

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN
GERAK DASAR MANIPULATIF DALAM PELAJARAN PJOK KELAS II
MI ISLAMIYAH SUMBERWUDI LAMONGAN**

SKRIPSI

Oleh:

Khoirotun Nisa'

D07219018



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
JULI 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoirotun Nisa'

NIM : D07219018

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 05 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan



Khoirotun Nisa'
D07219018

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Khoirotun Nisa'

NIM : D07219018

Judul : **PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GERAK DASAR MANIPULATIF DALAM PELAJARAN PELAJARAN PJOK KELAS II MI ISLAMIYAH SUMBERWUDI LAMONGAN**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

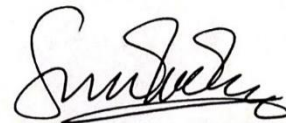
Surabaya, 05 Juli 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.
NIP. 197307222005011005



Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Khoirotn Nisa' ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 12 Juli 2023

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag, M.Pd.

NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Dr. Taufik, M.Pd.I

NIP.197302022007011040

Penguji II,

Uswatun Chasanah, M.Pd.I

NIP. 198211132015032003

Penguji III,

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd.

NIP. 197307222005011005

Penguji IV,

Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I

NIP. 197309102007011017



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini,

saya: Nama : Khoirotun Nisa'
NIM : D07219018
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : khoirotunnisa0804@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Gerak Dasar Manipulatif dalam Pelajaran PJOK Kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara fulltext untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Juli 2023

Penulis

(Khoirotun Nisa')

ABSTRAK

Khoirotun Nisa', 2023. “ Penerapan Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Dalam Pelajaran PJOK Kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I : **M. Bahri Mustofa, M.Pd.I, M.Pd.** Pembimbing II : **Sulthon Mas'ud, S.Ag., M.Pd.I.**

Kata Kunci : Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT), Keterampilan, PJOK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Hal tersebut dilihat dari hasil nilai rata-rata siswa pada pra siklus yaitu 64,44 dari 18 siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan upaya dalam meningkatkan keterampilan siswa melalui permainan bola berantai.

Tujuan Penelitian ini yaitu : 1) Untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif dalam pelajaran PJOK kelas II MI Islamiyah Sumberwudi. 2) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan gerak dalam pelajaran PJOK kelas II terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif di MI Islamiyah Sumberwudi setelah menggunakan Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kurt Lewin terdapat dua siklus meliputi empat tahapan di setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan . Teknik Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, 1) Penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dilakukan dengan baik. Hal ini terbukti dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 73,68 dan pada siklus II memperoleh nilai 96,05. hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 71,42 mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh nilai 91,07. 2) Peningkatan keterampilan siswa pada materi gerak dasar manipulatif mengalami peningkatan. Pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata 64,44 dengan persentase ketuntasan 22,22%, kemudian siklus I memperoleh nilai rata-rata 74,44 dengan persentase ketuntasan 61,11%, dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 83,05 dengan persentase ketuntasan 88,88%.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN SAMPUL.....	1
MOTTO	1
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PERSEMBAHAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR RUMUS	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Tindakan yang Dipilih.....	6
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	6
F. Signifikansi Penelitian	7
BAB II	9
KAJIAN TEORI	9
A. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	9
1. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	9
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	11
3. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di MI/SD	12
4. Manfaat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	13

B. Hakikat Keterampilan Gerak Dasar	14
C. Gerak Dasar Manipulatif	16
1. Pengertian Gerak Dasar Manipulatif	16
2. Macam-macam Gerak Dasar Manipulatif.....	17
3. Manfaat Gerak Dasar Manipulatif	19
D. Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	19
1. Model Pembelajaran Kooperatif.....	19
2. Pengertian model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	22
3. Gambaran Penerapan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	24
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	26
BAB III.....	29
MODEL PENELITIAN.....	29
A. Jenis Penelitian	29
B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian	30
C. Variabel Penelitian.....	31
D. Rencana Tindakan	32
E. Sumber Data dan Cara Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	45
G. Indikator Kinerja	50
H. Tim Peneliti dan Tugasnya.....	50
BAB IV	52
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian.....	52
B. Pembahasan.....	88
BAB V.....	97
PENUTUP.....	97
A. Simpulan	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
RIWAYAT HIDUP	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Observasi Aktivitas Guru	37
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	41
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Wawancara Guru Sebelum diterapkan Model TGT	44
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Wawancara Siswa Sebelum diterapkan Model TGT	44
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Wawancara Guru Sesudah diterapkan Model TGT	44
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Wawancara Siswa Sesudah diterapkan Model TGT	45
Tabel 3. 7 Kriteria Hasil Aktivitas Guru dan Siswa	46
Tabel 3. 8 Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif.	47
Tabel 3. 9 Kriteria Ketuntasan Keterampilan Siswa.....	49
Tabel 3. 10 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa.....	49
Tabel 4. 1 Hasil Nilai Pra Siklus	53
Tabel 4. 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	61
Tabel 4. 3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	65
Tabel 4. 4 Hasil Nilai Keterampilan Siswa Siklus I	68
Tabel 4. 5 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	77
Tabel 4. 6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	82
Tabel 4. 7 Hasil Nilai Keterampilan Siswa Siklus II.....	85
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Peningkatan Hasil Penelitian.....	95

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Aktivitas Guru dan Siswa	46
Rumus 3. 2 Ketutasan Keterampilan Siswa	47
Rumus 3. 3 Rata-rata Keterampilan Siswa	47
Rumus 3. 4 Persentase Ketuntasan Belajar	49



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	90
Diagram 4. 2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	92
Diagram 4. 3 Ketuntasan Hasil Nilai Keterampilan Siswa	94
Diagram 4. 4 Persentase Ketuntasan Nila Keterampilan Siswa.....	95



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Madrasah	103
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	104
Lampiran 3 Lembar Observasi Aktivitas Guru siklus I	110
Lampiran 4 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	113
Lampiran 5 Hasil Nilai Keterampilan Siswa Siklus I.....	115
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II.....	116
Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II	122
Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	125
Lampiran 9 Lembar Nilai Keterampilan Siswa Siklus II	127
Lampiran 10 Hasil Wawancara Guru sebelum Penerapan	128
Lampiran 11 Hasil Wawancara Siswa Sebelum Penerapan	129
Lampiran 12 Hasil Wawancara Guru Sesudah Penerapan	130
Lampiran 13 Hasil Wawancara Siswa Sesudah Penerapan	131
Lampiran 14 Instrumen Validasi Observasi Guru	132
Lampiran 15 Instrumen Validasi Observasi Siswa	134
Lampiran 16 Instrumen Validasi Wawancara Guru	136
Lampiran 17 Instrumen Validasi Wawancara Siswa	138
Lampiran 18 Instrumen Validasi RPP.....	140
Lampiran 19 Instrumen Penilaian Pra Siklus.....	143
Lampiran 20 Surat Izin	144
Lampiran 21 Surat Keterangan Sudah Melaksanakan Penelitian	145
Lampiran 22 Dokumentasi.....	146

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menanamkan nilai dan pengetahuan melalui kegiatan fisik mencakup pembelajaran latihan gerak dasar, pengembangan perawatan tubuh, senam, dan permainan atletik.¹ Menurut Husadrata pendidikan jasmani adalah sebuah proses pendidikan yang bermanfaat pada aktivitas fisik dan dapat merubah kualitas individu dalam perubahan holistik baik fisik, psikis, dan emosional. Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang berhubungan dengan perkembangan kemampuan yang disengaja dengan memiliki tujuan yang dicapai, sehingga pendidikan jasmani memiliki proses penilaian tidak hanya memiliki hasil capaian tugas yang sudah dilakukan siswa.² Pendidikan jasmani atau sering disebut dengan PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) merupakan suatu pelajaran wajib diterapkan di semua tingkatan termasuk pada tingkatan MI/SD.

Proses pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) memiliki tujuan untuk meningkatkan kinerja manusia melalui kegiatan fisik dengan usaha menumbuhkan keterampilan pengetahuan dan motorik, dengan mengintegrasikan pengetahuan sebagai aktivitas fisik dan misi pendidikan sehingga dapat memberikan pendekatan yang seimbang dalam mendidik secara

¹ Pinton Setya Mustafa and Wasis Djoko Dwiyoogo, "Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Abad 21," *Jartika* 3, no. 2 (2020): 422–38.

² Ikee Proklamasi, Agustini Agus, and Tomi I Nengah Sudjana, "Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3 Kabupaten Sidoarjo," n.d.

konsisten dan menyeluruh.³ Pelaksanaan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), siswa dididik dan dibekali secara fisik dan psikis. Latihan yang diberikan kepada siswa dengan memberikan bekal kemampuan dan keterampilan dalam gerak dasar dengan tujuan mengembangkan prestasi di bidang olahraga dan dalam kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan pendidikan jasmani di tingkatan MI sangat penting, karena pada tingkatan usia anak tersebut merupakan masa pertumbuhan anak secara fisik. Selain masa pertumbuhan anak secara fisik, usia tersebut masa mengalami perkembangan keterampilan pada gerak anak yang merupakan peran penting dalam pembentukan kualitas anak secara individu. Salah satunya tujuan pelaksanaan pendidikan jasmani untuk tingkat MI/SD, yaitu meningkatkan keterampilan gerak dasar pada siswa.⁴

Keterampilan gerak dasar tersebut sudah dimiliki anak usia tersebut dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi hal tersebut perlu ditigkatkan dan dikembangkan pada lingkungan sekolah seperti pada pelajaran PJOK. Gerak dasar yang sering dilakukan siswa dalam aktivitasnya yaitu gerak dasar manipulatif yang terdiri atas gerak melempar, menangkap, memukul, mendorong, dan menendang.⁵

³ Setya Mustafa and Dwiyojo, "Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Abad 21."

⁴ Proklamasi, Agus, and Nengah Sudjana, "Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3 Kabupaten Sidoarjo."

⁵ Jhony Hendra, Ghazali Indra Putra, and Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Muhammadiyah Muara Bungo, "Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Muara Pendidikan* 4, no. 2 (2019).

Berdasarkan hasil observasi dari peneliti selama melakukan proses penelitian di MI Islamiyah Sumberwudi di kelas II pembelajaran PJOK bahwa model yang digunakan guru saat mengajar hanya menggunakan model ceramah, dengan model ceramah pembelajaran hanya fokus pada aspek pengetahuannya saja. Pada materi gerak dasar manipulatif sendiri, bahwa masih banyak siswa yang masih belum terampil dan menguasai gerak dasar manipulatif dengan benar. Jadi, pada pelajaran PJOK siswa kurang aktif dalam bergerak dan siswa merasa bosan. Hal tersebut dapat berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa, salah satu penyebabnya yaitu model pembelajaran sehingga perlu adanya inovasi model pembelajaran yang membuat siswa memiliki antusias belajar yang tinggi dan siswa tidak mudah bosan saat melakukan kegiatan pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang baik.

Inovasi dan kreatifitas mengajar dengan model pembelajaran dapat dibantu melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), dengan melalui model tersebut pembelajaran gerak dasar manipulatif diharapkan siswa mampu menguasai materi tersebut dan dapat mencapai keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga dapat melatih siswa untuk berpikir lebih terampil dalam berpikir dan bersosial. Bentuk model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa dengan memiliki kemampuan yang berbeda.⁶

⁶ Desak Putu Parmiti and Nyoman Rediani, *Mengajar Menyenangkan Di Sekolah Dasar*, ed. Shara Nurachma, 1st ed. (Depok: Rajawali Pers, 2020).

Penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) akan terciptanya kreativitas dan inisiatif guru PJOK sebagai model pembelajaran yang menyenangkan, selain itu bertujuan untuk memotivasi siswa agar saling bekerjasama dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan. Penerapan model TGT dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar keterampilan pada gerak dasar manipulatif merupakan tujuan dari penelitian. Upaya dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan pelajaran. Peran aktif dan kerjasama siswa dibutuhkan dalam melakukan keterampilan gerak dasar manipulatif berpengaruh pada keberhasilan proses pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Via Dwi Lestari yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran aktivitas PGD Lokomotor” yang menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *TGT* berpengaruh terhadap hasil keterampilan siswa kelas III SD Negeri 053 Cisitu. Hal ini dibuktikan dari presentase nilai keterampilan 35% meningkat menjadi 86%. Dalam arti kata bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan keterampilan siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PJOK di kelas III SD Negeri 053 Cisitu.⁷

Berdasarkan uraian yang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul yang diambil yaitu “*Penerapan Model kooperatif tipe*

⁷ Via Dwi Lestari, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Aktivitas PGD Lokomoto,” *Pgsdp Jasmani*, 2019.

Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Dalam Pelajaran PJOK Kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan ”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif dalam pelajaran PJOK kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan?
2. Bagaimana peningkatan keterampilan gerak dalam pelajaran PJOK kelas II terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif di MI Islamiyah Sumberwudi setelah menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, berikut ini tujuan dari penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif dalam pelajaran PJOK kelas II MI Islamiyah Sumberwudi.
2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan gerak dalam pelajaran PJOK kelas II terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif di MI Islamiyah Sumberwudi setelah menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)?

D. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih oleh penelitian bertujuan untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah mengenai peningkatan gerak secara aktif pada siswa kelas II di MI Islamiyah Sumberwudi terhadap keterampilan gerak dasar manipulatif, dengan menggunakan Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penggunaan Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) agar siswa bergerak secara aktif mampu dalam melakukan gerak dasar manipulatif secara benar dan agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran tidak mudah bosan, sehingga siswa memiliki hasil belajar yang baik.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Penelitian ini fokus pada pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) kelas II, materi gerak dasar manipulatif.
2. Subjek yang diteliti dari siswa kelas II MI Islamiyah Sumberwudi.
3. Model pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
4. Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator Pencapaian Kompetensi yang digunakan peneliti :
 - a. Kompetensi Inti (KI) :
KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Kompetensi Dasar :

4.7 Mempraktikan penggunaan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan, dan menjaga keselamatan diri/orang lain dalam aktivitas air.

c. Indikator Pencapaian Kompetensi :

4.7.1 Mendemonstrasikan penggunaan gerak dasar manipulatif dalam bentuk permainan pada aktivitas bola.

F. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis sebagai penilaian dan sebagai kontribusi dalam perkembangan proses pembelajaran gerak dasar manipulatif pelajaran PJOK di MI, dan memberikan inovasi model. Hal tersebut dapat berdampak tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Memperbanyak wawasan ilmu pengetahuan mengenai penggunaan model dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar manipulatif pada peserta didik.

b. Bagi Siswa

Adanya penelitian ini berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Islamiyah Sumberwudi, dan siswa lebih aktif dalam bergerak.

c. Bagi Guru

Dengan hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran selanjutnya. Bahwa sebagai guru memerlukan variasi model dalam proses pembelajaran PJOK agar siswa lebih aktif dalam bergerak.

d. Bagi Madrasah

Madrasah diharapkan dapat berpartisipasi untuk mengembangkan model pembelajaran agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

1. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan jasmani yaitu dari kata pendidikan dan jasmani, Pendidikan adalah suatu proses perubahan perilaku dan sikap seseorang atau kelompok pada proses pedewasaan manusia melalui pelatihan. Sedangkan jasmani adalah fisik.⁸ Menurut Cholik Mutohir, pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas fisik yang dilakukan dalam proses pendidikan. Firmansyah, berpendapat pendidikan jasmani adalah proses pendidikan pada pembentukan manusia dimana interaksi siswa dan lingkungan dengan melalui kegiatan fisik secara sistematis.⁹

Sedangkan menurut Winarno, pendidikan jasmani adalah bagian dari proses pendidikan umum, kegiatan jasmani sebagai sarana untuk mencapai tujuan untuk mengembangkan individu intelektual, organis dan emosional.¹⁰ Oleh karena itu, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui aktivitas fisik dengan tujuan meningkatkan kemampuan dan keterampilan untuk memperkuat

⁸ Mohamad Syarif Sumantri, *Pengembangan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*, ed. Khoiro Ummatin, 1st ed. (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2019).

⁹ Alnedral, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan*, 1st ed. (Jakarta: Kencana, 2016).

¹⁰ Irfan Purnomo, Tomoliyus Tomoliyus, and Erick Burhaein, "Development of Learning Activities Playing a Ball on a Goal To Improve Manipulative Skills For Lower Class Students" (European Alliance for Innovation n.o., 2019).

karakter dan membangun watak masyarakat Indonesia yang berkualitas berdasarkan Pancasila.

Olahraga adalah aktivitas jasmani yang meliputi kegiatan kompetensi, permainan, dan perlombaan. Pengertian olahraga sendiri meliputi segala kegiatan manusia yang memiliki tujuan sebagai cita-cita, sosial, politik, kultural, ekonomi, dan lain-lain. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang mengutamakan kegiatan jasmani hidup sehat dalam perkembangan dan pertumbuhan keseimbangan fisik, sosial, dan emosional dengan seimbang.¹¹

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memegang peranan yang sangat penting, yaitu siswa diberi kesempatan untuk belajar pengalaman melalui aktivitas jasmani yang sistematis. Oleh karena itu, perkembangan zaman dapat mempengaruhi manusia dari keseluruhan fisik yang bersifat sosial, intelektual dan emosional. Dalam kehidupan sosial PJOK sangat diperlukan untuk meningkatkan hubungan secara individu maupun kelompok, selain itu dapat mempertahankan postur dan struktur tubuh manusia lebih sempurna dalam menjaga kesehatan dan kebugaran jasmani siswa. Pada proses belajar mengajar PJOK siswa harus banyak bergerak aktif, karena pada dasarnya pendidikan ini merupakan upaya untuk mengembangkan kemampuan fisik dengan tujuan utama menjadikan siswa lebih cerdas, aktif, sehat, dan kemandirian yang tinggi.¹²

¹¹ Ahmad Rum Bismar Asmar, Andi Ihsan, *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Video*, ed. Guepedia, 2020.

¹² Purnomo, Tomoliyus, and Burhaein, "Development of Learning Activities Playing a Ball on a Goal To Improve Manipulative Skills For Lower Class Students."

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini diselenggarakan disetiap jenjang pendidikan sekolah, hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan kesehatan, kebugaran jasmani, berperilaku hidup sehat dan berkarakter. Tujuan pendidikan jasmani sesuai Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 sebagai berikut:

- a. Mengembangkan pada keterampilan dalam menjaga kebugaran jasmani dan pola hidup sehat dengan melalui berbagai olahraga dan kegiatan jasmani yang baik.
- b. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, serta dapat mengembangkan psikis dan meningkatkan pertumbuhan jasmani dengan baik.
- c. Mengembangkan sikap percaya diri, jujur, sportif, dan tanggung jawab. Mengembangkan keterampilan dalam menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- d. Memahami dengan baik konsep aktivitas jasmani dan olahraga dengan baik untuk mencapai pertumbuhan jasmani yang sempurna, hidup sehat dan terampil.¹³

Menurut Adang Suherman, pendidikan jasmani memiliki empat tujuan perkembangan yaitu sebagai berikut:

¹³ Asmar, Andi Ihsan, *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Video*.

- a. Perkembangan pada fisik, ditujukan untuk melakukan aktivitas-aktivitas dengan melibatkan fisik dan seluruh organ tubuh (*physical fitness*).
- b. Perkembangan pada gerak, ditujukan untuk kemampuan pada gerakan dapat dilakukan secara efektif, efisien, indah, dan sempurna (*skill full*).
- c. Perkembangan pada mental, ditujukan pada kemampuan berfikir, wawasan ilmu pengetahuan tentang pendidikan jasmani dan lingkungan.
- d. Perkembangan pada sosial, ditujukan pada kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan suatu kelompok.¹⁴

3. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di MI/SD

Menurut Badan Nasional Serifikasi Profesi, ruang lingkup pada mata pelajaran PJOK adalah:

- a. Permainan dan olahraga, yaitu termasuk permainan, olahraga tradisional, keterampilan gerak lokomotor, gerak nonlokomotor, dan gerak manipulatif, dan lain-lain.
- b. Kegiatan pengembangan, yaitu komponen pada kebugaran jasmani dan rohani, mekanika postur tubuh, dan lain-lain.
- c. Kegiatan senam, meliputi senam dasar, ketangkasan dasar, ketangkasan dengan alat atau tanpa alat, dan lain-lain.

¹⁴ Encep Sudirjo and Muhamad Nur Alif, *Filsafat Pendidikan Jasmani*, ed. Tatang Muhtar, 1st ed. (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2019).

- d. Kegiatan ritmik, antara lain senam, gerak bebas, SKJ (Senam Kebugaran Jasmani) dan lain-lain.
- e. Aktivitas air, meliputi keterampilan bergerak didalam air, berenang, permaianan air, keselamatan air dan lain-lain.
- f. Kesehatan, meliputi menanamkan pada diri siswa untuk membiasakan hidup sehat pada kehidupan sehari-hari, merawat tubuh agar lebih sehat dan bugar, menjaga lingkungan yang sehat dan bersih, mengikuti kegiatan P3K dan UKS, istirahat yang tepat dan secukupnya.¹⁵

4. Manfaat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau disingkat dengan KTSP, manfaat dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah:

- a. Memenuhi kebutuhan pergerakan siswa

Pada pendidikan jasmani, anak dapat belajar sesuai dengan kebutuhannya sekaligus bersenang-senang melalui bergerak. Semakin terpenuhi kebutuhan bergerak, makin besar kualitas pertumbuhan pada diri peserta didik.

¹⁵ Asmar, Andi Ihsan, *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Video*.

b. Memperkenalkan siswa potensi pada dirinya

Pendidikan jasmani mengajak siswa bergerak dengan benar-benar belajar dan mengenali potensi pada dirinya dan mencoba untuk mengenali lingkungan di sekitarnya.

c. Mengajarkan dasar-dasar keterampilan yang berguna

Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ini di sekolah mengembangkan dasar-dasar keterampilan dengan tujuan agar anak menguasai kehidupan di kemudian hari.

d. Sebagai proses pendidikan

Perkembangan yang tepat dalam membentuk manusia yaitu diperoleh dari proses pendidikan manusia yang diperoleh dari proses pendidikan yang meliputi aspek fisik, sosial, emosi, mental, dan moral.¹⁶

B. Hakikat Keterampilan Gerak Dasar

Keterampilan adalah suatu kemauan yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan sesuatu. Menurut Hartoyo, keterampilan adalah keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan yang konsisten dengan efektifitas dan efisiensi. Semakin tinggi seseorang dalam mencapai tujuan yang diharapkan, maka semakin terampil orang tersebut. Manusia memiliki keterampilan yang berbeda, oleh karena itu semakin manusia sering dalam menerapkan keterampilannya semakin bagus keterampilan yang dimilikinya.

¹⁶ Asmar, Andi Ihsan.

Gerak merupakan salah satu keterampilan yang dimiliki seseorang. Menurut Yanuar Kiram, gerak adalah perubahan posisi tubuh manusia yang terjadi pada dimensi ruang dan waktu yang dapat diamati secara objektif. Keterampilan gerak menurut Yanuar Kiram, ialah aktivitas gerak yang memerlukan tindakan dan harus dipelajari dengan tujuan agar mendapatkan bentuk yang benar. Sedangkan menurut Sugiyanto, keterampilan gerak merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan secara efektif dan efisien. Keterampilan gerak adalah wujud dari kualitas pengendalian tubuh manusia dalam melakukan gerakan. Keterampilan gerak diperoleh dari proses pembelajaran, yaitu siswa memahami gerakan dan melakukan gerakan secara berulang-ulang dalam pikiran sadar gerakan yang dilakukan.¹⁷

Keterampilan gerak dasar merupakan kemampuan dalam melakukan sesuatu gerakan perubahan pada posisi tubuh secara efektif dan efisien. Keterampilan gerak dasar diterapkan di tingkat sekolah dasar, gerak dasar tersebut meliputi melempar, menangkap, menendang, mendorong, dan memukul. Pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan gerak dasar. Keterampilan gerak dasar terbagi menjadi tiga, yaitu:

a. Gerak lokomotor

Gerak yang memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain. Seperti berjalan, lari, melompat, meloncat, dan lain-lain.

¹⁷ Purnomo, Tomolius, and Burhaein, "Development of Learning Activities Playing a Ball on a Goal To Improve Manipulative Skills For Lower Class Students."

b. Gerak nonlokomotor

Gerakan yang dilakukan ditempat tidak melakukan perpindahan tubuh.

Seperti memutar, menekuk, menarik, menurunkan, dan lain-lain.

c. Gerak manipulatif

Gerak yang dikembangkan dengan bermacam objek dengan melibatkan tangan dan kaki. Seperti melempar, menangkap, memukul, menendang, mendorong, dan lain-lain.¹⁸

C. Gerak Dasar Manipulatif

1. Pengertian Gerak Dasar Manipulatif

Gerak secara umum yaitu belajar motorik. Menurut Schmidt, belajar motorik merupakan proses latihan yang mengarah pada perubahan-perubahan yang relatif dalam kemampuan seseorang pada keterampilan gerak.¹⁹ Sedangkan menurut Rahantoknam, belajar motorik adalah serangkaian proses dalam meningkatkan keterampilan motorik yang diperoleh dari latihan dan pengalaman. Gerak memiliki tujuan utama dalam penguasaan keterampilan dan gerakan yang efisien.²⁰

Dalam KBBI kata “Manipulatif” memiliki arti bersifat manipulasi.

Sedangkan kata “Manipulasi” dalam KBBI memiliki arti suatu tindakan untuk mengerjakan sesuatu dengan tangan atau dengan alat-alat mekani

¹⁸ Untung Nugroho, *Mari Memahami Pembelajaran Gerak Pendidikan Jasmani* (Purwodadi: CV. Sarnu Untung, 2015).

¹⁹ Aria Korusama Yuda Rianto, Ghika Bayu Mahardika, and Tedi Purbangkara, *Teori Belajar Motorik*, ed. Galih and Widi, 1st ed. (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023).

²⁰ Indra Adi Budiman, *Paradigma Baru Belajar Motorik*, ed. Asikin Hidayat, 1st ed. (Cirebon: Lovrinz Publishing, 2022).

secara terampil. Manipulatif merupakan keterampilan gerak yang dilakukan peserta didik secara kompleks dalam masa perkembangannya. Peran orang dewasa sangat penting bagi anak pada masa pertumbuhan dan perkembangannya.²¹

Menurut sujiono, gerak manipulatif merupakan aktivitas yang dilakukan oleh tubuh dan dibantu oleh alat bantuan. Sedangkan menurut Pramono dkk, gerak manipulatif adalah aktivitas gerak dengan memainkan benda atau alat tertentu. Diantaranya bola, raket, dan alat pemukul lainnya. Gerak dasar manipulatif adalah gerak yang dikembangkan oleh siswa yang mampu menguasai berbagai objek. Kemampuan gerak manipulatif yang banyak menggunakan tangan dan kaki. Perkembangan pada gerak manipulatif merupakan suatu perkembangan keterampilan bergerak dengan memanipulasi suatu objek.²²

2. Macam-macam Gerak Dasar Manipulatif

a. Melempar

Melempar merupakan suatu keterampilan gerak manipulatif yang mana satu atau kedua tangan yang digunakan untuk melemparkan sebuah objek kearah lain atau keruang tertentu. Gerakan melempar ini membutuhkan kekuatan pada tangan dan lengan dalam mengkoordinasi

²¹ Samsul Azhar, *Penjasorkes Keterampilan Olahraga Dengan Permainan*, ed. Hani Wijayanti (Sukabumi: CV. Jejak, 2022).

²² Azhar.

beberapa unsur gerakan. Seperti contoh: melempar bola pada lawan main.

b. Menangkap

Menangkap merupakan suatu gerakan satu tangan atau dua tangan yang mana gerakan tersebut melibatkan penghentian dari suatu objek dan menambah kontrol pada objek tersebut. Gerakan ini mengikuti gerakan objek karena sangat dipengaruhi oleh kemampuan visual. Seperti contoh: menangkap bola yang dilempar oleh lawan main.

c. Menendang

Menendang merupakan suatu pola gerakan yang menggunakan kaki untuk memukul bola. Ada dua jenis gerakan menendang yaitu gerak menendang objek di tanah dan gerak menendang objek di udara. Seperti contoh: permainan sepak bola yang gerakannya menggunakan tendangan.

d. Memukul

Memukul merupakan gerakan yang dilakukan menggunakan satu atau kedua tangan dan bisa menggunakan alat sebagai alat dorong suatu objek. Gerakan ini sering menggunakan alat bantuan. Seperti contoh, permainan bola kasti.²³

Ruang lingkup materi yang diambil untuk penelitian ini dari macam-macam gerak dasar manipulatif, peneliti mengambil dua gerak dasar

²³ Azhar.

manipulatif yang dijadikan sebagai penelitian yaitu gerak melempar dan menangkap.

3. Manfaat Gerak Dasar Manipulatif

Gerak dasar manipulatif merupakan keterampilan gerak yang efektif pada perkembangan anak. Berikut ini manfaat gerakan manipulatif terhadap perkembangan anak:

- a. Secara fisik gerakan manipulatif dapat memperbaiki pertumbuhan dan perkembangan pada postur tubuh, kesehatan dan kebugara jasmani.
- b. Gerakan manipulatif dapat memperbaiki pertumbuhan pada otak sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir.
- c. Melalui gerak manipulatif dapat menanamkan nilai mandiri, jujur, dan disiplin pada diri anak.
- d. Secara sosial gerakan manipulatif dapat mengembangkan karakter sosial dan keterampilan gerak pada diri anak.²⁴

D. Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman menjelaskan pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa baik secara langsung atau tidak langsung.²⁵ Model pembelajaran yaitu suatu pola kegiatan belajar yang digunakan sebagai pedoman kegiatan belajar mengajar agar berjalan dengan baik, menarik, dan

²⁴ Azhar.

²⁵ Sojo, *Model Pembelajaran Kooperatif*, ed. Andriyanto, 1st ed. (Klaten: Lakeisha, 2022).

mudah untuk dipahami. Model pembelajaran sangat efektif untuk upaya peningkatan kualitas mengajar, karena siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan belajar serta dapat berpikir kritis dan bekerjasama dengan tim.²⁶

Kooperatif berasal dari bahasa Inggris “*Cooperate*” yaitu bekerjasama dan saling membantu satu sama lainnya. Cooperative Learning adalah kegiatan belajar siswa yang dilaksanakan secara berkelompok. Cooperative learning merupakan model pembelajaran siswa sebagai fasilitas dalam kegiatan belajar secara berkelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajarannya.²⁷

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan teknik pengelompokan terarah dengan tujuan belajar bersama pada kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggota 5-6 orang. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model belajar siswa yang berbentuk secara kelompok dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda, yang setiap anggota kelompok saling bekerja sama dalam memecahkan tugas.²⁸ Menurut Slavin mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif ini dapat menjadikan siswa berinteraksi dengan aktif dan positif dalam berkelompok dengan bekerjasama dan bertukar ide.²⁹

Menurut Kelough dalam kasihani menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran dengan cara

²⁶ Shilphy and Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, ed. Ali Hasan Zein (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

²⁷ Yoana Nurul Asri, *Model-Model Pembelajaran*, ed. Rifka Agustianti and Isnawati Nur Afifah Latif, 1st ed. (Sukabumi: Haurutama, 2022).

²⁸ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif* (Jogjakarta: Pustaka Belajar, 2009).

²⁹ Sojo, *Model Pembelajaran Kooperatif*.

berkelompok, siswa saling berkerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas anggota kelompok, karena keberhasilan belajar itu tergantung pada keberhasilan kelompok.³⁰ Model pembelajaran kooperatif ini berbeda dengan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran kooperatif selain dapat mengembangkan hasil belajar kompetensi akademik juga efektif untuk mengembangkan kompetensi sosial siswa.³¹

Hal utama pada model pembelajaran kooperatif ialah siswa dapat belajar bekerjasama dengan saling membantu antar teman. Berdasarkan opisini yang mendasar bahwa model pembelajaran kooperatif dalam kehidupan masyarakat, yaitu dengan meraih sesuatu yang baik itu dilakukan dengan bersama-sama. Penerapan model pembelajaran kooperatif kemungkinan dapat melatih siswa dalam keterampilan berfikir dan keterampilan sosial, selain itu juga dapat mensukseskan hasil belajar. Pada dasarnya pembelajaran kooperatif, siswa diarahkan untuk bekerja sama dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dari guru dengan cara mengoptimalkan pembelajaran.³² Keunggulan pada model pembelajaran kooperatif yaitu siswa aktif terlibat pada proses kegiatan belajar sehingga memberikan interaksi dan komunikasi yang berkualitas.³³

³⁰ Sojo.

³¹ Shilphy and Octavia, *Model-Model Pembelajaran*.

³² Asri, *Model-Model Pembelajaran*.

³³ Robert E Slavin, *Cooperative Learning*, ed. Zubaedi (Bandung: Nusamedia, 2015).

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa jenis model, namun yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model kooperatif tipe *Team Games Tournament*.

2. Pengertian model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok belajar yang terdiri dari 5-6 siswa dengan memiliki kemampuan yang berbeda. Dengan adanya perbedaan anggota kelompok diharapkan siswa dapat saling membantu satu sama lain antara siswa yang kemampuannya lebih dengan siswa yang kurang mampu dalam menguasai tugas. Menurut Saco, TGT adalah permainan yang dimainkan siswa dengan anggota tim lainnya untuk memperoleh skor bagi tim masing-masing.³⁴

Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Secara umum kegiatan pada TGT hampir sama dengan STAD (*Student Team Achievement Divisions*), tetapi secara garis besar TGT dalam kegiatan belajar menggunakan permainan yaitu tournament akademik. Adanya tournament pada proses pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan semangat dan motivasi siswa untuk memperoleh hasil belajar yang baik.³⁵

Pada pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*(TGT) terdapat lima komponen, yaitu sebagai berikut:

³⁴ Parmiti and Rediani, *Mengajar Menyenangkan Di Sekolah Dasar*.

³⁵ Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli, and Sri Harmianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011).

a. Penyajian Kelas

Pada penyajian kelas dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) guru menjelaskan materi dan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan. Ketika penyajian kelas berlangsung siswa sudah terbentuk menjadi beberapa kelompok.

b. Kelompok

Kelompok dibentuk dengan anggota 5-6 orang dengan dibentuk heterogen, yang anggota kelompok memiliki kemampuan yang berbeda tanpa membedakan. Fungsi utama pada kelompok adalah masing-masing anggota kelompok saling membantu dan menyakinkan bahwa mereka bisa bekerja sama dalam mengerjakan tugas.

c. Permainan

Permainan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT digunakan untuk menguji kemampuan yang didapat siswa setelah mengerjakan tugas. Pertanyaan disajikan melalui permainan yang disusun dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dengan bekerjasama dengan kelompoknya.

d. Turnamen

Turnamen merupakan susunan dari beberapa permainan untuk dipertandingkan. Kegiatan turnamen biasanya dilakukan pada akhir pekan atau akhir pokok bahasan, setelah guru menyampaikan materi pembelajaran.

e. Pengakuan Kelompok

Pengakuan kelompok dilaksanakan dengan memberi reward atas pencapaian dan usaha yang dilakukan tiap kelompok selama pembelajaran berlangsung sehingga tercapainya hasil belajar yang baik.³⁶

3. Gambaran Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Penerapan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam pelajaran gerak dasar manipulatif:

a. Penyajian Materi

Guru mendemonstrasikan gerak dasar manipulatif dengan mencontohkan gerakan yang terampil melalui media bola. selanjutnya siswa diberi tugas kelompok yang dikemas dalam game dan turnamen.

b. Kelompok

Kelompok dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri 6 siswa yang heterogen berdasarkan kemampuan dan jenis kelamin. Cara menentukan kelompok dengan berbaris, kemudian berhitung 1-3 diulang hingga selesai, dan setelah itu dikelompokkan sesuai dengan nomor yang didapatkan.

c. Permainan

Jenis permainan yang dilaksanakan yaitu permainan bola berantai. Berikut ini cara permainan bola berantai:

³⁶ Taniredja, Faridli, and Harmianto.

- 1) Siswa dibagi menjadi 3 kelompok, dengan anggota masing-masing kelompok 6 orang.
- 2) Setiap kelompok berbaris lurus kebelakang sesuai dengan kelompok masing-masing dengan jarak satu lengan tangan.
- 3) Pertama bola dipegang oleh siswa barisan paling depan.
- 4) Guru memberikan aba-aba untuk memulai permainan dengan hitungan 123.
- 5) Bola segera diberikan kepada teman kelompok dibelakangnya melalui atas kepala. Melempar dengan kedua tangan harus lurus saat membawa bola melewati atas kepala, dan seterusnya hingga baris paling belakang
- 6) Kemudian ganti posisi dengan menghadap kebelakang.
- 7) Selanjutnya bola diberikan dengan dilempar kepada teman kelompok melalui kedua kaki yang dibuka lebar, dan demikian seterusnya hingga siswa barisan paling belakang.
- 8) Kelompok yang selesai lebih cepat merupakan kelompok yang menang.

d. Turnamen

Turnamen yang dilakukan yaitu permainan yang sudah diberikan kemudian dijadikan kompetisi antar kelompok, dengan setiap kelompok berlomba dengan melawan kelompok lain untuk memperoleh skor.

e. Pengakuan Kelompok

Kelompok peserta yang selesai lebih awal pada turnamen tersebut merupakan kelompok yang menang, berhak memperoleh nilai terbaik dan mendapatkan reward.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe Team Games

Tournament (TGT)

Setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga pada model kooperatif Tipe Team Games Torunament (TGT). Adapun kelebihan dari model kooperatif Tipe Team Games Torunament (TGT), yaitu sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran lebih aktif karena melibatkan semua peserta didik.
- b. Mendidik anak agar mampu bersosialisasi dengan teman sebayanya.
- c. Memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa.³⁷

Adapun kekurangan dari model kooperatif Tipe Team Games Torunament (TGT), yaitu sebagai berikut:

- a. Sulit dalam mengelompokkan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dalam bidang akademiknya.
- b. Kemungkinan terjadinya kegaduhan saat turnamen berlangsung.

³⁷ Putu Yulia Angga Dewi, Naniek Kusumawati, and Dkk, *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*, ed. Tariza Fairuz (Pidic: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

c. Membutuhkan durasi waktu yang lama untuk melakukan diskusi.

Sehingga melewati batas waktu yang ditentukan.³⁸

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

No.	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Perbedaan	Persamaan	Hasil Penelitian
1.	Via Dwi Lestari (2019)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Dalam Pembelajaran Aktivitas Pgd Lokomotor	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian - Materi yang digunakan adalah lokomotor 	<ul style="list-style-type: none"> - Metode Penelitian Tindakan Kelas. - Model pembelajaran kooperatif tipe TGT. 	Presentase ketuntasan keterampilan siswa pra siklus 17%, kemudian meningkat pada siklus I 67%, dan meningkat pada siklus II 86%.
2.	Citra Ayu Lestari, Rosiner Sireger, Siti Rohmania Yuliati. (2021)	Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Peningkatkan Gerak Dasar Memukul Bola	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian - Materi yang digunakan gerak dasar memukul bola. - Metode penelitian kualitatif deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> - Model pembelajaran kooperatif tipe TGT 	Hasil analisis dari sumber data yang ada, pembelajaran ini dapat digunakan pada pembelajaran gerak dasar memukul bola peserta didik kelas tinggi di sekolah dasar.

³⁸ Agus Krisno Budiyo, *Sintaks 45 Model Pembelajaran*, ed. Septian and Firmansah Andi (Malang: UMM Press, 2016).

3	Cartono (2020)	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Bermain Kasti di Kelas V Sd Negeri 179/Ix Tanjung Harapan	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek penelitian - Materi pembelajaran adalah teknik dasar permainan kasri 	<ul style="list-style-type: none"> - Model pembelajaran kooperatif tipe TGT - Metode penelitian tindakan kelas. 	Presentase ketuntasan pada siklus I 54%, dan meningkat pada siklus II 83%.
---	----------------	---	--	---	--



 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

BAB III

MODEL PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Model penelitian adalah cara yang digunakan saat pengumpulan data penelitian. Model penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classrom Action Reasearch*). Penelitian tindakan kelas merupakan strategi guru dalam memperbaiki permasalahan pendidikan dalam situasi pembelajaran didalam kelas dan peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.³⁹ Tujuan pada penelitian tindakan kelas adalah upaya memperbaiki permasalahan dikelas dan mengembangkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas oleh “Kurt Lewin” yang merupakan orang pertama yang memperkenalkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat unsur pokok yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti yaitu mengenai pemberian model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi gerak dasar manipulatif untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa di kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan.

³⁹ Hanifah Nurdinah, *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Aplikasinya*, ed. Julia, 1st ed. (Bandung: UPI PRESS, 2014).

SIKLUS PENELITIAN TINDAKAN



Gambar 3. 1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kurt Lewin

B. Setting Penelitian dan Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan gerak peserta didik melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Adapun setting penelitian sebagai berikut:

a. Tempat penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan di MI Islamiyah Sumberwudi Karanggeneng Lamongan.

b. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei tepatnya di semester Genap tahun ajaran 2022/2023.

c. Siklus PTK

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, melalui dua siklus dapat melihat penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan.

2. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 18 anak yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

C. Variabel Penelitian

Variabel yang diamati dalam penelitian tindakan kelas yaitu meliputi:

1. Variabel Input: Siswa kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan.
2. Variabel Proses: Penerapan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT).
3. Variabel Output: Meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif.

D. Rencana Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini mengacu berdasarkan model penelitian Kurt Lewin dengan rencana penelitian menggunakan dua siklus dan setiap siklusnya terdapat empat unsur pokok diantaranya yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Apabila pada siklus I hasil yang diperoleh kurang maksimal, maka peneliti perlu melakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.

Sebelum peneliti melakukan tindakan siklus I, yang dilakukan peneliti yaitu melakukan kegiatan pra siklus. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pra siklus ini, peneliti melakukan observasi keadaan kelas saat kegiatan belajar berlangsung dan peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di kelas II. Setelah selesai melakukan kegiatan pra siklus, dilanjut peneliti melakukan kegiatan tindakan siklus I dan siklus II, Berikut rencana tindakan berdasarkan Kurt Lewin yaitu sebagai berikut:

1. Siklus I

Adapun beberapa tahap yang akan dilakukan oleh peneliti pada siklus I yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

- 2) Menentukan model pembelajaran yaitu model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 3) Mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran.
- 4) Menyusun instrumen penilaian dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Mempersiapkan tempat kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini kegiatan melakukan tindakan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun oleh peneliti.

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Kegiatan pada tahap pengamatan ini dengan melakukan pengamatan aktivitas guru dan peserta didik sesuai dengan lembar observasi selama proses belajar berlangsung. Berikut cara memperoleh

data tersebut:

- 1) Mengamati aktivitas belajar berlangsung tingkat keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan gerak siswa pada model pembelajaran menggunakan Model TGT.
- 2) Mengamati hasil yang diperoleh oleh siswa sesuai dengan indikator yang ditentukan saat proses belajar berlangsung.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi ini adalah peneliti mengevaluasi hasil kegiatan yang telah dilaksanakan bersama guru mata pelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan analisis hasil penelitian yaitu hasil penilaian proses belajar siswa. Hasil tersebut digunakan sebagai acuan bahan refleksi. Apabila hasil penelitian pada siklus I belum sesuai indikator dan mencapai tujuan pembelajaran, maka perlu melakukan perbaikan pada siklus II. Hasil refleksi sebagai pedoman untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus II.

2. Siklus II

Pada siklus II ini adalah tindak lanjut dari kekurangan yang terjadi pada kegiatan di siklus I. Berikut tahapan kegiatan sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti menindak lanjut kekurangan dan kesalahan terdapat pada siklus I.
- 2) Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.
- 3) Menentukan model pembelajaran yaitu model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 4) Mempersiapkan alat dan bahan pembelajaran.

- 5) Menyusun instrumen penilaian dan lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
 - 6) Mempersiapkan tempat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pembelajaran PJOK dengan model permainan untuk meningkatkan keterampilan gerak pada siswa. langkah kegiatan pada siklus II ini berbeda dengan siklus pertama, pada siklus II terdapat perbaikan dari kekurangan yang ada pada siklus I. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II.

c. Tahap Pengamatan (*Observation*)

Kegiatan pada tahap pengamatan ini dengan melakukan pengamatan aktivitas guru dan peserta didik sesuai dengan lembar observasi selama proses belajar berlangsung. Berikut cara memperoleh data tersebut:

- 1) Mengamati aktivitas belajar berlangsung tingkat keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan gerak siswa pada model pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).
- 2) Mengamati hasil yang diperoleh siswa terhadap pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada materi gerak dasar manipulatif sesuai dengan indikator yang ditentukan.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah menganalisis hasil pengamatan yang telah diperoleh bersama guru mata pelajaran. Selanjutnya peneliti menyimpulkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran pada peningkatan keterampilan gerak pada siswa melalui model pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* melalui kegiatan mulai dari siklus I dan siklus II.

E. Sumber Data dan Cara Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Penelitian tindakan kelas terdapat dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berupa uraian atau deskriptif kalimat dan tidak berupa hitungan angka. Penelitian data kualitatif berupa observasi perangkat pembelajaran serta proses kegiatan belajar berlangsung oleh guru dan siswa.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa angka atau data yang dapat diukur. Data kuantitatif pada penelitian ini yaitu data nilai keterampilan yang telah diperoleh siswa kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan.

2. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini secara non tes. Teknik non tes yaitu berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.⁴⁰ Pada penelitian ini, observasi dilakukan pada aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Kegiatan penelitian ini melakukan observasi bertujuan mengumpulkan data kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada materi gerak dasar manipulatif dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru dan peserta didik.

Tabel 3. 1
Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aspek yang diamati	Skor penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Persiapan						
1	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran RPP					
2	Guru menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran					

⁴⁰ Uswatun Khasanah, *Pengantar Microteaching* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020).

3	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran					
Kegiatan Pendahuluan						
4	Guru mengucapkan salam, berdoa bersama, menanyakan kabar, dan mengabsen kehadiran siswa.					
5	Guru melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.					
6	Guru mengajak siswa untuk melakukan gerakan pemanasan					
7	Guru mendemonstrasikan gerak dasar manipulatif.					
Kegiatan Inti						
8	Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok.					
9	Guru menjelaskan cara <i>Game Tournament</i> . <ul style="list-style-type: none"> - Siswa baris lurus kebelakang sesuai kelompok. - Bola dipegang barisan paling depan. - Permainan dimulai setelah aba-aba dari guru. 					

	<ul style="list-style-type: none"> - Bola diberikan kepada teman kelompok melalui atas kepala dengan dilempar, kemudian yang dibelakang menangkapnya dan seterusnya hingga siswa barisan paling akhir. - Siswa mengganti posisi dengan menghadap kebelakang dan posisi kaki dibuka lebar. - Bola diberikan kepada teman kelompok melalui kedua kaki dengan dilempar, kemudian yang dibelakang menangkapnya dan seterusnya hingga barisan paling belakang. - Kelompok yang bolanya sampai akhir lebih dulu yaitu sebagai pemenangnya. 					
10	Guru memberikan stimulasi untuk bertanya, mengenai penjelasan yang belum dipahami.					
11	Guru mengamati dan menilai					

	kegiatan siswa sebagai penilaian keterampilan gerak melempar dan menangkap.					
12	Guru mengajak siswa untuk melakukan pendinginan atau <i>Coolingdown</i> .					
Kegiatan penutup						
13	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari dan memberikan motivasi untuk semangat belajar.					
14	Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a bersama kemudian salam.					
Komponen umum						
15	Sajian isi materi pembelajaran terorganisasi dengan tepat					
16	Melaksanakan pembelajaran secara runtut sesuai dengan langkah-langkah di RPP					
17	Menggunakan waktu sesuai dengan yang direncanakan					
18	Menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa					

19	Guru selalu aktif mendampingi siswa dalam proses pembelajaran					
JUMLAH SKOR						
SKOR MAKSIMAL						
SKOR YANG DIPEROLAH						

Keterangan:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Tabel 3. 2
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Persiapan						
1	Siswa melakukan persiapan fisik sebelum kegiatan pembelajaran					
2	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar yang dibutuhkan di kelas					
Kegiatan awal						
3	Siswa menjawab salam, berdoa bersama, dan merespon absensi kehadiran guru					
4	Siswa menyimak, menjawab apersepsi dan mendengarkan tujuan					

	pembelajaran yang disampaikan guru					
5	Siswa melakukan pemanasan sebelum mengikuti kegiatan inti					
6	Siswa mengamati guru saat mendemonstrasikan gerak dasar manipulatif.					
Kegiatan Inti						
7	Siswa tertib dan antusias saat guru membagi kelas menjadi 3 kelompok.					
8	Siswa memperhatikan guru menjelaskan kembali cara <i>Game Tournament</i> .					
9	Siswa aktif bertanya mengenai hal yang dijelaskan belum paham.					
10	Siswa melakukan percobaan permainan bola berantai dengan kelompok masing-masing					
11	Siswa aktif dalam mengikuti <i>Game Tournament</i> .					
12	Siswa melakukan pendinginan atau <i>Coolingdown</i> selesai olahraga.					
Kegiatan Penutup						
13	Siswa antusias dalam					

	menyimpulkan dan motivasi dari guru					
14	Siswa membaca do'a bersama kemudian menjawab salam.					
JUMLAH SKOR						
JUMLAH SKOR MAKSIMAL						
JUMLAH SKOR YANG DIPEROLEH						

Keterangan:

1 = Kurang Baik

2 = Cukup Baik

3 = Baik

4 = Sangat Baik

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara pewawancara dan narasumber dilakukannya dengan tujuan agar memperoleh informasi.

Penelitian tindakan kelas ini melakukan wawancara dengan guru pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas II dan beberapa siswa dalam pengumpulan informasi dan data.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru pelajaran dalam mengumpulkan informasi dan data mengenai pembelajaran seperti model, strategi, dan pendekatan yang dilakukan guru kepada siswa. Selain itu, dilakukan wawancara kepada siswa mengenai respon pembelajaran yang diberikan guru sebelum menerapkan model

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Hal tersebut untuk mengetahui bagaimana hasil belajar dan perkembangan siswa.

Tabel 3. 3
Kisi-kisi Pedoman Instrumen Wawancara Guru Sebelum diterapkan Model TGT

No.	Indikator
1.	Bagaimana proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di kelas II MI Islamiyah?
2.	Model apa yang bapak gunakan dalam proses pembelajaran?
3.	Bagaimana keterampilan gerak siswa pada mata pelajaran PJOK pada materi gerak dasar manipulatif?
4.	Berapa nilai KKM yang ditentukan pada pelajaran PJOK?

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Pedoman Instrumen Wawancara Siswa Sebelum diterapkan Model TGT

No.	Indikator
1.	Apakah belajar pelajaran PJOK menyenangkan?
2.	Bagaimana cara guru menjelaskan materi gerak dasar manipulatif di kelas?
3.	Apakah guru pernah mengajak praktek pada pelajaran PJOK materi gerak dasar manipulatif?

Tabel 3. 5
Kisi-kisi Pedoman Instrumen Wawancara Guru Sesudah diterapkan Model TGT

No.	Indikator
1.	Bagaimana aktivitas belajar siswa setelah diterapkan Model TGT pada saat pembelajaran berlangsung?
2.	Bagaimana pendapat bapak tentang proses pembelajaran PJOK dengan melakukan praktik gerak dasar manipulatif dengan menggunakan model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)?

3.	Apakah ada peningkatan pada keterampilan gerak siswa setelah menggunakan model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) ini?
----	--

Tabel 3. 6
Kisi-kisi Pedoman Instrumen Wawancara Siswa Sesudah diterapkan Model TGT

No.	Indikator
1.	Apakah kamu senang selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)?
2.	Bagaimana pesan dan kesan kalian saat mengikuti proses pembelajaran ini?

c. Dokumentasi

Model dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data berupa dokumen-dokumen yang memberikan informasi pada penelitian tindakan.⁴¹ Dokumentasi yang diperlukan pada penelitian ini yaitu dokumentasi saat proses pembelajaran berlangsung, data hasil penelitian dari siklus I dan siklus II, yaitu proses kegiatan berlangsung, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen wawancara, instrumen observasi, instrumen penilaian, dan lain-lain.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah model yang digunakan sebagai analisis data yang telah dikumpulkan.⁴² Analisis data pada penelitian tindakan kelas ini secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data secara kualitatif yaitu dari hasil wawancara dan observasi pada setiap proses belajar berlangsung setiap siklus kegiatan. Sedangkan analisis data secara kuantitatif yaitu dari data

⁴¹ Risky Setiawan, *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research)* (Yogyakarta: Nuha Media, 2017).

⁴² Sutoyo, *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas, Pertama* (Surakarta: UNISRI Press, 2021).

hasil nilai aktivitas guru dan siswa, hasil keterampilan siswa, dan nilai ketuntasan siswa.

Berikut perhitungan hasil analisis dengan menggunakan rumus statistik sederhana.

1. Analisis Data Aktivitas Guru dan Siswa

Perhitungan hasil penilaian aktivitas guru dan siswa digunakan sebagai identifikasi kegiatan yang perlu diperbaiki. Teknik pengumpulan data aktivitas guru dan siswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁴³

Rumus 3. 1 Aktivitas Guru dan Siswa

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Hasil analisis data yang diperoleh dapat diklasifikasikan menurut kriteria nilai pensekoran yaitu:

Tabel 3. 7
Kriteria Hasil Aktivitas Guru dan Siswa

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
60 – 69	Kurang
<60	Sangat Kurang

⁴³ Agus Supriatna, *Modul Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter* (Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak, 2017).

2. Analisis Hasil Penilaian Keterampilan Siswa

a. Nilai ketuntasan keterampilan siswa

Rumus 3. 2 **Ketuntasan Keterampilan Siswa**

$$\text{Nilai Keterampilan} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

b. Nilai rata-rata keterampilan siswa

Rumus 3. 3 **Rata-rata Keterampilan Siswa**

$$\text{Nilai rata-rata (X)} = \frac{\sum x}{N} =$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai siswa

N = Jumlah siswa⁴⁴

Tabel 3. 8
Penilaian Unjuk Kerja Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif

No.	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian
1.	Posisi tubuh dan tangan saat melempar bola.	1. Siswa tidak dapat mengatur posisi tubuh dan tangan saat melempar. 2. Siswa mampu mengatur posisi tubuh, tetapi tidak mampu mengatur tangan saat melempar. 3. Siswa mampu mengatur posisi tubuh dan tangan saat melempar, tetapi kurang sempurna.

⁴⁴ Supriatna.

		4. Siswa sangat mampu mengatur posisi tubuh saat melempar dengan sempurna.
2.	Posisi tubuh dan tangan saat menangkap bola.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa tidak dapat mengatur posisi tubuh dan tangan saat menangkap. 2. Siswa cukup mampu mengatur posisi tubuh, tetapi tangan tidak mampu menangkap. 3. Siswa mampu mengatur posisi tubuh dan tangan saat menangkap, tetapi kurang sempurna. 4. Siswa sangat mampu mengatur posisi tubuh saat menangkap dengan sempurna.
3.	Kerjasama	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semua siswa tidak dapat bekerjasama dengan tim. 2. Sebanyak 1/3 dari jumlah siswa mampu bekerjasama dengan tim. 3. Sebanyak 1/2 dari jumlah siswa mampu bekerjasama dengan tim. 4. Siswa siswa mampu bekerjasama dengan tim.
4.	Ketangkasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelompok siswa yang tidak menyelesaikan permainan. 2. Kelompok siswa yang sampai garis finish ke tiga pada permainan. 3. Kelompok siswa yang sampai garis finish ke dua pada permainan. 4. Kelompok siswa yang sampai garis finish pertama pada permainan.

Hasil nilai tersebut dirubah menjadi penskoran dengan menggunakan kriteria penilaian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 9
Kriteria Ketuntasan Keterampilan Siswa

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
90 – 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup
60 – 69	Kurang
<60	Sangat Kurang

3. Analisis Ketuntasan Belajar

Ketuntasan penilaian belajar siswa dikatakan berhasil jika telah mencapai 80%. Berikut rumus untuk menentukan persentase ketuntasan belajar yaitu:⁴⁵

Rumus 3. 4
Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100$$

Hasil nilai akhir yang diperoleh, dapat dikelompokkan dalam bentuk kriteria penilaian. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. 10
Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan	Kriteria
90% - 100%	Sangat Baik
80% - 89%	Baik
70% - 79%	Cukup
60% - 69%	Kurang
<60%	Sangat Kurang

⁴⁵ Supriatna.

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang dijadikan sebagai acuan dalam menentukan keberhasilan suatu penelitian, sehingga mudah dalam menyelesaikan perbaikan.⁴⁶ Acuan penelitian indikator kinerja ini yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian dinyatakan berhasil, apabila nilai rata-rata siswa mencapai KKM yaitu ≥ 80 .
- b. Ketuntasan belajar siswa, apabila Persentase mencapai keberhasilan $\geq 80\%$.
- c. Aktivitas belajar siswa dikatakan berhasil, apabila mencapai nilai ≥ 80 .
- d. Aktivitas belajar guru dikatakan berhasil, apabila mencapai nilai ≥ 80 .
- e. Hasil nilai siswa dinyatakan tuntas, apabila nilai mencapai KKM ≥ 75 .

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan bersifat kolaboratif, dimana peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas II. Guru mata pelajaran bekerja sama dengan peneliti dan akan terlibat sebagai tanggung jawab pelaksanaan siklus berlangsung.

1. Guru

Nama : Fathul Khoir, S.Pd

Jabatan : Guru Mata Pelajaran PJOK

⁴⁶ Sutoyo, *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas*.

Tugas :

- 1) Penanggung jawab kegiatan pembelajaran.
- 2) Pengamat pelaksanaan pembelajaran.

2. Peneliti

Nama : Khoirotun Nisa'

Nim : D07219018

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Tugas :

- 1) Menyusun RPP
- 2) Menganalisis data aktivitas pembelajaran
- 3) Menyusun laporan hasil penelitian
- 4) Terlibat kegiatan proses pembelajaran.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini, peneliti memaparkan mengenai hasil penelitian “Penerapan Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif dalam Pelajaran PJOK Kelas II MI Islamiyah Sumberwudi Lamongan”. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus, dengan diawali kegiatan pra siklus dengan tujuan untuk mengukur nilai keterampilan gerak dasar manipulatif pada siswa.

Data hasil keterampilan siswa diperoleh dari wawancara guru mata pelajaran dan siswa kelas II-A. Sedangkan data pada pelaksanaan pembelajaran diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dan hasil nilai keterampilan yang diperoleh siswa. Berikut merupakan penjelasan dari setiap siklus, tetapi sebelum menjelaskan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II peneliti melakukan kegiatan pra siklus terlebih dahulu.

1. Pra Siklus

Kegiatan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2023. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara pada guru mata pelajaran PJOK yaitu bapak Fathul Khairi, S.Pd. dan siswa kelas II-A mengenai hasil keterampilan gerak dasar manipulatif.

Hasil wawancara dengan guru pelajaran PJOK, bahwa pada saat pelajaran berlangsung guru kurang memberikan model pembelajaran yang bervariasi, guru hanya menggunakan model ceramah dan penugasan yang

hanya fokus pada aspek pengetahuan. Sehingga tidak ada penilaian dari aspek keterampilannya. Pada dasarnya pelajaran PJOK ini memiliki tujuan untuk menumbuhkan keterampilan dan motorik siswa melalui kegiatan fisik dan psikis.

Selanjutnya hasil wawancara dengan siswa kelas II-A, pada kegiatan pelajaran PJOK berlangsung siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan penugasan, guru jarang mengajak siswa untuk praktek keluar lapangan. Sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran PJOK karena guru tidak menerapkan model pembelajaran yang menarik dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Pada tanggal 10 Mei 2023, peneliti melakukan pra siklus (*pre-test*) dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II-A MI Islamiyah pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi gerak dasar manipulatif pada aspek keterampilan. Peneliti memberikan materi dan praktek meliputi gerak dasar manipulatif pada siswa kelas II-A. Berikut hasil nilai pada aspek keterampilan pra siklus (*pre-test*) pembelajaran PJOK materi gerak dasar manipulatif.

Tabel 4. 1
Hasil Nilai Pra Siklus

NO	NAMA LENGKAP	NILAI	KKM	KET
1.	ASB	65	75	TT
2.	APA	60	75	TT
3.	CNAZ	60	75	TT
4.	DM	50	75	TT
5.	HAS	55	75	TT

6.	JMF	50	75	TT
7.	MFA	70	75	TT
8.	MM	75	75	T
9.	MAKA	80	75	T
10.	MGIUA	70	75	TT
11.	MKAAG	65	75	TT
12.	NBS	50	75	TT
13.	NAS	80	75	T
14.	SPK	55	75	TT
15.	SAM	70	75	TT
16.	THM	80	75	T
17.	APA	60	75	TT
18.	MMS	65	75	TT
Jumlah Seluruh Nilai Siswa		1160		
Nilai Rata-rata		64,44		
Jumlah Siswa Yang Tuntas		4 Siswa		
Jumlah Siswa		18 Siswa		

Keterangan :

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 4.1 bahwa nilai hasil belajar siswa sebelum diterapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi gerak dasar manipulatif. Hasil nilai yang diperoleh dari 18 siswa terdapat 4 siswa dikatakan tuntas dan 14 siswa tidak tuntas. Berikut rumus untuk mengetahui rata-rata dan ketuntasan belajar siswa.

a. Nilai rata-rata siswa

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

$$X = \frac{\text{Jumlah Seluruh Nilai Siswa}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}}$$

$$X = \frac{1160}{18} = 64,44$$

b. Persentase ketuntasan siswa

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100$$

$$= \frac{4}{18} \times 100$$

$$= 22,22\%$$

Berdasarkan data pra siklus, hasil perhitungan nilai rata-rata siswa kelas II-A memperoleh 64,44 yang tuntas 4 siswa dari 18 siswa. Dari nilai rata-rata tersebut kurang dari KKM yang ditetapkan yaitu 80. Sedangkan dari hasil nilai ketuntasan siswa yaitu 22,22% yang berarti belum mencapai ketuntasan yang sudah ditetapkan. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan perbaikan hasil belajar siswa kelas II-A pada aspek keterampilan matedi gerak dasar manipulatif dengan menerapkan model pembelajaran yaitu Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif.

2. Siklus I

Pada siklus I terdapat 4 tahap yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*refelcting*). Berikut dijelaskan tahap yang dilaksanakan pada siklus I.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan ini, peneliti berencana untuk melakukan tindakan yang akan dipraktekkan di siklus I berdasarkan hasil nilai siswa pada kegiatan pra siklus yang menunjukkan bahwa kurangnya penerapan model yang menarik untuk penanaman aspek keterampilan pada pelajaran PJOK materi gerak dasar manipulatif. Berikut tahap kegiatan yang akan dilakukan yaitu:

- 1) Menyusun perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan instrumen penilaian, kemudian divalidasi dosen ahli.
- 2) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Lembar observasi ini terkait penilaian aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran berlangsung, yang mana lembar observasi sudah tervalidasi oleh dosen ahli.
- 3) Setelah divalidasi, peneliti kordinasi dengan guru mapel PJOK yaitu Bapak Fathul Khoir, S.Pd. terkait kegiatan yang akan dilaksanakan pada siklus I.
- 4) Mempersiapkan sarana sebagai pendukung dalam menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu 3 bola.

b. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap tindakan ini, kegiatan siklus I dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 14 Mei 2023 dengan alokasi waktu 2 x 30 menit pada

pukul 08.00 – 09.00 WIB. Subjek yang diambil yaitu siswa kelas II-A di MI Islamiyyah Sumberwudi dengan jumlah siswa 18, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru mapel, dimana peneliti sebagai guru yang menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), sedangkan guru mapel sebagai observer pada proses pembelajaran berlangsung dengan mengisi instrumen aktivitas yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Tahap pelaksanaan ini disesuaikan dengan RPP yang telah disusun dan divalidasi. Pelaksanaan terdapat tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup dengan sintak pembelajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Tahapan tersebut diperinci sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dimulai dengan peneliti memperkenalkan diri dengan siswa sebagai pengajar. Kegiatan diawali dengan memberikan salam dan menanyakan kabar. Kemudian guru menyiapkan siswa dengan berdo'a dan mengabsen kehadiran siswa.

Selanjutnya guru menyampaikan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi gerak dasar

manipulatif. Akan tetapi guru lupa untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru mengajak siswa untuk melakukan gerakan pemanasan sebelum masuk pada kegiatan inti. Pada kegiatan pemanasan, ada beberapa siswa malas dalam mengikutinya, maka siswa kurang siap dan kurang konsentrasi. Setelah itu guru mendemonstrasikan materi gerak dasar manipulatif (melempar dan menangkap). Pada saat guru mendemonstrasikan, ada beberapa siswa yang tidak mengamati, siswa tersebut bergurau dengan temannya.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menyiapkan siswa dengan berbaris 2 shaff, guru membagi siswa menjadi 3 kelompok dengan berhitung 1 sampai 3 diulang kembali sampai selesai, kemudian siswa baris lurus kebelakang sesuai nomor kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa. Pada saat proses pembagian kelompok sedikit kesulitan karena siswa sulit dikondisikan, dan siswa kurang mendengarkan arahan dari guru sehingga siswa bingung dengan kelompok yang didapat.

Setelah pembagian kelompok, guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu 3 bola. Kemudian guru menjelaskan aturan *Game Tournament* yaitu permainan bola berantai pada materi gerak dasar manipulatif (gerak melempar dan

menangkap). Guru mengkondisikan siswa dari persiapan masing-masing kelompok dan memastikan semua siswa faham pada kegiatan permainan bola berantai ini. Sebelum permainan dimulai, guru menyiapkan siswa dengan baris lurus kebelakang sesuai kelompok dan diberi jarak dengan satu lengan tangan. Bola dipegang siswa barisan yang paling depan. Saat guru menjelaskan aturan permainan tersebut, ada salah satu siswa mengajak temannya berbicara sehingga siswa tersebut kurang paham dengan aturan permainan tersebut. Kemudian guru memberikan kesempatan siswa bertanya mengenai hal yang belum paham.

Pertama dilakukan percobaan terlebih dahulu apakah sudah paham atau belum pada permainan bola berantai ini. Percobaan dimulai dengan hitungan 123, siswa yang barisan paling depan melempar bola melalui atas kepala kepada siswa barisan yang kedua dan seterusnya sampai siswa paling belakang. Setelah bola sampai pada siswa paling belakang, siswa berbalik arah menghadap kebelakang. Kemudian bola dilempar pada siswa barisan selanjutnya melalui bawah antara dua kaki dan seterusnya hingga siswa paling belakang. Kelompok yang selesai paling cepat yaitu kelompok yang menang.

Terlihat semua siswa sudah paham dengan *Game Tournament* ini. Setelah melakukan percobaan, permainan dimulai dengan guru memberikan intruksi dengan hitungan 123 bahwa

permainan dimulai. Kegiatan tersebut dilakukan selama 35 menit. Selama permainan berlangsung siswa terlihat senang, akan tetapi ada beberapa siswa yang kurang semangat dan tidak konsentrasi, sehingga kegiatan kurang maksimal.

Setelah kegiatan tersebut guru mengajak siswa untuk melakukan pendinginan atau *Coolingdown* setelah melakukan permainan bola berantai. Agar tubuh siswa merasa rileks, mencegah adanya cedera dan otot lebih fleksibel setelah berolahraga. Pada saat pendinginan, ada beberapa siswa malas dalam mengikuti kegiatan *Coolindown*.

3) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan guru memberikan motivasi dan semangat siswa untuk selalu belajar, mengerjakan tugas rumah, dan berolahraga. Namun guru lupa menyimpulkan kegiatan yang sudah dilakukan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru memberikan salam.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pada kegiatan pengamatan ini, yang sebagai observer disini merupakan guru mata pelajaran yang mengamati aktivitas guru (peneliti) dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung, berikut ini hasil observasi pada siklus I:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4. 2
Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Persiapan						
1	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran RPP				√	Guru sudah menyiapkan RPP sebelum kegiatan belajar.
2	Guru menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran			√		Guru sudah menyiapkan media yang dibutuhkan, tetapi kurang siap.
3	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran			√		Guru sudah menyiapkan siswa secara psikis dan fisik, tetapi masih ada siswa yang belum siap.
Kegiatan Pendahuluan						
4	Guru mengucapkan salam, berdoa bersama, menanyakan kabar, dan mengabsen kehadiran siswa.				√	Guru sudah melakukan dengan maksimal.
5	Guru melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.		√			Guru sudah melakukan kegiatan apresiasi, tetapi tidak mengaitkan dengan pelajaran sebelumnya dan tidak menyampaikan tujuan pembelajaran.
6	Guru mengajak siswa untuk		√			Guru kurang maksimal saat

	melakukan gerakan pemanasan					mengajak siswa untuk melakukan pemanasan.
7	Guru mendemonstrasikan gerak dasar manipulatif.			√		Guru sudah mendemonstrasikan gerak dasar manipulatif, tetapi tidak bisa mengkondisikan kelas, beberapa siswa bergurau.
Kegiatan Inti						
8	Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok.			√		Guru kurang maksimal saat membagi siswa menjadi bentuk kelompok, banyak siswa yang bingung dengan kelompoknya.
9	Guru menjelaskan cara <i>Game Tournament</i> . <ul style="list-style-type: none"> - Siswa baris lurus kebelakang sesuai kelompok. - Bola dipegang barisan paling depan. - Permainan dimulai setelah aba-aba dari guru. - Bola diberikan kepada teman kelompok melalui atas kepala dengan dilempar, kemudian yang dibelakang menangkapnya 			√		Guru menjelaskan cara <i>Game Tournament</i> yang akan dilakukan dengan baik, tetapi masih ada beberapa siswa yang belum memahami. Sehingga masih ada siswa yang bertanya.

	<p>dan seterusnya hingga siswa barisan paling akhir.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengganti posisi dengan menghadap kebelakang dan posisi kaki dibuka lebar. - Bola diberikan kepada teman kelompok melalui kedua kaki dengan dilempar, kemudian yang dibelakang menangkapnya dan seterusnya hingga barisan paling belakang. - Kelompok yang bolanya sampai akhir lebih dulu yaitu sebagai pemenangnya. 					
10	Guru memberikan stimulasi untuk bertanya, mengenai penjelasan yang belum dipahami.			√		Guru sudah memberikan kesempatan untuk siswa yang belum faham.
11	Guru mengamati dan menilai kegiatan siswa sebagai penilaian keterampilan gerak melempar dan menangkap.			√		Guru mengamati dan menilai kegiatan siswa dengan baik. Tetapi lumayan kesulitan karena baru mengenal siswa.
12	Guru mengajak siswa untuk melakukan		√			Guru kurang maksimal saat mengkondisikan siswa saat

	pendinginan atau <i>Coolingdown</i> .					pendinginan atau <i>Coolingdown</i> , banyak siswa yang malas mengikutinya.
Kegiatan penutup						
13	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari dan memberikan motivasi untuk semangat belajar.		√			Guru tidak mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran, akan tetapi guru memberikan motivasi pada siswa.
14	Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a bersama kemudian salam.				√	Guru sudah melakukan dengan maksimal.
Komponen umum						
15	Sajian isi materi pembelajaran terorganisasi dengan tepat			√		Materi yang disajikan terorganisasi dengan baik dan tepat.
16	Melaksanakan pembelajaran secara runtut sesuai dengan langkah-langkah di RPP			√		Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, akan tetapi ada aspek yang tidak diterapkan.
17	Menggunakan waktu sesuai dengan yang direncanakan				√	Waktu yang direncanakan sesuai.
18	Menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa			√		Bahasa yang digunakan baik, tetapi ada siswa yang kurang memahami.
19	Guru selalu aktif mendampingi siswa			√		Guru aktif mendampingi

	dalam proses pembelajaran					siswa, tetapi kurang maksimal dalam mengkondisikan siswa.
	JUMLAH SKOR	-	10	30	16	
	SKOR MAKSIMAL	76				
	SKOR YANG DIPEROLAH	56				

Untuk mengetahui perhitungan data nilai akhir guru yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai akhir} &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{56}{76} \times 100 \\ &= 73,68 \text{ (Cukup)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil observasi guru menunjukkan bahwa dari aktivitas guru memperoleh nilai 73,68 dengan kategori cukup. Dimana dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru yang dilakukan pada siklus I belum maksimal karena belum memenuhi kriteria indikator kerja yaitu ≥ 80 , sehingga perlu adanya tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4. 3
Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Persiapan						
1	Siswa melakukan persiapan fisik sebelum kegiatan pembelajaran			√		Siswa melakukan persiapan fisik,

						tetapi ada siswa yang belum siap.
2	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar yang dibutuhkan di kelas				√	Siswa sudah menyiapkan perlengkapan yang diperlukan.
Kegiatan awal						
3	Siswa menjawab salam, berdoa bersama, dan merespon absensi kehadiran guru				√	Siswa melakukan dengan maksimal.
4	Siswa menyimak, menjawab apersepsi dan mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru			√		Siswa menyimak guru dengan baik, tetapi kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
5	Siswa melakukan pemanasan sebelum mengikuti kegiatan inti		√			Ada beberapa siswa yang tidak mengikuti pemanasan.
6	Siswa mengamati guru saat mendemonstrasikan gerak dasar manipulatif.			√		Siswa mengamati guru dan mengikuti gerakan yang dicontohkan.
Kegiatan Inti						
7	Siswa tertib dan atusias saat guru membagi kelas menjadi 3 kelompok.		√			Siswa kurang tertib saat pembagian kelompok, dan siswa kurang mendengarkan arahan guru.
8	Siswa memperhatikan guru menjelaskan kembali cara <i>Game Tournament</i> .		√			Siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan, sehingga mereka bingung dan bertanya kembali.

9	Siswa aktif bertanya mengenai hal yang dijelaskan belum paham.			√		Siswa yang belum faham bertanya dengan guru, akan tetapi siswa yang sudah faham tidak memperhatikan.
10	Siswa melakukan percobaan permainan bola berantai dengan kelompok masing-masing		√			Saat percobaan beberapa siswa yang masih belum sesuai dengan aturan.
11	Siswa aktif dalam mengikuti <i>Game Tournament</i> .			√		Setelah percobaan siswa aktif mengikuti kegiatan <i>Game Tournament</i> , tetapi masih ada siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan tersebut.
12	Siswa melakukan pendinginan atau <i>Coolingdown</i> selesai olahraga.		√			Ada beberapa siswa yang malas mengikuti pendinginan atau <i>Coolingdown</i> .
Kegiatan Penutup						
13	Siswa antusias dalam menyimpulkan dan motivasi dari guru			√		Siswa antusias mendengarkan motivasi dari guru, akan tetapi guru lupa tidak memberikan kesimpulan pembelajaran.
14	Siswa membaca do'a bersama kemudian menjawab salam.				√	Siswa melakukan dengan maksimal
JUMLAH SKOR		-	10	18	12	
JUMLAH SKOR MAKSIMAL		56				

JUMLAH SKOR YANG DIPEROLEH	40	
---------------------------------------	-----------	--

Untuk mengetahui perhitungan data nilai akhir siswa yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai akhir} &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{40}{56} \times 100 \\ &= 71,42 \text{ (Cukup)} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil observasi siswa menunjukkan bahwa dari hasil observasi aktivitas siswa memperoleh nilai 71,42 dengan kategori cukup. Dimana dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa yang dilakukan pada siklus I belum maksimal karena belum memenuhi kriteria indikator kerja yaitu ≥ 80 , sehingga perlu adanya tindakan perbaikan pada siklus selanjutnya.

3) Hasil Nilai Keterampilan Siswa

Tabel 4. 4
Hasil Nilai Keterampilan Siswa Siklus I

No	Nama Lengkap	Nilai	KKM	Ket
1.	ASB	80	75	T
2.	APA	75	75	T
3.	CNAZ	65	75	TT
4.	DM	60	75	TT
5.	HAS	75	75	T
6.	JMF	65	75	TT
7.	MFA	80	75	T
8.	MM	85	75	T
9.	MAKA	85	75	T

10.	MGIUA	80	75	T
11.	MKAAG	75	75	T
12.	NBS	65	75	TT
13.	NAS	85	75	T
14.	SPK	65	75	TT
15.	SAM	75	75	T
16.	THM	90	75	T
17.	APA	65	75	TT
18.	MMS	70	75	TT
Jumlah Seluruh Nilai Siswa		1340		
Nilai Rata-rata		74,44		
Jumlah Siswa Yang Tuntas		11 Siswa		
Jumlah Siswa		18 Siswa		

Keterangan :

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel nilai hasil keterampilan siswa pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 11 siswa nilai keterampilannya tuntas diatas KKM, dan 7 siswa tidak tuntas atau nilai keterampilan dibawah KKM. Berikut ini rumus-rumus perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan keterampilan siswa:

- Nilai Rata-Rata Keterampilan Siswa

$$\begin{aligned} \text{Nilai rata-rata (X)} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1340}{18} \end{aligned}$$

$$= 74,44$$

- Persentase Ketuntasan Keterampilan Siswa

$$\text{Nilai Keterampilan} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100$$

$$= \frac{11}{18} \times 100$$

$$= 61,11\%$$

Keterampilan gerak siswa meningkat, dilihat dari hasil nilai keterampilan siswa memperoleh peningkatan setelah menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Siswa yang tuntas setelah menerapkan model tersebut yaitu 11 siswa, sedangkan sebelum diterapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu 4 siswa.

Berdasarkan hasil dari data diatas bahwa mengalami peningkatan dari kegiatan pra siklus yang nilai rata-rata 64,44 dengan Persentase ketuntasan 22,22%, sedangkan pada kegiatan siklus I yang nilai rata-rata mencapai 74,44 dengan persentase 61,11%. Data yang diperoleh belum menunjukkan bahwa persentase ketuntasan tersebut belum mencapai indikator yang ditentukan yaitu ≥ 80 . Oleh karena itu, perlu adanya tindakan selanjutnya untuk diperbaiki yaitu melalui siklus II.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi ini, hasil penelitian yang dilakukan peneliti bersama guru kolaborator pada kegiatan siklus I masih belum

maksimal, adanya kendala saat kegiatan pembelajaran berlangsung sebagai penyebab ketidakberhasilan pembelajaran. Berikut ini merupakan kendala yang terjadi pada siklus I:

- 1) Guru kurang maksimal pada beberapa aspek seperti guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, dan guru tidak mengaitkan pembelajaran kemarin pada saat apersepsi.
- 2) Guru kurang mampu dalam mengkondisikan kelas saat siswa sedang tidak kondusif dan pada saat mengatur barisan guru kurang maksimal dalam mengatur barisan siswa.
- 3) Guru kurang maksimal saat memberikan gerakan pemanasan, sehingga siswa tidak siap dan kurang kondusif
- 4) Siswa tidak tertib saat guru membagi kelompok.
- 5) Guru kurang tegas dan menguasai kelas sehingga siswa banyak yang asyik ngobrol dengan temannya.
- 6) Guru kurang maksimal saat menyimpulkan pembelajaran.

Berdasarkan uraian kendala diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas pada siklus I belum maksimal. Hal ini perlu adanya tindakan dengan melakukan penelitian tindakan kelas siklus II, dengan tujuan agar memperoleh hasil yang maksimal dan tercapainya indikator kinerja. Adapun beberapa perbaikan yang perlu diperhatikan sebagai acuan pada siklus II, yaitu:

- 1) Guru lebih memaksimalkan aktivitas guru dari beberapa aspek dengan baik dan sempurna.

- 2) Guru lebih tegas saat mengkondisikan siswa, guru lebih terampil dalam mengatur barisan siswa dan pembagian kelompok
- 3) Guru lebih memaksimal saat memberikan gerakan pemanasan dengan persiapan yang matang, agar saat olahraga tidak terjadi cedera pada siswa.
- 4) Guru lebih menguasai kelas sehingga siswa tidak asyik ngobrol dengan temannya.
- 5) Guru memaksimalkan dalam memberikan penguatan dari menyimpulkan pembelajaran bersama siswa.

3. Siklus II

Siklus II merupakan tahap perbaikan dari hasil refleksi pada siklus I yang belum maksimal. Model yang diterapkan masih sama dengan model pada siklus yaitu model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), akan tetapi terdapat perbaikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan diterapkan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II ini terdiri dari 4 tahap yang sama dengan siklus I, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut ini uraian masing-masing tahap pada siklus II.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan perencanaan ini, bahwa dari hasil penelitian siklus I masih mengalami kesulitan dan nilai siswa belum tuntas, maka peneliti melakukan perbaikan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran dari hasil refleksi pada siklus I. Hal yang perlu adanya perbaikan pada siklus II yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperbaiki RPP sesuai dengan hasil refleksi siklus I, sebagai acuan kegiatan pembelajaran siklus II.
- 2) Menyusun instrumen penilaian keterampilan gerak dasar manipulatif, lembar instrumen sama dengan lembar pada siklus I.
- 3) Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan siswa, dengan menyesuaikan RPP perbaikan dari siklus I yang diperbaiki pada siklus II.
- 4) Mempersiapkan sarana sebagai pendukung dalam menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), yaitu 3 bola dan 6 buah cone.

b. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap tindakan dilakukan oleh peneliti pada hari Minggu tanggal 21 Mei 2023 dengan alokasi waktu 2 x 30 menit pada pukul 08.00 – 09.00 WIB. Subjek penelitian yaitu siswa kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi Karang Geneng Lamongan yang berjumlah 18 siswa, yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru mapel, dimana peneliti sebagai guru yang menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan guru mapel sebagai observer.

Tahap pelaksanaan ini disesuaikan dengan RPP yang telah disusun dan divalidasi. Pelaksanaan terdapat tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup dengan sintak pembelajaran

model kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Tahapan tersebut diperinci sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dimulai dengan memberikan salam, menyapa siswa dengan selamat pagi dan menanyakan kabar pada siswa. Kemudian guru menyiapkan siswa dengan berdo'a dan mengabsen kehadiran siswa.

Sebelum melakukan pemanasan guru mengatur barisan dengan rapi dan memberikan tepuk semangat, agar siswa lebih semangat dan lebih fokus mengikuti pembelajaran. Selanjutnya guru menyampaikan apresepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai materi gerak dasar manipulatif dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk melakukan gerakan pemanasan sebelum masuk pada kegiatan inti. Pada pemanasan, ada salah satu siswa yang sulit diatur, tetapi siswa yang lain aktif dalam mengikuti kegiatan pemanasan.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini guru mengatur kembali barisan kemudian mengajak siswa berhitung, kemudian guru membagi kelompok dengan berhitung 1 sampai 3 dengan diulang kembali sampai selesai. Setelah berhitung siswa dikelompokkan sesuai

dengan nomor yang dijadikan sebagai nomer kelompok. kemudian siswa baris lurus kebelakang sesuai nomor kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa. Pada saat proses pembagian kelompok siswa lebih kondusif dan tertib dari siklus I.

Setelah pembagian kelompok, guru menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu 3 bola dan 6 pembatas (*Cone*). Kemudian guru mengkondisikan siswa dari persiapan masing-masing kelompok dan memastikan semua siswa faham pada kegiatan *Game Tournament* yaitu permainan bola berantai. Siswa berbaris sesuai kelompok yang sudah dibagi, dengan berbaris seperti pertemuan siklus I yaitu berbaris lurus kebelakang dengan diberi jarak satu lengan tangan.

Setiap kelompok diberi batas cone penanda didepan barisan kelompok, kemudian salah satu setiap kelompok berjarak 10 langkah dari kelompoknya dengan menghadap kebarisan kelompok masing-masing dan diberi *Cone* penanda, permainan dimulai dengan bola pertama dipegang oleh satu siswa didepan tersebut. Kemudian guru menjelaskan cara *Game Tournament* pada materi gerak dasar manipulatif (gerak melempar dan menangkap). Pada saat menjelaskan, siswa antusias mengamati dan memahami sehingga siswa faham dengan aturan *Game Tournament* tersebut.

Pertama dilakukan percobaan terlebih dahulu apakah sudah paham atau belum pada permainan bola berantai ini. Percobaan dimulai dengan hitungan 123, siswa yang didepan melempar pada teman kelompoknya kemudian lari kebelakang barisan kelompok, dan siswa yang berada pada barisan kelompok menangkap dengan tepat dan lari kedepan, hal tersebut dilakukan hingga selesai hingga pada posisi awal permainan. Kelompok yang selesai paling cepat merupakan kelompok yang menang.

Setelah percobaan guru bertanya, apakah ada yang belum paham dengan permainan tersebut?. Terlihat semua siswa sudah paham dengan *Game Tournament* ini. guru memberikan intruksi dengan memulai hitungan 123 bahwa permainan telah dimulai. Selama permainan berlangsung terlihat semua siswa senang, lebih semangat, antusias mengikuti permainan, dan terlihat kompak dengan teman kelompoknya.

Usai permainan bola berantai guru mengajak siswa untuk melakukan pendinginan atau *Coolingdown*. Agar tubuh siswa merasa rileks, mencegah adanya cedera dan otot lebih fleksibel setelah berolahraga. Pada saat pendinginan siswa semangat mengikuti kegiatan tersebut, tetapi ada salah satu siswa yang sulit diatur.

3) Penutup

Kegiatan penutup dilakukan guru memberikan umpan balik dan kesimpulan dengan siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang sudah dipelajari, guru memberikan motivasi dan semangat siswa untuk selalu belajar, mengerjakan tugas rumah, dan berolahraga. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan guru memberikan salam.

c. Pengamatan (*Obseving*)

Pada tahap pengamatan ini, yang bertindak sebagai guru pada pembelajaran ini adalah peneliti, sedangkan guru mata pelajaran berperan sebagai observer. Hal yang diamati oleh observer yaitu aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada tahap siklus II. Berikut dibawah ini adalah hasil observasi dari siklus II:

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.5
Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
Persiapan						
1	Guru menyiapkan perangkat pembelajaran RPP				√	Guru sudah menyiapkan RPP sebelum kegiatan belajar.
2	Guru menyiapkan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam				√	Guru sudah menyiapkan media yang dibutuhkan.

	proses pembelajaran					
3	Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran				√	Guru sudah menyiapkan siswa secara psikis dan fisik dengan maksimal.
Kegiatan Pendahuluan						
4	Guru mengucapkan salam, berdoa bersama, menanyakan kabar, dan mengabsen kehadiran siswa.				√	Guru sudah melakukan dengan maksimal.
5	Guru melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran.				√	Guru sudah melakukan dengan maksimal.
6	Guru mengajak siswa untuk melakukan gerakan pemanasan			√		Guru sudah mengajak siswa dengan maksimal, tapi ada satu siswa yang sulit diatur.
7	Guru mendemonstrasikan gerak dasar manipulatif.				√	Guru mendemonstrasikan dengan maksimal
Kegiatan Inti						
8	Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok.				√	Guru tegas saat membagi kelompok, sehingga siswa paham dan nurut.
9	Guru menjelaskan cara <i>Game Tournament</i> . - Siswa baris lurus kebelakang sesuai kelompok dibelakang				√	Guru menjelaskan dengan maksimal cara <i>Game Tournament</i> yang akan dilakukan dengan bahasa yang baik dan tegas.

	<p>cone penanda, salah satu siswa baris didepan kelompoknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bola pertama dipegang oleh satu siswa yang didepan. - Permainan dimulai setelah aba-aba dari guru dengan hitungan 123. - Siswa yang didepan melempar pada teman kelompoknya kemudian lari kebelakang barisan kelompok. - siswa yang berada pada barisan kelompok menangkap dengan tepat dan lari kedepan, hal tersebut dilakukan hingga selesai hingga pada posisi awal permainan. - Kelompok yang selesai paling cepet merupakan kelompok yang menang. 					
10	Guru memberikan stimulasi untuk bertanya, mengenai			√	Guru sudah memberikan kesempatan untuk	

	penjelasan yang belum dipahami.					siswa yang belum faham.
11	Guru mengamati dan menilai kegiatan siswa sebagai penilaian keterampilan gerak melempar dan menangkap.				√	Guru mengamati dan menilai kegiatan siswa dengan baik.
12	Guru mengajak siswa untuk melakukan pendinginan atau <i>Coolingdown</i> .				√	Guru maksimal saat mengkondisikan siswa saat pendinginan atau <i>Coolingdown</i> , ada siswa yang sulit diatur dan malas mengikuti.
Kegiatan penutup						
13	Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang sudah dipelajari dan memberikan motivasi untuk semangat belajar.				√	Guru melakukan dengan maksimal, mengajak menyimpulkan dan motivasi siswa.
14	Guru menutup pembelajaran dengan membaca do'a bersama kemudian salam.				√	Guru sudah melakukan dengan maksimal.
Komponen umum						
15	Sajian isi materi pembelajaran terorganisasi dengan tepat				√	Materi yang disajikan terorganisasi dengan baik dan tepat.
16	Melaksanakan pembelajaran secara runtut sesuai dengan langkah-langkah di RPP				√	Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP.

17	Menggunakan waktu sesuai dengan yang direncanakan				√	Waktu yang direncanakan sesuai.
18	Menggunakan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa				√	Bahasa yang digunakan baik dan mudah dipahami
19	Guru selalu aktif mendampingi siswa dalam proses pembelajaran				√	Guru aktif mendampingi siswa saat proses pembelajaran.
JUMLAH SKOR		-	-	9	6	4
SKOR MAKSIMAL		76				
SKOR YANG DIPEROLAH		73				

Untuk mengetahui perhitungan data nilai akhir guru yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Nilai akhir} &= \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100 \\ &= \frac{73}{76} \times 100 \end{aligned}$$

$$= 96,05 \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil observasi guru menunjukkan bahwa dari aktivitas guru memperoleh jumlah skor 73 dari skor maksimal 76, dan hasil nilai akhir aktivitas guru memperoleh nilai 96,05. Dimana dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru pada siklus II sudah memenuhi kriteria indikator kerja yaitu ≥ 80 .

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4. 6
Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aspek yang diamati	Skor				Keterangan
		1	2	3	4	
Persiapan						
1	Siswa melakukan persiapan fisik sebelum kegiatan pembelajaran				√	Siswa melakukan persiapan fisik dengan baik.
2	Siswa menyiapkan perlengkapan belajar yang dibutuhkan di kelas				√	Siswa sudah menyiapkan perlengkapan yang diperlukan.
Kegiatan awal						
3	Siswa menjawab salam, berdoa bersama, dan merespon absensi kehadiran guru				√	Siswa melakukan dengan maksimal.
4	Siswa menyimak, menjawab apersepsi dan mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru			√		Siswa menyimak guru dengan baik, tetapi kurang aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
5	Siswa melakukan pemanasan sebelum mengikuti kegiatan inti			√		Siswa sudah melakukan pemanasan, tetapi ada siswa yang malas mengikuti pemanasan.
6	Siswa mengamati guru saat mendemonstrasialn				√	Siswa mengamati guru dan mengikuti

	gerak dasar manipulatif.					gerakan yang dicontohkan.
Kegiatan Inti						
7	Siswa tertib dan antusias saat guru membagi kelas menjadi 3 kelompok.				√	Siswa tertib dan antusias pembagian kelompok.
8	Siswa memperhatikan guru menjelaskan kembali cara <i>Game Tournament</i> .			√		Siswa memperhatikan guru saat menjelaskan, ada siswa yang kurang memperhatikan dan berbicara dengan teman kelompoknya.
9	Siswa aktif bertanya mengenai hal yang dijelaskan belum paham.				√	Siswa yang belum faham bertanya dengan guru.
10	Siswa melakukan percobaan permainan bola berantai dengan kelompok masing-masing			√		Saat percobaan ada siswa yang masih belum sesuai dengan aturan.
11	Siswa aktif dalam mengikuti <i>Game Tournament</i> .				√	Setelah percobaan siswa aktif dan semangat mengikuti kegiatan <i>Game Tournament</i> .
12	Siswa melakukan pendinginan atau <i>Coolingdown</i> selesai olahraga.			√		Siswa sudah mengikuti pendinginan atau <i>Coolingdown</i> , tetapi ada siswa yang malas mengikuti.

Kegiatan Penutup					
13	Siswa antusias dalam menyimpulkan dan motivasi dari guru			√	Siswa sudah antusias dalam menyimpulkan dan mendengarkan motivasi dari guru.
14	Siswa membaca do'a bersama kemudian menjawab salam.			√	Siswa melakukan dengan maksimal
JUMLAH SKOR		-	-	15	36
JUMLAH SKOR MAKSIMAL					56
JUMLAH SKOR YANG DIPEROLEH					51

Untuk mengetahui perhitungan data nilai akhir guru yaitu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor Yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

$$= \frac{51}{56} \times 100$$

$$= 91,07 \text{ (Sangat Baik)}$$

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa dari aktivitas siswa memperoleh jumlah skor 51 dari skor maksimal 56, dan hasil nilai akhir aktivitas guru memperoleh nilai 91,07. Dimana dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa pada siklus II sudah memenuhi kriteria indikator kerja yaitu ≥ 80 . Hasil aktivitas ini dapat dikatakan bahwa siklus II mengalami peningkatan, yang mana sebelumnya pada siklus I memperoleh nilai akhir 71,42, sedangkan siklus II memperoleh nilai akhir 91,07.

3) Hasil Nilai Keterampilan Siswa

Tabel 4. 7
Lembar Nilai Keterampilan Siswa Siklus II

No	Nama Lengkap	Nilai	KKM	Ket
1.	ASB	85	75	T
2.	APA	80	75	T
3.	CNAZ	75	75	T
4.	DM	65	75	TT
5.	HAS	80	75	T
6.	JMF	70	75	TT
7.	MFA	85	75	T
8.	MM	90	75	T
9.	MAKA	95	75	T
10	MGIUA	85	75	T
11	MKAAG	80	75	T
12	NBS	75	75	T
13	NAS	90	75	T
14	SPK	80	75	T
15	SAM	90	75	T
16	THM	95	75	T
17	APA	85	75	T
18	MMS	90	75	T
Jumlah Seluruh Nilai Siswa		1495		
Nilai Rata-rata		74,44		
Jumlah Siswa Yang Tuntas		16 Siswa		
Jumlah Siswa		18 Siswa		

Keterangan :

T = Tuntas

TT = Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel nilai hasil keterampilan siswa pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 11 siswa nilai keterampilannya tuntas diatas KKM dan 7 siswa tidak tuntas atau nilai keterampilan dibawah KKM. Berikut ini rumus-rumus perhitungan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan keterampilan siswa:

- Nilai Rata-Rata Keterampilan Siswa

$$\begin{aligned}\text{Nilai rata-rata (X)} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1495}{18} \\ &= 83,05\end{aligned}$$

- Persentase Ketuntasan Keterampilan Siswa

$$\begin{aligned}\text{Nilai Keterampilan} &= \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100 \\ &= \frac{16}{18} \times 100 \\ &= 88,88\%\end{aligned}$$

Jadi dapat dijelaskan bahwa hasil belajar siswa kela II-A MI Islamiyah Sumberwudi dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif mengalami peningkatan, yang mana pada siklus I memperoleh nilai rata-rata keterampilan yaitu 64,44 sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata keterampilan

yaitu 83,05. Kemudian pada Persentase ketuntasan keterampilan siswa juga mengalami peningkatan yang sebelumnya pada siklus I memperoleh 61,11% sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,88%. Data yang diperoleh sudah mencapai indikator yang ditentukan yaitu ≥ 80 . Oleh karena itu, dapat disimpulkan dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi gerak dasar manipulatif pada pelajaran PJOK dinyatakan berhasil.

d. Refleksi (*Reflection*)

Pada tahap refleksi ini peneliti dan guru berdiskusi mengenai kegiatan siklus II, yang mana pada siklus I kurang maksimal kemudian melakukan perbaikan pada siklus II. Pada kegiatan siklus II mengalami peningkatan pada aktivitas guru dan siswa, selain itu hasil nilai keterampilan siswa juga mengalami peningkatan.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus II memperoleh 96,05 dengan kriteria sangat baik. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II yaitu memperoleh 91,07 dengan kriteria sangat baik. Nilai rata-rata keterampilan siswa pada siklus II memperoleh 83,05 dengan kriteria baik. Jika dibandingkan dengan siklus I, kegiatan siklus II mengalami peningkatan dalam perolehan nilai observasi aktivitas, nilai tes keterampilan, dan Persentase nilai keterampilan. Oleh karena itu peneliti dan guru memutuskan untuk mengakhiri penelitian karena

kegiatan penelitian pada siklus II sudah mencapai indikator yang ditetapkan.

B. Pembahasan

Tahap ini merupakan hasil dari analisis data yang sudah dilakukan melalui kegiatan siklus I dan siklus II. Adapun hasil penelitian tindakan kelas terjadi peningkatan pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil nilai keterampilan siswa pada pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi gerak dasar manipulatif. Pada pembahasan ini yaitu membahas terkait peningkatan yang sudah terjadi setelah penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada keterampilan gerak dasar manipulatif pelajaran PJOK di kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi.

1. Penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif dalam pelajaran PJOK kelas II MI Islamiyah Sumberwudi.

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang dapat memberikan peluang kepada siswa. Dengan melalui model tersebut siswa dibentuk kelompok-kelompok kecil, kemudian dimodifikasi melalui permainan dan diturnamenkan, selanjutnya setiap kelompok diberi skor sebagai nilai keterampilan. Sehingga dengan penerapan model tersebut terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan siswa lebih semangat.

Penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II, peneliti memperoleh hasil yang berbeda. Penerapan model ini pada peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif pelajaran PJOK di MI Islamiyah Sumberwudi dapat dikatakan berhasil, karena terjadinya peningkatan pada aktivitas guru dan siswa.

a. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Guru

Pada siklus I, dari hasil observasi aktivitas guru pada penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi gerak dasar manipulatif pelajaran PJOK yang sudah dilakukan masih belum maksimal dan belum mencapai indikator yang sudah ditetapkan. Pada siklus I masih ada beberapa aspek yang belum dilakukan dengan maksimal, seperti tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, tidak mengajak siswa menyampaikan apersepsi pembelajaran, kemudian saat pemanasan guru tidak bisa mengkondisikan siswa dengan tertib sehingga siswa tidak kondusif, dan guru kurang tegas dalam mengatur barisan sehingga siswa tidak tertib atau bergurau dengan temannya. Selain itu guru tidak mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran yang sudah dipelajari. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 73,68 dengan kategori cukup.

Sedangkan pada siklus II ini peneliti melakukan perbaikan dari kekurangan yang sudah didiskusikan pada kegiatan refleksi di siklus I. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada siswa, guru mengajak siswa untuk melakukan apersepsi pembelajaran, guru mengkonsikan

siswa terlebih dahulu kemudian mengajak siswa pemanasan, guru lebih tegas saat mengatur barisan sehingga siswa tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pelajaran dan memberikan umpan balik pada siswa. sehingga hasil observasi aktivitas guru pada siklus II memperoleh nilai 96,05 dengan kategori sangat baik.

Adapun hasil peningkatan observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk diagram yaitu sebagai berikut:

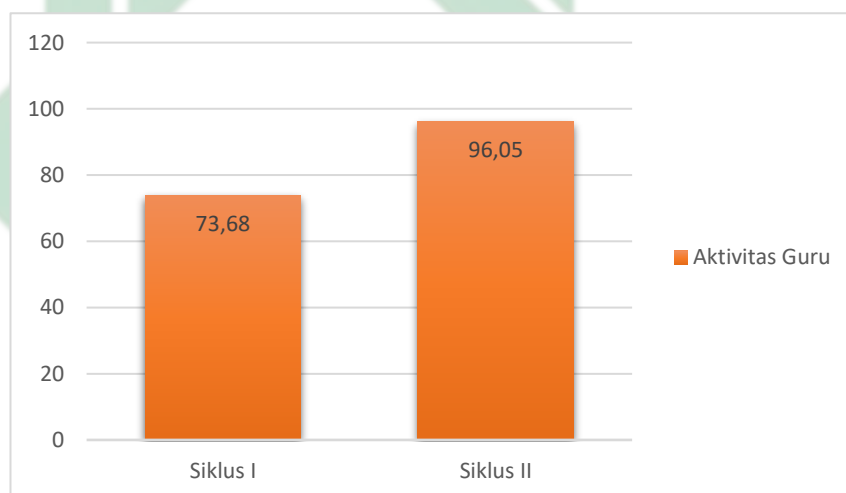


Diagram 4. 1
Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada gambar diagram 4.1 terlihat bahwa ada peningkatan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II. Dilihat pada diagram terjadi peningkatan karena peneliti melakukan perbaikan dari permasalahan yang didiskusikan di kegiatan refleksi pada siklus I. Pada pembelajaran siklus II siswa memperhatikan arahan dari guru dengan baik, sehingga siswa lebih tertib, semangat, dan kompak dalam melakukan kegiatan

pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Keberhasilan penelitian ini selain hasil observasi juga didukung dengan hasil wawancara, wawancara dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran PJOK yaitu bapak Fathul Khoiri, S.Pd. setelah penerapan siklus II. Menurut bapak Fathul dengan penerapan Model TGT pada pelajaran PJOK adanya peningkatan pada keterampilan gerak siswa, yang mana sebelumnya hanya menerapkan model ceramah saja. Jadi, keterampilan gerak siswa lebih terampil dan pembelajaran lebih bervariasi.

b. Pelaksanaan Observasi Aktivitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperlihatkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terlaksana belum maksimal, sehingga belum mencapai indikator kinerja yang sudah ditetapkan. Pada siklus I ini siswa masih proses penyesuaian dengan hal baru seperti model baru, yang mana biasanya menggunakan model ceramah yang hanya menonjol pada aspek pengetahuannya saja. Hasil dari observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 71,42 dengan kategori cukup. Setelah peneliti dan guru melakukan kegiatan refleksi pada siklus I, kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II, siswa mengalami peningkatan dengan hasil aktivitas siswa memperoleh nilai 91,07 dengan kategori

sangat baik, dan nilai tersebut sudah mencapai indikator kinerja yang sudah ditetapkan.

Adapun hasil peningkatan observasi aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk diagram yaitu sebagai berikut:

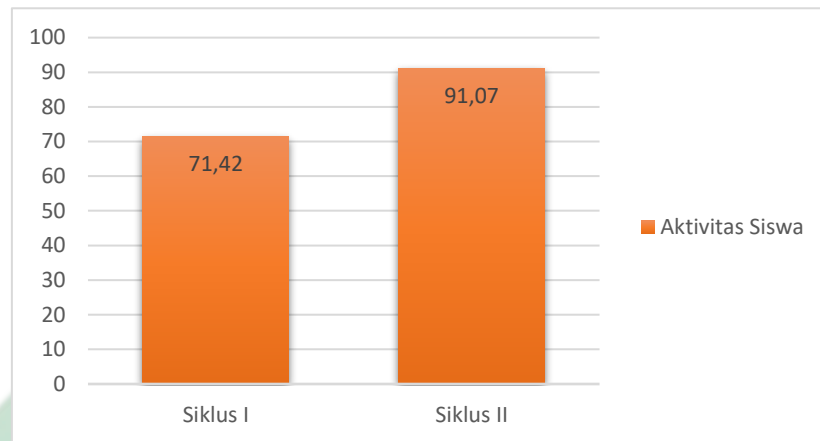


Diagram 4. 2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Pada gambar diagram 4.2 menjelaskan bahwa adanya peningkatan pada aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan pembelajaran pada siklus II terjadi karena adanya perbaikan dari kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan siklus I. Adapun perbaikan yang dilakukan yaitu guru mengkondisikan siswa dengan mengatur barisan dengan rapi supaya siswa lebih kondusif dan tertib. Kemudian guru lebih tegas dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa tidak bergurau, lebih antusias dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran berlangsung.

Keberhasilan kegiatan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil keterampilan siswa kelas II-A MI Islamiya Sumberwudi Karang

Geneng Lamongan, yang mana hasil keterampilan siswa didukung dari hasil wawancara dengan 2 siswa yaitu MAKA dan JMF, mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi gerak dasar manipulatif pelajaran PJOK ini menarik dan menyenangkan sehingga siswa merasa belajar itu tidak hanya mendengarkan saja tetapi belajar dengan bermain. Selain itu siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

2. Peningkatan keterampilan gerak dasar manipulatif dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pelajaran PJOK pada siswa kelas II MI Islamiyah Sumberwudi

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mulai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini mampu meningkatkan keterampilan gerak siswa pada materi gerak dasar manipulatif siswa kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi Karang Geneng Lamongan. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, pada pra siklus nilai hasil pembelajaran siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan. Dilihat dari jumlah siswa kelas II-A yaitu 18, yang mana siswa yang tuntas dalam pra siklus hanya 4 siswa. Sehingga nilai rata-rata siswa 64,44 dengan persentase ketuntasan 22,22% dengan kategori sangat kurang.

Pada siklus I, hasil belajar dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan dari tahap pra siklus. Tetapi peningkatan tersebut masih belum memenuhi indikator kinerja yang sudah ditetapkan. Hal tersebut dilihat dari jumlah siswa 18, yang mana siswa yang tuntas pada tahap siklus I ini hanya 11 siswa. Sehingga siswa memperoleh nilai rata-rata 74,44 dengan persentase ketuntasan 61,11% dengan kategori kurang. Sehingga peneliti dan guru mata pelajaran sepakat untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II ini penelitian mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari tahap siklus I, yang mana dari 11 siswa yang tuntas meningkat menjadi 16 siswa yang tuntas. Sehingga siswa memperoleh nilai rata-rata 83,05 dengan persentase ketuntasan 88,88% dengan kategori baik. Data yang diperoleh sudah mencapai indikator yang ditentukan yaitu $\geq 80\%$.

Berikut hasil nilai keterampilan siswa pada materi gerak dasar

manipulatif pelajaran PJOK kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi:

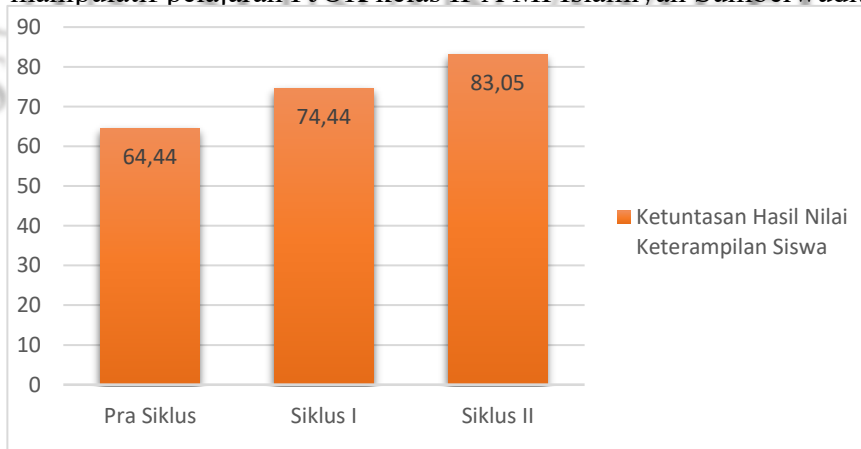


Diagram 4.3
Ketuntasan Hasil Nilai Keterampilan Siswa

Gambar grafik 4.3 menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada nilai keterampilan siswa. berikut ini bentuk persentase ketuntasan hasil keterampilan siswa.

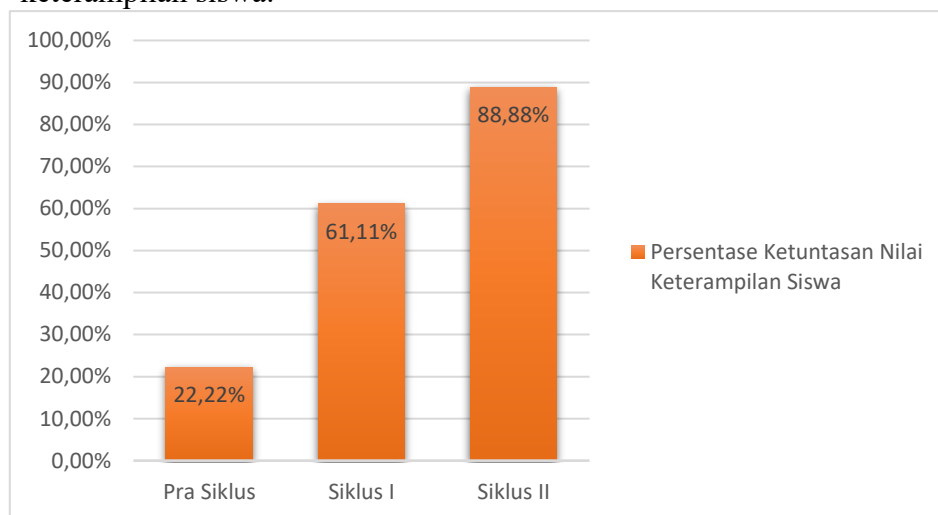


Diagram 4. 4
Persentase Ketuntasan Nilai Keterampilan Siswa

Berdasarkan diagram diatas, disimpulkan bahwa model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan siswa pada pembelajaran PJOK materi gerak dasar manipulatif kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi. Hal ini dapat dilihat melalui kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II adanya peningkatan yaitu dari aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil nilai keterampilan siswa. peningkatan tersebut disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4. 8
Rekapitulasi Peningkatan Hasil Penelitian

No	Aspek yang diamati	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Observasi Aktivitas Guru	73,68	96,05	22,37

2.	Observasi Aktivitas Siswa	71,42	91,07	19,65
3.	Nilai rata-rata Kelas	74,44	83,05	8,16
4.	Persentase Ketuntasan Keterampilan Siswa	61,11%	88,88%	27,77

Berdasarkan tabel diatas menjelaskan mengenai peningkatan yang terjadi pada aktivitas guru dan siswa. peningkatan aktivitas guru sebesar 22,37, kemudian peningkatan aktivitas siswa sebesar 19,65 Nilai rata-rata yang diperoleh siswa juga mengalami peningkatan yaitu 8,16 dengan persentase ketuntasan keterampilan siswa meningkat 27,77%.

Dengan demikian hasil penelitian dari peningkatan keterampilan siswa dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) pada materi gerak dasar manipulatif pelajaran PJOK kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi dikatakan berhasil dan sebagai rujukan guru mata pelajaran PJOK untuk meningkatkan ketrampilan siswa.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas dari dua siklus yang telah dilaksanakan di kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi dengan menerapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan pada keterampilan gerak dasar manipulatif pelajaran PJOK kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I memperoleh nilai 73,68 (Cukup), terjadi peningkatan pada siklus II memperoleh nilai 96,05 (Sangat Baik). Kemudian hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai 71,42 (Cukup), terjadi peningkatan pada siklus II memperoleh nilai 91,07 (Sangat Baik).
- 2) Melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif pelajaran PJOK kelas II-A MI Islamiyah Sumberwudi. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata dari setiap siklusnya. Pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata 64,44 dengan persentase ketuntasan 22,22%, kemudian siklus I memperoleh nilai rata-rata 74,44 dengan persentase ketuntasan 61,11%,

dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh nilai rata-rata 83,05 dengan persentase ketuntasan 88,88%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, bahwa penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar manipulatif pelajaran PJOK kelas II MI Islamiyah Sumberwudi. Maka peneliti menyampaikan saran yaitu sebagai berikut:

- 1) Seharusnya guru menggunakan model pembelajaran yang menarik, seperti media permainan bola berantai dalam proses pembelajaran didalam kelas, khususnya pada pelajara Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Karena model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat meningkatkan hasil keterampilan siswa. Selain itu, siswa juga lebih aktif, semangat, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan menghasilkan pemahaman dan hasil keterampilan yang maksimal.
- 2) Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat sebagai inovasi baru dan solusi alternatif yang digunakan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alnedral. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan*. 1st ed. Jakarta: Kencana, 2016.
- Asmar, Andi Ihsan, Ahmad Rum Bismar. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Berbasis Video*. Edited by Guepedia, 2020.
- Asri, Yoana Nurul. *Model-Model Pembelajaran*. Edited by Rifka Agustianti and Isnawati Nur Afifah Latif. 1st ed. Sukabumi: Haurutama, 2022.
- Azhar, Samsul. *Penjasorkes Keterampilan Olahraga Dengan Permainan*. Edited by Hani Wijayanti. Sukabumi: CV. Jejak, 2022.
- Budiman, Indra Adi. *Paradigma Baru Belajar Motorik*. Edited by Asikin Hidayat. 1st ed. Cirebon: Lovrinz Publishing, 2022.
- Budiyanto, Agus Krisno. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran*. Edited by Septian and Firmansah Andi. Malang: UMM Press, 2016.
- Dewi, Putu Yulia Angga, Naniek Kusumawati, and Dkk. *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Edited by Tariza Fairuz. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Hendra, Jhony, Ghazali Indra Putra, and Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi STKIP Muhammadiyah Muara Bungo. "Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Muara Pendidikan* 4, no. 2 (2019).
- Isjoni. *Pembelajaran Kooperatif*. Jogjakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Khasanah, Uswatun. *Pengantar Microteaching*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020.
- Lestari, Via Dwi. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Aktivitas PGD Lokomoto." *Pgsdp Jasmani*, 2019.
- Nugroho, Untung. *Mari Memahami Pembelajaran Gerak Pendidikan Jasmani*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung, 2015.
- Nurdinah, Hanifah. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Aplikasinya*. Edited by Julia. 1st ed. Bandung: UPI PRESS, 2014.
- Parmiti, Desak Putu, and Nyoman Rediani. *Mengajar Menyenangkan Di Sekolah Dasar*. Edited by Shara Nurachma. 1st ed. Depok: Rajawali Pers, 2020.
- Proklamasi, Ikee, Agustini Agus, and Tomi I Nengah Sudjana. "Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3

Kabupaten Sidoarjo,” n.d.

Purnomo, Irfan, Tomoliyus Tomoliyus, and Erick Burhaein. “Development of Learning Activities Playing a Ball on a Goal To Improve Manipulative Skills For Lower Class Students.” European Alliance for Innovation n.o., 2019.

Rianto, Aria Kurusama Yuda, Ghika Bayu Mahardika, and Tedi Purbangkara. *Teori Belajar Motorik*. Edited by Galih and Widi. 1st ed. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023.

Setiawan, Risky. *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research)*. Yogyakarta: Nuha Media, 2017.

Setya Mustafa, Pinton, and Wasis Djoko Dwiyo. “Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Abad 21.” *Jartika* 3, no. 2 (2020): 422–38.

Shilphy, and Octavia. *Model-Model Pembelajaran*. Edited by Ali Hasan Zein. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Slavin, Robert E. *Cooperative Learning*. Edited by Zubaedi. Bandung: Nusamedia, 2015.

Sojo. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Edited by Andriyanto. 1st ed. Klaten: Lakeisha, 2022.

Sudirjo, Encep, and Muhamad Nur Alif. *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Edited by Tatang Muhtar. 1st ed. Sumedang: UPI Sumedang Press, 2019.

Sumantri, Mohamad Syarif. *Pengembangan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. Edited by Khoiro Ummatin. 1st ed. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2019.

Supriatna, Agus. *Modul Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan Terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter*. Bandung: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak, 2017.

Sutoyo. *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas*. Pertama. Surakarta: UNISRI Press, 2021.

Taniredja, Tukiran, Efi Miftah Faridli, and Sri Harmianto. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2011.