk memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas	30 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang pentingnya sikap <i>disiplin</i>, <i>kerja sama</i>, dan <i>mandiri</i> yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. <p>Aperpepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya. • Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya. • Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari • Apabila materi tema/projek ini kerjakan dengan baik dan sungguh-sungguh ini dikuasai dengan baik, maka peserta didik diharapkan dapat menjelaskan tentang materi sesuai tema • Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung • Mengajukan pertanyaan <p>Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan KKM pada pertemuan yang berlangsung • Pembagian kelompok belajar • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran 	
Kegiatan Inti	Materi : <i>Menendang Bola</i>	
Sintak Model Pembelajaran Stimulation (stimulasi/pemberian rangsangan)	<u>KEGIATAN LITERASI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Pembiasaan membaca 15 menit dimulai dengan guru menceritakan tentang kisah masa kecil salah satu tokoh dunia / agama (<i>Misal : Ibnu Sina, Isaac Newton , nabi dan rasul, orang orang soleh dll</i>). • Sebelum membacakan buku, guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan 	165 menit

	<p>pertanyaan-pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> - apa yang tergambar pada sampul buku? - apa judul buku? - kira-kira buku ini menceritakan apa? - pernahkah kamu membaca judul seperti itu? - apa saja yang kamu ingin ketahui dari buku ini? <ul style="list-style-type: none"> • Guru membacakan cerita pada buku dan menunjukkan ekspresi dan intonasi yang sesuai. Siswa menyimak dengan seksama. • Setelah guru membacakan buku, siswa diminta menuliskan kesimpulan / ringkasan cerita pada selembar kertas berwarna. • Menyegarkan suasana kembali dengan menyanyikan <i>salah satu lagu anak-anak</i>. • Berikan penguatan bahwa cita – cita, apapun itu harus di capai dengan kerja keras. • Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi : <i>Menendang Boladengan</i> cara : <ul style="list-style-type: none"> ➤ Melihat (tanpa atau dengan Alat) Menayangkan gambar/foto/video yang relevan ➤ Mengamati Lembar kerja materi : <i>Menendang Bola</i> pemberian contoh-contoh materi : <i>Menendang Bola</i> untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb ➤ Membaca. Kegiatan literasi ini dilakukan di rumah dan di sekolah dengan membaca materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan : <i>Menendang Bola</i> ➤ Menulis Menulis resume dari hasil pengamatan dan bacaan terkait : <i>Menendang Bola</i> ➤ Mendengar Pemberian materi : <i>Menendang Bola</i> oleh guru ➤ Menyimak Penjelasan pengantar kegiatan secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai materi : : <i>Menendang Bola</i> • Siswa diajak untuk melatih rasa <i>syukur</i>, kesungguhan dan <i>kedisiplinan</i>, ketelitian, mencari informasi • Siswa mempertunjukkan hasil kerja kelompoknya untuk 	
--	--	--

	<p>menarikan tari hasil kreasi kelompok yang merupakan kreasi dari daerah di Indonesia. Siswa berlatih kembali beberapa gerakan hasil kreasinya dengan mengikuti irama dan ketukan dari musik pengiring tarian tersebut. Siswa bekerja sama dengan kelompoknya agar menghasilkan harmoni yang indah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dan guru merayakan kegiatan pembelajaran dengan bernyanyi dan bermain peran 	
<p>Problem statemen (pertanyaan/identifikasi masalah)</p>	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u> Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya : Mengajukan pertanyaan tentang materi : : <i>Menendang Bola</i></p> <p>yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (dimulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik) untuk mengembangkan kreativitas, rasa ingin tahu, kemampuan merumuskan pertanyaan untuk membentuk pikiran kritis yang perlu untuk hidup cerdas dan belajar sepanjang hayat</p>	
<p>Data collection (pengumpulan data)</p>	<p><u>KEGIATAN LITERASI</u> Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: Mengamati obyek/kejadian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dengan seksama materi sub : <i>Menendang Bola</i> yang sedang dipelajari dalam bentuk gambar/video/slide presentasi yang disajikan dan mencoba menginterpretasikannya <p>Membaca sumber lain selain buku teks</p> <ul style="list-style-type: none"> • Secara disiplin melakukan kegiatan literasi dengan mencari dan membaca berbagai referensi dari berbagai sumber guna menambah pengetahuan dan pemahaman tentang materi : <i>Menendang Bola</i> yang sedang dipelajari <p>Aktivitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • menyusun daftar pertanyaan atas hal-hal yang belum dapat dipahami dari kegiatan mengamati dan membaca yang akan diajukan kepada guru berkaitan dengan materi : <i>Menendang Bola</i> yang sedang dipelajari <p>Wawancara/tanya jawab dengan nara sumber</p> <ul style="list-style-type: none"> • mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi : <i>Menendang Bola</i> yang telah disusun dalam daftar pertanyaan kepada guru 	

	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></p> <p>Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk:</p> <p>Mendiskusikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas contoh dalam buku paket mengenai materi : <i>Menendang Bola</i> <p>Mengumpulkan informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mencatat semua informasi tentang materi : <i>Menendang Bola</i> yang telah diperoleh pada buku catatan dengan tulisan yang rapi dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar <p>Mempresentasikan ulang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengkomunikasikan secara lisan atau mempresentasikan materi dengan rasa percaya diri sub tema : <i>Menendang Bola</i> sesuai dengan pemahamannya <p>Saling tukar informasi tentang materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • : <i>Menendang Bola</i> <p>dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat</p>	
Data processing (pengolahan Data)	<p><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan dengan cara :</p> <p>Berdiskusi tentang data dari Materi : <i>Menendang Bola</i></p> <p>mengolah informasi dari materi : <i>Menendang Bola</i> yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan/pertemuan sebelumnya mau pun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi yang sedang berlangsung dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja.</p> <p>peserta didik mengerjakan beberapa soal mengenai materi : <i>Menendang Bola</i></p>	
Verification (pembuktian)	<p><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></p> <p>Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan :</p>	

	<p>Menambah keluasan dan kedalaman sampai kepada pengolahan informasi yang bersifat mencari solusi dari berbagai sumber yang memiliki pendapat yang berbeda sampai kepada yang bertentangan untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, disiplin, taat aturan, kerja keras, kemampuan menerapkan prosedur dan kemampuan berpikir induktif serta deduktif dalam membuktikan tentang materi :</p> <p>: <i>Menendang Bola</i></p> <p>antara lain dengan : Peserta didik dan guru secara bersama-sama membahas jawaban soal-soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik.</p>	
<p>Generalization (menarik kesimpulan)</p>	<p><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></p> <p>Peserta didik berdiskusi untuk menyimpulkan</p> <p>Menyampaikan hasil diskusi tentang materi : <i>Menendang Bola</i> berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan.</p> <p>Mempresentasikan hasil diskusi kelompok secara klasikal tentang materi :</p> <p>: <i>Menendang Bola</i></p> <p>Mengemukakan pendapat atas presentasi yang dilakukan tentang materi : <i>Menendang Bola</i> dan ditanggapi oleh kelompok yang mempresentasikan</p> <p>Bertanya atas presentasi tentang materi : <i>Menendang Bola</i> yang dilakukan dan peserta didik lain diberi kesempatan untuk menjawabnya.</p> <p><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></p> <p>Menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran yang baru dilakukan berupa :</p> <p>Laporan hasil pengamatan secara <i>tertulis</i> tentang materi :</p> <p>: <i>Menendang Bola</i></p> <p>Menjawab pertanyaan tentang materi : <i>Menendang Bola</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau lembar kerja yang telah disediakan</p> <p>Bertanya tentang hal yang belum dipahami, atau guru melemparkan beberapa pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi : <i>Menendang Bola</i> yang akan selesai dipelajari</p> <p>Menyelesaikan uji kompetensi untuk materi : <i>Menendang Bola</i> yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang telah disediakan secara individu untuk mengecek penguasaan siswa terhadap materi pelajaran</p>	
<p>Catatan : Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap siswa dalam pembelajaran yang meliputi sikap: nasionalisme, disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggungjawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan</p>		

Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung ; <ul style="list-style-type: none"> ➢ Apa saja yang telah dipahami siswa? ➢ Apa yang belum dipahami siswa? ➢ Bagaimana perasaan selama pembelajaran? Materi tentang sub tema: yang baru dilakukan • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. • Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. Termasuk menyampaikan kegiatan bersama orangtua • Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap <i>Disiplin, kerjasama, dan syukur</i> • Siswa menyanyikan <i>lagu gembira</i> • Siswa melakukan <i>operasi semut</i> untuk menjaga kebersihan kelas. • Mengingatkan siswa untuk menghapus papan tulis dan memastikan ruang belajar tetap bersih dan mencuci tangan dengan sabun • Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa. 	15 Menit
---------	---	----------

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

1. Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	
2	

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

- 100 = Sangat Baik
- 75 = Baik
- 50 = Cukup

- 25 = Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria
= $100 \times 4 = 400$
 3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$
 4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)
 5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai
- **Penilaian Diri**

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.					
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.					
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.					
4	...					

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :

- 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
- 50,01 – 75,00 = Baik (B)
- 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
- 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- Penilaian Teman Sebaya

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya. Berikut Contoh format penilaian teman sebaya :

Nama yang diamati : ...

Pengamat : ...

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Mau menerima pendapat teman.					
2	Memberikan solusi terhadap permasalahan.					
3	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.					
4	Marah saat diberi kritik.					
5	...					

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = 5 x 100 = 500
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

- **Penilaian Jurnal** (*Lihat lampiran*)

2. Pengetahuan

- **Tertulis Pilihan Ganda** (*lihat lampiran*)
- **Tertulis Uraian**(*lihat lampiran*)
- **Tes Lisan / Observasi terhadap Diskusi Tanya Jawab dan Percakapan**

Praktek Monolog atau Dialog

Penilaian Aspek Percakapan

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		25	50	75	100			
1	Intonasi							
2	Pelafalan							
3	Kelancaran							
4	Ekspresi							
5	Penampilan							
6	Gestur							

- **Penugasan**(*lihat lampiran*)

Tugas Rumah

- Peserta didik menjawab pertanyaan yang terdapat pada buku peserta didik
- Peserta didik memnta tanda tangan orangtua sebagai bukti bahwa mereka telah mengerjakan tugas rumah dengan baik
- Peserta didik mengumpulkan jawaban dari tugas rumah yang telah dikerjakan untuk mendapatkan penilaian

3. Keterampilan

- **Penilaian Unjuk Kerja**

Contoh instrumen penilaian unjuk kerja dapat dilihat pada instrumen penilaian ujian keterampilan berbicara sebagai berikut:

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian respon dengan pertanyaan				
2	Keserasian pemilihan kata				
3	Kesesuaian penggunaan tata bahasa				
4	Pelafalan				

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Cara mencari nilai (N) = Jumlah skor yang diperoleh siswa dibagi jumlah skor maksimal dikali skor ideal (100)

Instrumen Penilaian Diskusi

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1	Penguasaan materi diskusi				
2	Kemampuan menjawab pertanyaan				
3	Kemampuan mengolah kata				
4	Kemampuan menyelesaikan masalah				

Keterangan :

100 = Sangat Baik

50 = Kurang Baik

75 = Baik

25 = Tidak Baik

- **Penilaian Proyek**(lihat lampiran)
Membuat denah sekolah, jadwal kegiatan sekolah, dll
- **Penilaian Produk**(lihat lampiran)
- **Penilaian Portofolio**

Kumpulan semua tugas yang sudah dikerjakan peserta didik, seperti catatan, PR, dll

Instrumen Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	100	75	50	25
1					
2					
3					
4					

4. Pembelajaran Remedial

Aktivitas kegiatan pembelajaran remedial dapat berupa: pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok atau tutor sebaya dengan merumuskan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, alokasi waktu, sarana dan media pembelajaran.

5. Pembelajaran Pengayaan

Kegiatan pembelajaran pengayaan dirumuskan sesuai dengan karakteristik peserta didik, alokasi waktu, sarana dan media pembelajaran.

J. Sumber dan Referensi

Buku Guru PJOK Kelas 5 Kurikulum 2013

Buku Siswa PJOK Kelas 5 Kurikulum 2013

Mengetahui :

Kepala SDN 1 TOMBOLIKAT

.....,

Guru PJOK

.....
NIP.

.....
NIP.

LAMPIRAN





IDENTITAS PENULIS

A. Identitas

Nama : Meliyanti Mokodompit
Tempat Tanggal Lahir : Tombolikat, 12 Juli 2001
Nim : 1921008
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Tombolikat Selatan, Kecamatan Tutuyan
Kabupaten Bolaang Mongondow Timur
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Status : Mahasiswa
Email : Meliyantimokodompit@gmail.com
Nama Ayah : Dedy D. Mokodompit
Nama Ibu : Trisna Mokoagow

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

Tk : Dahli Tombolikat lulusan Tahun 2007
SD : SDN 1 Tombolikat lulusan Tahun 2013
SMP : SMP Negeri 1 Tutuyan lulusan Tahun 2016
SMA : SMK Negeri 1 Tutuyan lulusan Tahun 2019