



**PENGARUH METODE *TEAM GAMES TOURNAMENT*  
TERHADAP KETRAMPILAN SMASH PADA PERMAINAN  
BOLAVOLI PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR  
NEGERI 4 KLALING KECAMATAN JEKULO  
KABUPATEN KUDUS TAHUN 2011**

**SKRIPSI**

Diajukan Dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata I  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**SUWARJO SUBARKHAH**

**6301909041**

PERPUSTAKAAN  
**UNNES**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2011**

## SARI

Suwarjo Subarkhah 2011, **Pengaruh Metode *Teams Games Tournament* Terhadap Keterampilan Smash Antara Siswa-Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Klaling Tahun 2011**” Skripsi. Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Penjas Orkes Kelas V Di SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo kabupaten kudu Tahun 2010/2011. Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui apakah keterampilan belajar siswa dapat meningkat dan efektif dengan menggunakan metode TGT.

Penelitian akan dilaksanakan 3 bulan, yaitu dari bulan April hingga Juni 2011. Penelitian ini dilaksanakan dari mulai penyusunan proposal, penyusunan instrumen penelitian, pengumpulan data, siklus 1 dan siklus 2, dan pembuatan laporan hasil penelitian. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Klaling, Kabupaten kudu yang beralamat di Desa Klaling Rt.5 Rw. I Jekulo , Kabupaten Kudus. Pemilihan tempat didasarkan pada tempat peneliti mengajar dan tempat ditemukannya masalah yang akan diteliti. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 4 Klaling, Kudus tahun pelajaran 2010/2011. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 kali tatap muka. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan (*Planing*), pelaksanaan tindakan, refleksi, dan revisi. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif persentase.

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut : Pembelajaran dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ( *T.G.T* ) memiliki dampak positif dalam meningkatkan Keterampilan belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (50 %), dan siklus II (95 %). Selisih nilai rata-rata siswa kurang terampil dan siswa terampil pada siklus 1 (pre-tes) siswa kurang terampil = 10 siswa dan siklus 2 (pos-tes) siswa kurang terampil = 1 siswa. Maka dari perbedaan tersebut diperoleh bahwa Metode *Team Games Tournament* lebih cocok untuk siswa yang kurang terampil, karena hasilnya lebih besar dari pada siswa terampil yang berarti terjadi peningkatan keterampilan yang signifikan pada siswa kurang terampil.

Simpulan penelitian adalah melalui penerapan metodel pembelajaran *Teams Games Tournament* ( *TGT* ) dapat meningkatkan keterampilan belajar smash bola voli bagi siswa kelas V SD Negeri 4 Klaling Tahun Pelajaran 2010/2011. Saran yang dapat disampaikan, untuk melaksanakan metode pembelajarn *Teams Games Tournament* ( *TGT* ) memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ( *TGT* ) dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal

## LEMBAR PERSETUJUAN

Telah disetujui untuk diujikan dalam sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu.....

Tanggal : 1 Juni 2011.....

Pembimbing I



Drs. Nasuka, M. Kes  
NIP.19590916 198511 1 001

Pembimbing II



Drs. Supriyadi, M. Pd  
NIP.19470301 197301 1 001

Mengetahui

Ketua Jurusan PKLO UNNES



## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian skripsi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 18 Agustus 2011

Panitia Ujian

Ketua

Sekretaris


Drs. Uen Hartiwan, M. Pd  
NIP 19530411 198303 1 001

Drs. Hermawan, M. Pd  
NIP 19590401 198803 1 002

Dewan Penguji :



Hadi, S. Pd, M. Pd  
NIP 19790311 200604 1 001



Drs. Nasuka, M. Kes  
NIP 19590916 198511 1 001



Drs. Soeprijadi, M. Pd  
NIP 19470301 197301 1 001

## MOTTO

1. Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum sehingga mereka,  
merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri ( Al Ra'ad;11 )
2. Sesungguhnya dibalik kesulitan ada kemudahan ( Al Insyirah ; 5 )



### PERSEMBAHAN

Ayah ibu tercinta

Istriku dan anak – anakku tersayang

Juga teman – teman yang ikut membantu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Kuasa atas segala rahmat dan karuniaNya yang telah dilimpahkan kepada kami sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang kami beri judul “Pengaruh Metode *Team Games Tournament* Terhadap Keterampilan Smash Antara Siswa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun 2011” yang diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1 untuk mencapai gelar sarjana pendidikan.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang , yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk bisa menempuh studi di Universitas Negeri Semarang hingga selesai.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberi izin dalam penelitian .
3. Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga ( PKLO ) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberi dorongan kepada penulis .
4. Drs. Nasuka, M.Kes. Selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberi petunjuk, pengarahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Supriyadi, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberi petunjuk, pengarahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepala SD Negeri 4 Klaling Jekulo Kudus, yang telah memberi izin penggunaan iswanya sebagai sampel penelitian.
7. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah mendorong dan membantu kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

8. Semua siswa - siswi Kelas V SD Negeri 4 Klaling Jekulo Kudus, khususnya yang terlibat dalam penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu perstu yang telah memberi bantuan dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap, mudah-mudahan hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan yang positif dalam perkembangan pendidikan secara umum dan khususnya pendidikan Jasmani serta prestasi olahraga bola voli. Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis akan senang hati dan sangat menghargai setiap kritik dan saran.

Penulis.

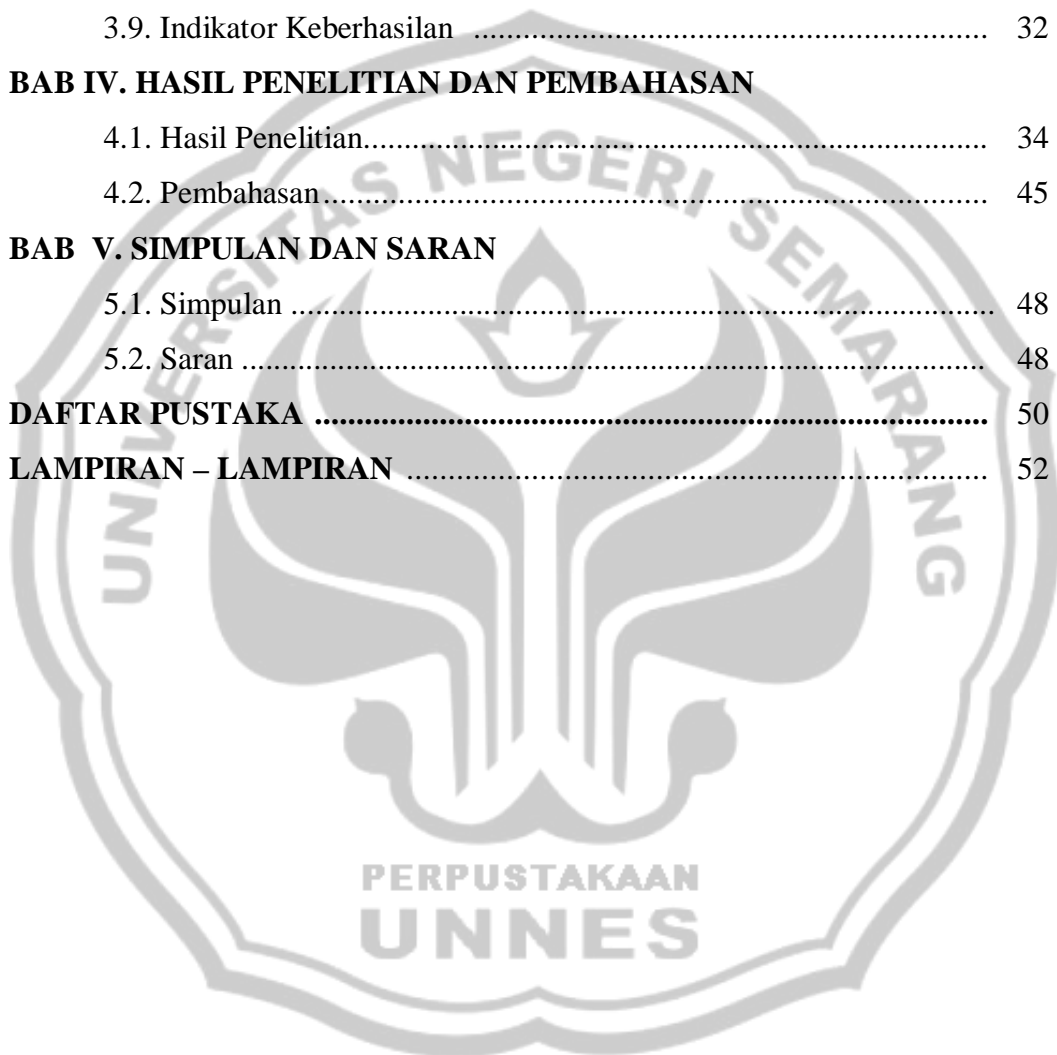


## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Sari .....	ii
Lembar Persetujuan .....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Moto dan Persembahan .....	v
Kata Pengantar .....	vi
Daftar Isi .....	viii
Daftar Tabel .....	x
Daftar Gambar .....	xi
Daftar Lampiran.....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi masalah .....	5
1.3. Rumusan Masalah .....	5
1.4. Tujuan Penelitian .....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
16. Penegasan Istilah .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Tinjauan Kepustakaan .....	
2.1.1. Pengertian Belajar dan Keterampilan Belajar.....	7
2.1.1.1. Pengertian Belajar.....	8
2.1.1.2. Makna Keterampilan Belajar .....	9
2.1.2. Metode <i>Team Games Tournament</i> (TGT) .....	11
2.1.3. Pengertian Bolavoli .....	18
2.2. Kerangka Berfikir .....	22
2.3. Hipotesis Tindakan .....	23
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
3.1. Setting Penelitian .....	24
3.2. Subjek /Lokasi Penelitian.....	25

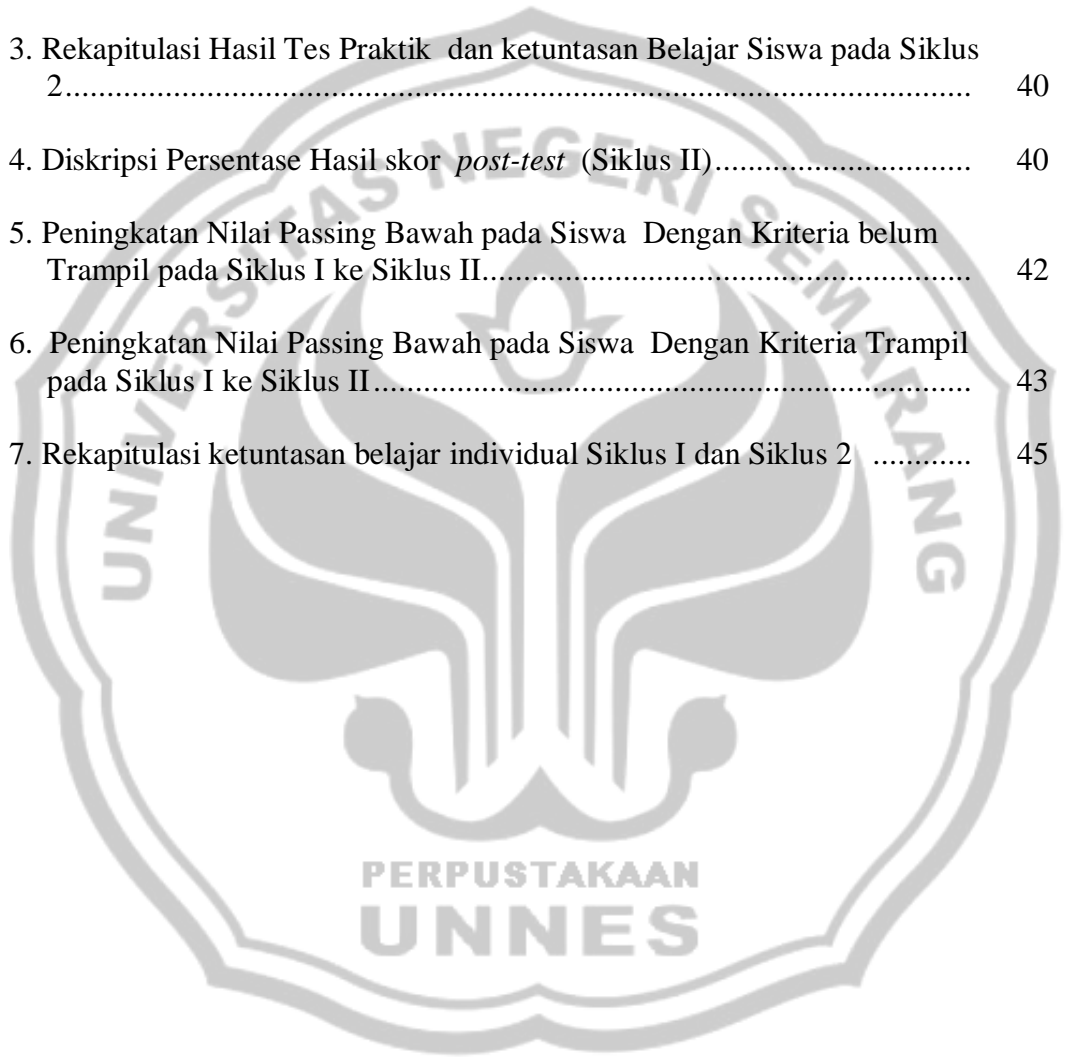


3.3. Waktu dan tempat Penelitian.....	26
3.4. Gambaran Umum.....	26
3.5. Langkah-Langkah Tindakan.....	27
3.6. Metode Pengumpulan Data .....	31
3.7. Sumber Data .....	32
3.8. Teknis Analisis Data .....	32
3.9. Indikator Keberhasilan .....	32
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Hasil Penelitian.....	34
4.2. Pembahasan .....	45
<b>BAB V. SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Simpulan .....	48
5.2. Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>52</b>



## DAFTAR TABEL

1. Rekapitulasi Hasil Tes Praktik dan ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus 1 .....	36
2. Diskripsi Persentase Hasil skor <i>pre-test</i> .....	37
3. Rekapitulasi Hasil Tes Praktik dan ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus 2.....	40
4. Diskripsi Persentase Hasil skor <i>post-test</i> (Siklus II).....	40
5. Peningkatan Nilai Passing Bawah pada Siswa Dengan Kriteria belum Trampil pada Siklus I ke Siklus II.....	42
6. Peningkatan Nilai Passing Bawah pada Siswa Dengan Kriteria Trampil pada Siklus I ke Siklus II.....	43
7. Rekapitulasi ketuntasan belajar individual Siklus I dan Siklus 2 .....	45



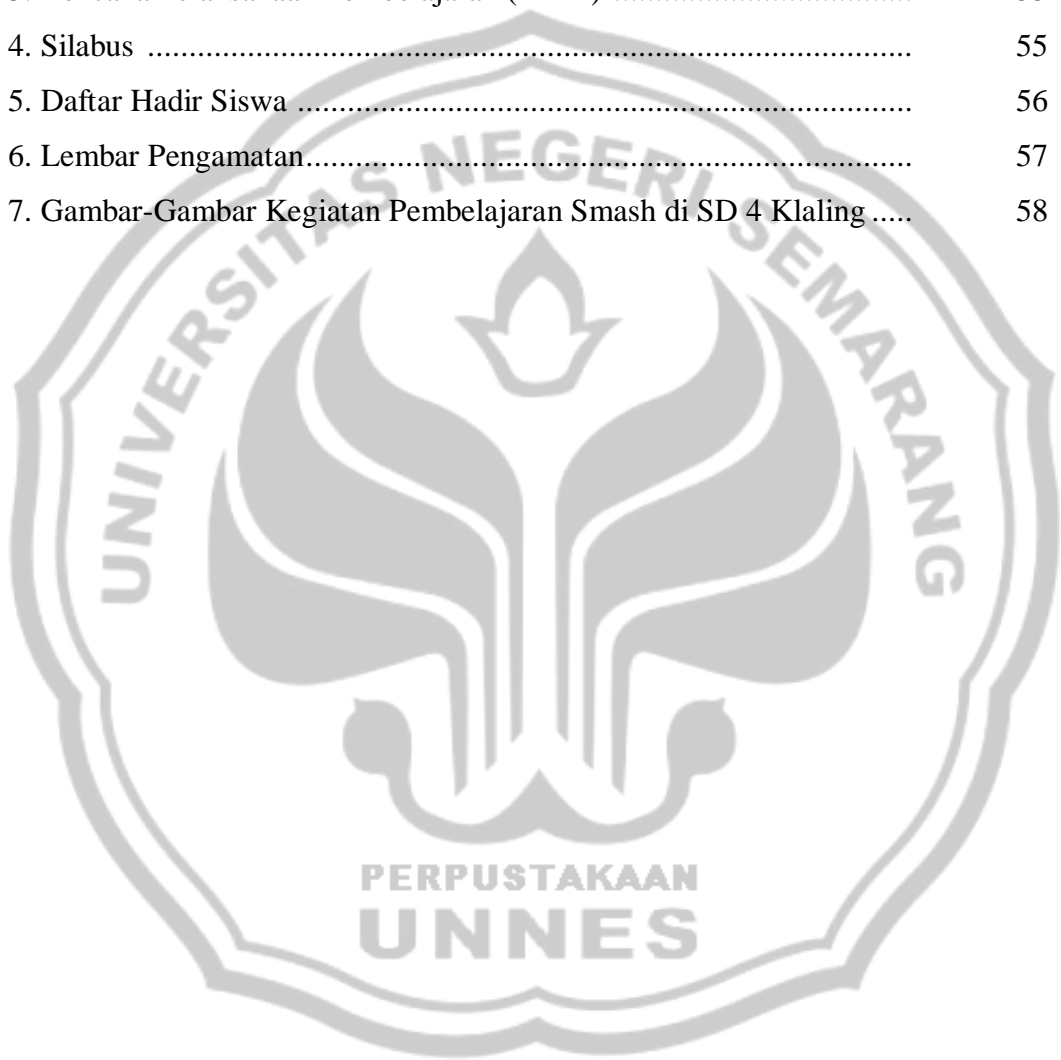
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahap - Tahap Penelitian Tindakan Kelas .....	25
Gambar 2. Diagram Kotak Nilai Ketuntasan Belajar Siklus I .....	37
Gambar 4. Diagram Kotak Nilai Hasil Pos-Tes Siklus II .....	41
Gambar 6. Diagram Kotak Ketuntasan Belajar Secara Individu Pada Siklus I Dan Siklus II .....	43



## DAFTAR LAMPIRAN

1. Ijin Penelitian .....	52
2. Surat keterangan Penelitian .....	53
3. Tabulasi data Pre test dan Post test.....	54
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) .....	55
4. Silabus .....	55
5. Daftar Hadir Siswa .....	56
6. Lembar Pengamatan.....	57
7. Gambar-Gambar Kegiatan Pembelajaran Smash di SD 4 Klaling .....	58



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas , olahraga dan permainan yang terpilih dalam upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional, yaitu upaya untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif (UU No. 20 tahun 2003).

Aspek psikomotor merupakan salah satu tujuan yang harus dicapai melalui mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terdiri dari dua komponen yang harus dikembangkan yaitu aspek fisik dan aspek keterampilan. Aspek fisik dapat dilihat dari tingkat kebugaran jasmani siswa.

Berdasarkan tujuan tersebut, maka peran guru menjadi kunci keberhasilan dalam misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah selain bertanggung jawab untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana kondusif yang mendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan di kelas.

Untuk itu maka guru dituntut untuk bisa memberikan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga perhatian siswa bisa tercurahkan dan mampu menyerap dan memahami materi yang diberikan yang pada akhirnya prestasi siswa bisa meningkat.

Namun selama ini, pembelajaran di SD 4 Klaling masih mengalami kendala. Salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya prestasi

belajar peserta didik. Prestasi belajar atau hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal).

Suryabrata dalam Mustaqim : 51 menyatakan yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis (misalnya: kecerdasan, motivasi, prestasi dan kemampuan kognitif), sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya: guru, kurikulum, dan model pembelajaran).

Dari pendapat di atas dapat dipahami bahwa keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah pemakaian metode pembelajaran. Begitu juga permasalahan yang dihadapi di SD 4 Klaling, masalah metode ini masih menjadi kendala terciptanya proses pembelajaran yang efektif.

Selama ini Guru masih sering menggunakan metode konvensional seperti ceramah, dan dalam melakukan praktek kegiatan satu kelas selalu hanya di jadikan satu kelompok, sehingga anak banyak yang pasif. Disamping itu peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Peserta didik cenderung pasif dan kurang memberikan respon saat pembelajaran sedang berlangsung. Oleh karena itu, guru perlu memilih strategi pembelajaran yang bisa melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan menerapkan metode *Team Games Tournament ( TGT )*. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Slavin, 1995). Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing –

masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan tugas kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama – sama dengan anggota kelompoknya. apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggungjawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Akhirnya untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran, maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik. Dalam permainan akademik siswa akan dibagi dalam meja – meja turnamen, dimana setiap meja turnamen terdiri dari 4 sampai 5 orang yang merupakan wakil dari kelompoknya masing – masing. Dalam setiap meja permainan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang mereka peroleh pada saat *pre-test*. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor – skor yang diperoleh anggota suatu kelompok, kemudian dibagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu. Dengan menggunakan metode *Team Games Tournament* diharapkan peserta didik akan lebih mudah memahami dan mempraktikkan materi yang dijelaskan Guru, mereka juga dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya, sehingga tercapai hasil belajar yang optimal.

Dengan belajar dalam kelompok, peserta didik dapat lebih bebas bertanya, memperagakan tentang hal-hal yang belum dipahami kepada temannya tanpa adanya rasa takut, malu, maupun rendah diri sehingga pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep akan meningkat. Dengan meningkatnya pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep diharapkan terjadi peningkatan pula pada hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik.

Metode *Team Games Tournament (TGT)* pada dasarnya sama dengan metode *Small Group Discussion* dan metode belajar kelompok, prinsip dan langkah-langkahnya sama.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Pendidikan olahraga dan kesehatan adalah salah satu mata pelajaran yang sangat menarik perhatian siswa dan begitu diminati peserta didik, tapi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar banyak ditemukan metode yang kurang efektif dan penyajiannya monoton sehingga anak kurang menarik kurang aktif dan tidak menyenangkan. Indikasinya dapat dilihat dari proses pembelajaran dimana anak kurang tertarik pada guru, sehingga peserta didik kurang begitu aktif dalam pembelajaran. Disamping itu metode yang dipakai guru tidak mampu mendorong meningkatkan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran. Akhirnya hasil pelajaran penjasokes peserta didik cenderung menurun.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara benar. melalui penelitian tindakan kelas ini Diharapkan, dengan menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)*



diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan siswa dalam materi *Smash* dalam permainan bola voli.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Apakah penggunaan *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Penjas Orkes Kelas V Di SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo kabupaten kudu Tahun 2010/2011?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah keterampilan belajar siswa dapat meningkat dan efektif dengan menggunakan metode tersebut.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat:

1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran penjasorkes di SD 4 Kaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus tahun pelajaran 2010/2011

2. Bagi Guru

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi seorang guru agar dapat mendidik peserta didik secara maksimal, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih giat belajar dan akhirnya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajarnya.

### 3. Bagi sekolah

Dengan mengetahui hasil penelitian ini, pihak sekolah memiliki sikap proaktif terhadap usaha guru serta mendukung dan memberi kesempatan kepada guru untuk senantiasa meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 1.6. Penegasan Istilah

1. *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing – masing.
2. Hasil adalah Hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha, dan yang dapat diartikan juga dengan berhasil ( WJS. Purwadarminta, 1983 : 348 ). Hasil belajar siswa disini adalah keberhasilan dalam memasukkan bola kearah sasaran yang telah ditentukan.
3. Smash adalah Smash adalah pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan. Untuk mencapai keberhasilan yang gemilang dalam melakukan smash ini diperlukan raihan yang tinggi dan kemampuan meloncat yang tinggi.
4. Mata pelajaran Penjas Orkes adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian dari pendidikan disekolah, dalam pelaksanaannya juga harus menggunakan KTSP, Penjasorkes memfokuskan

pembelajarannya pada pengembangan kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, stabilitas emosional, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani.

5. Kelas V Di SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun 2010/2011 adalah siswa kelas V di SD 4 Kaling yang menjadi subyek penelitian.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Tinjauan Kepustakaan**

##### **2.1.1. Pengertian Belajar dan Keterampilan Belajar**

###### **2.1.1.1. Pengertian Belajar**

Belajar adalah sesuatu yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. Bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar” merupakan kata yang sudah tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan. Namun tidak setiap orang tahu arti belajar, maka dari itu kita perlu mengetahui dan menghayati arti belajar yang sebenarnya agar tidak menimbulkan pemahaman yang salah mengenai masalah belajar.

Mengenai masalah pengertian belajar, para ahli psikologi dan pendidikan mengemukakan rumusan yang berlainan sesuai dengan bidang keahlian mereka masing-masing. Dalam uraian ini penulis akan memaparkan beberapa rumusan tentang belajar menurut para ahli antara lain :

- 1). Drs Mustaqim, M.Pd Menurut Clifford T. Morgan sebagaimana dikutip kembali oleh Mustaqim dalam *Psikologi Pendidikan* mengatakan bahwa belajar adalah :

*“Learning is any relatively permanent change in behavior that is a result of past experience”* 2009; 39

(Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang merupakan hasil pengalaman yang lalu).

- 2). Menurut Dr. Musthofa Fahmi, dalam buku Psikologi Pendidikan sebagaimana dikutip kembali oleh Mustaqim mengatakan bahwa belajar adalah : Sesungguhnya belajar adalah (ungkapan yang menunjuk) aktivitas (yang menghasilkan) perubahan-perubahan tingkah laku atau pengalaman ;  
39 .

Dari kedua pendapat tersebut pada intinya mempunyai kesamaan yakni belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena pelatihan dari pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Jadi seseorang jika ingin mempunyai sesuatu pengetahuan, keahlian pada dirinya maka ia harus melalui tahapan yakni belajar karena dengan belajar seseorang akan mengalami perubahan dari tidak bisa menjadi bisa dan tidak tahu menjadi tahu. Jadi dapat disimpulkan bahwa tanpa belajar seseorang tidak mungkin menjadi pandai .

#### **2.1.1.2. Makna Keterampilan Belajar**

Dwi Nugroho Hidayanto (2008 : 46) mengemukakan bahwa *Learning to learn*, belajar untuk belajar, tumbuh dari sinergi antara intelektual dan moral yang tereksresi dari hasil belajar otentik (*actual outcomes*) dalam bentuk karya dan perilaku. Dimilikinya keterampilan belajar untuk belajar oleh siswa, dengan sendirinya akan dikuasai sejumlah aspek lain, termasuk keterampilan untuk hidup. Keterampilan belajar bukan keterampilan tunggal tetapi merupakan garis kontinum yang bermula dari titik awal kehidupan dan berakhir pada akhir hidup

manusia itu sendiri. Keterampilan belajar merupakan salah satu potensi dan tugas asasi manusia yang kuantitas dan kualitasnya dipengaruhi faktor eksternal. Pendidikan adalah faktor eksternal dalam bentuk rekayasa sistematis untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas keterampilan belajar. Berbagai cara telah dilakukan para pakar untuk menumbuhkan keterampilan belajar, diantaranya model pembelajaran berpikir yang telah teruji dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis yang pada akhirnya dapat menumbuhkan keterampilan belajar (*skill to learn*).

Pembelajaran bagi tumbuhnya keterampilan belajar juga dirasa sebagai salah satu kebutuhan mendasar bagi negara maju dalam menyongsong era global, kurikulum harus lebih menekankan pada kemampuan berpikir kreatif dan kritis serta pemecahan masalah. Kemampuan ini dapat tumbuh jika siswa menghargai keterkaitan antar disiplin ilmu, menggunakan prosedur pemecahan masalah dan keterampilan berkomunikasi serta mau bekerja dalam kelompok kerja. Dorongan terhadap siswa untuk menghargai berbagai disiplin, tertib prosedur, serta berbagai aspek lain yang diperlukan dalam kehidupan dan interaksi dengan sesamanya menunjukkan bahwa siswa perlu memiliki berbagai keterampilan yang kompleks. Keterampilan-keterampilan itu dapat diperoleh dari proses keterampilan belajar.

Keterampilan belajar yang pertumbuhannya memerlukan berbagai prasyarat yakni manusia hidup untuk belajar (*learning how to be*), bukan belajar untuk hidup (*learning how to do*). Hidup untuk belajar searah dengan perlunya keterampilan belajar, dan belajar untuk hidup searah dengan belajar terampil. Hidup untuk belajar berarti mengeluarkan segenap potensi dirinya untuk membuat dirinya nyata bagi sesamanya. Belajar untuk hidup berarti upaya mendapatkan

pekerjaan. Hidup untuk belajar lebih esensial, karena belajar bukan hanya pelatihan tetapi proses untuk menjadi diri sendiri.

Menurut Harefa dalam Dwi Nugroho Hidayanto (2008 : 62) seorang yang terampil belajar ia akan menjadi pembelajar bagi dirinya yang berbasis pada kesadaran bahwa *we created by the Creator to be creature with creativity*. Bahwa kita adalah ciptaan yang dicipta oleh Sang Pencipta dan dianugerahi daya cipta untuk mencipta. Bila seseorang telah menjadi manusia pembelajar, ia akan dapat menciptakan organisasi pembelajar, yakni organisasi yang terus menerus memperluas kapasitas menciptakan masa depan.

Tujuan akhir dari terampil belajar ialah dimilikinya kemampuan memecahkan masalah secara bertanggung jawab. Tanggung jawab ini memiliki makna yang sangat dalam, melampaui kemampuan-kemampuan lain yang diperoleh dari belajar. Untuk mencapai tujuan akhir tersebut, harus dilampaui dua tujuan antara, yakni: (1) mampu mengenali hakikat dirinya, potensi dan bakat-bakat terbaiknya, dan (2) dapat berusaha sekuat tenaga untuk mengaktualisasikan segenap potensinya, mengekspresikan dan menyatakan dirinya sepenuhnya-seutuhnya dengan cara menjadi diri sendiri.

### **2.1.2 Metode *Team Games Tournament* ( TGT )**

#### a. Pengertian Metode *Team Games Tournament* (TGT)

Metode adalah “cara yang telah diatur dan berpikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud dalam ilmu pengetahuan (Ana Retnoningsih, 2009 : 42) ” Sedangkan [metode pembelajaran](#) dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode

pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

Selanjutnya metode pembelajaran dijabarkan ke dalam teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian, [teknik pembelajaran](#) dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Misalkan, penggunaan metode ceramah pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak membutuhkan teknik tersendiri, yang tentunya secara teknis akan berbeda dengan penggunaan metode ceramah pada kelas yang jumlah siswanya terbatas. Demikian pula, dengan penggunaan metode diskusi, perlu digunakan teknik yang berbeda pada kelas yang siswanya tergolong aktif dengan kelas yang siswanya tergolong pasif. Dalam hal ini, guru pun dapat berganti-ganti teknik meskipun dalam koridor metode yang sama.

Sedangkan metode *Team Games Tournament* (*TGT*) dalam skripsi ini adalah cara yang penulis rencanakan dengan cara membentuk dua kelompok (masing-masing 10 murid) dengan menunjuk ketua, untuk mencapai tujuan yang ingin penulis raih, yaitu peningkatan ketrampilan smash normal pada siswa kelas V SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo.

Dalam proses belajar mengajar kita sudah sangat akrab dengan istilah *transfer of knowledge* (transfer / menyampaikan materi ilmu pengetahuan) yang di dalam istilah pendidikan Islam dikenal dengan *Ilqoul Mawad* (penyampaian materi pendidikan). Menyampaikan materi ilmu pengetahuan sebenarnya merupakan kegiatan asasi dan mendasar dalam proses belajar mengajar, karena



dengan proses ini suatu materi ilmu pengetahuan akan sampai kepada peserta didik. Dalam konteks proses belajar dapat dikatakan bahwa seorang guru dalam menyampaikan suatu materi kemungkinan lebih memahami materi dari pada peserta didik dan sebaliknya pula peserta didik bisa jadi lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Metode yang paling sering digunakan di sebagian besar sekolah atau lembaga pendidikan adalah ceramah. Usia anak-anak adalah fase dimana mereka membutuhkan pendidikan yang benar dan terarah karena akan menjadi landasan untuk melakukan aktifitas berikutnya.

b. Prosedur Metode *Team Games Tournament* ( *TGT* )

Dalam melaksanakan metode *Team Games Tournament* ( *TGT* ) ini dibutuhkan kecermatan dalam pelaksanaannya. Ketepatan penerapan metode ini sangat menentukan keberhasilan dalam peningkatan prestasi siswa. Prosedur dari strategi ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagi kelas menjadi beberapa dua kelompok (masing-masing 10 murid) dengan menunjuk ketua .
- 2) Instruksikan setiap kelompok untuk mendiskusikan dan mempraktekan tugas guru tersebut.
- 3) Pastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam melakukan aktifitas.
- 4) Instruksikan setiap kelompok melalui ketua yang ditunjuk untuk memperagakan ketrampilan smash normal secara bergantian menjelang kegiatan belajar berakhir.

- 5) Guru melakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut.

**c. Efektifitas *Team Games Tournament* ( *TGT* )**

Peneliti dalam memilih strategi pembelajaran *Team Games Tournament* ( *TGT* ) tentunya memiliki alasan yang dapat dipertanggungjawabkan kemanfaatannya. Dengan *Team Games Tournament* ( *TGT* ) diharapkan siswa terbiasa mengeluarkan pendapat dan dapat menstimulasi otak untuk aktif menganalisa permasalahan. Dalam mengajar efektifitas waktu dan *out put* yang baik sangat ditekankan, karena dengan keduanya sebuah proses belajar mengajar akan dikatakan berhasil manakala *out put* baik, namun waktu tidak efektif, maka hal tersebut belum dapat dikatakan berhasil, karena berapa banyak waktu yang terbuang percuma. Demikian pula waktu dapat dipersingkat sedemikian mungkin, namun dengan mempersingkat waktu tersebut malah menghasilkan *out put* yang kurang baik maka proses tersebut dapat dikatakan gagal.

Secara detail strategi pembelajaran *Team Games Tournament* ( *TGT* ) bekerjasama dengan guru Penjaskes yang lain adalah sebagai berikut :

- 1) Guru membagi kelas menjadi 2 kelompok (masing-masing 10 murid) dengan menunjuk ketua sebagai koordinator kelompok
- 2) Guru memberikan materi sesuai dengan standar kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), dalam penelitian ini adalah Standar Kompetensinya adalah mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas dan kejujuran.

- 3) Guru menginstruksikan setiap kelompok untuk memperagakan gerakan ketrampilan Smash sesuai dengan peragaanya.
- 4) Guru memastikan setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam memperagakan ketrampilan Smash tersebut.
- 5) Guru menginstruksikan setiap kelompok melalui ketua yang ditunjuk untuk memperagakan hasil diskusinya dalam forum kelas secara bergatian.
- 6) Guru melakukan klarifikasi, penyimpulan dan tindak lanjut.

#### **d. Pentingnya Metode dalam Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang paling penting dalam implementasi kurikulum. Untuk mengetahui apakah pembelajaran itu efektif atau efisien, dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran. Untuk itu pengajar dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seyogyanya tahu bagaimana tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Ciri utama kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dengan lingkungan belajarnya, baik dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan sumber-sumber belajar lainnya. Ciri lain dari pembelajaran adalah merupakan suatu system yang di dalamnya terdapat komponen-komponen sebagai berikut : tujuan, materi / bahan ajar, metode pembelajaran, media, evaluasi, siswa dan guru.

Metode pengajaran merupakan salah satu komponen di dalam sistem pembelajaran, tidak dapat dipisahkan dari komponen lain yang dipengaruhi oleh

faktor-faktor, antara lain : tujuan pembelajaran, materi ajar, peserta didik / siswa, fasilitas, waktu dan guru.

Jadi pembelajaran sangat penting dan perlu adanya metode atau strategi untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan.

**e. Faktor-faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan metode**

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan metode mengajar adalah sebagai berikut :

1. Tujuan yang ingin dicapai

Tujuan pengajaran merupakan rumusan yang menggambarkan tentang perubahan tingkah laku apa yang akan diperoleh, siswa sebagai akibat dan pengajaran.

Tujuan yang jelas dan spesifik akan memberikan pegangan dan petunjuk tentang metode mengajar. Hal ini sesuai dengan fungsi metode itu sendiri yaitu cara untuk mencapai tujuan. Dengan demikian jelaslah bahwa dalam pemilihan metode mengajar yang tepat untuk mencapai tujuan haruslah memperhatikan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Faktor siswa

Setiap siswa mempunyai keragaman masing-masing. diantaranya usia, latar belakang, potensi-potensinya, kemampuan dan motivasi. Disamping itu jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar juga sangat besar pengaruhnya terhadap pemilihan metode mengajar.

3. Faktor guru

Guru di tuntutan untuk dapat menggunakan berbagai metode, baik secara tunggal maupun bervariasi, dengan berpedoman dengan tujuan yang akan dicapainya. Untuk menghasilkai metode yang efektif maka seong guru harus dapat memahami dan mengerti kebaikan dan kelemahan dan masing-masing tersebut.

Berdasarkan kemampuan guru dalam menggunakan dan memilih metode mengajar, maka hal ini dapat menunjang tercapainya proses belajar mengajar yang efektif.

#### 4. Faktor sifat materi yang akan diasampaikan

Isi proses belajar mengajar akan tercermin dalam bahan yang dipelajari oleh siswa. Hal ini akan berpengaruh terhadap metode mengajar yang akan dipilih, karena dengan mengetahui sifat materi pelajaran terlebih dahulu.

#### **2.1.3. Pengertian bola voli**

Bola voli merupakan permainan diatas lapangan persegi empat yang lebarnya 900 cm dan panjangnya 1800 cm, dibatasi oleh garis selebar 5 cm, ditengah – tengah dipasang jaring / jala yang lebarnya 900 cm, terbentang kuat dan mendaki sampai pada ketinggian 243 cm dari bawah untuk laki – laki, dan 233 cm untuk perempuan. Dalam permainan bola voli ada 6 pemain , tiga dibelakang dari pertengahan lapangan dan sisanya berada didepan. Bola voli yang resmi adalah bola yang mempunyai 12 tali kulit atau peti getah disamping daun getah (karet) dipompa dengan tekana 7 pon (Bonnie Robinson, 1993 : 12).

Permainan bola voli merupakan cabang olahraga yang dapat dimainkan oleh anak – anak sampai orang dewasa, baik laki – laki mauoun

perempuan. Seperti yang dikemukakan oleh M. Yunus (1992 : 1) bahwa permainan bola voli dapat dilakukan oleh semua lapisan masyarakat, dari anak – anak sampai orang dewasa, laki – laki maupun perempuan, baik masyarakat kota sampai pada masyarakat desa.

Bola voli menjadi cabang olahraga yang sangat menyenangkan karena dapat beradaptasi dengan berbagai kondisi yang mungkin timbul didalamnya, dan dapat dimainkan dengan jumlah pemain yang bervariasi. Seperti voli pantai dengan jumlah pemain masing-masing tim 2 orang dan permainan dengan jumlah pemain dengan jumlah 6 orang yang biasa digunakan. Bola voli dapat dimainkan dan dinikmati berbagai usia dan tingkat hasil.

### **1. Teknik dasar permainan bola voli**

Bola voli merupakan permainan yang terdiri dari dua regu yang dipisahkan oleh jaring, dan beranggotakan masing-masing enam orang. Karena permainan beregu maka kerja sama antar pemain sangat dibutuhkan seperti pada cabang olahraga lain. Permainan bola voli sangat dibutuhkan teknik dasar yang baik dan benar. Hal ini sangat perlu bagi pemain pemula baik secara individu maupun secara kelompok.

Teknik dasar adalah cara melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien sesuai dengan peraturan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal (M. Yunus, 1992: 68). Sedangkan yang dimaksud dengan teknik dasar permainan bola voli adalah suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian suatu praktek dengan sebaik mungkin untuk

menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bola voli (Suharno Hp, 1985: 11).

Adapun teknik-teknik dalam permainan bola voli meliputi: (1) servis, (2) pas, (3) umpan, (4) smas, dan (5) bendungan (M. Yunus, 1992: 68). Dari kelima teknik tersebut di atas, Smas memegang peranan yang sangat penting karena tanpa smas yang benar, maka dalam permainan tersebut tidak akan berjalan dengan baik dan seru. Smas merupakan salah satu bentuk serangan dalam permainan bola voli yang paling memikat para pemain dan juga selalu mengundang kekaguman para penonton. Di dalam suatu permainan bola voli smas juga merupakan suatu teknik untuk mempermudah mendapatkan nilai atau angka.

## **2. Teknik Dasar Smash**

Smash adalah pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan untuk mencapai keberhasilan yang gemilang. Dalam melakukan smas ini diperlukan raihan yang tinggi dan kemampuan melompat yang tinggi (M. Yunus, 1992: 108). Di dalam permainan bola voli ada beberapa macam smas yaitu : smas normal ( open smas ), smas pull ( quick ), smas pull jalan, smas pull straight, smas cekis ( drive smas ), smas langsung, smas dari belakang, smas silang dan smas lurus ( M. Yunus, 1992 : 108 ).

Sesuai dengan macam-macam smas di atas, maka dalam penelitian ini akan dibahas mengenai teknik smas normal. Smas normal adalah suatu tindakan pukulan terhadap bola sehingga bola akan bergerak dengan cepat dan menukik

melewati atas jaring menuju ke lapangan lawan sehingga lawan sulit atau tidak dapat membendungnya dan memungkinkan akan mendapat angka lebih besar.

Penguasaan teknik dasar smas normal dalam permainan bola voli adalah sangat penting, karena keberhasilan suatu regu dalam pertandingan bola voli banyak ditentukan oleh smas normal. Seperti yang dikemukakan oleh Dieter Bustelsthal bahwa “ kalau pemain hendak memenangkan pertandingan bola *volley*, maka mau tak mau harus menguasai smas normal. Smas normal merupakan suatu keahlian yang esensial. Cara yang termudah untuk memenangkan angka. Seorang pemain dikatakan menguasai teknik smas harus memiliki kegesitan, pandai melompat dan mempunyai kemampuan memukul bola sekeras mungkin.

### **3. Permainan Bola Voli Mini**

#### **Peraturan Permainan Bola Voli Mini**

##### **a. Bola**

- 1) Ukuran nomor 4
- 2) Garis Tengah 22 – 24 cm
- 3) Berat 220 – 240 gram

##### **b. Jaring**

- 1) Tinggi net 2,15 m untuk putra, putri 2,00 m
- 2) Lebar Jaring 1 m. Panjang net 7 m

##### **c. Pemain**

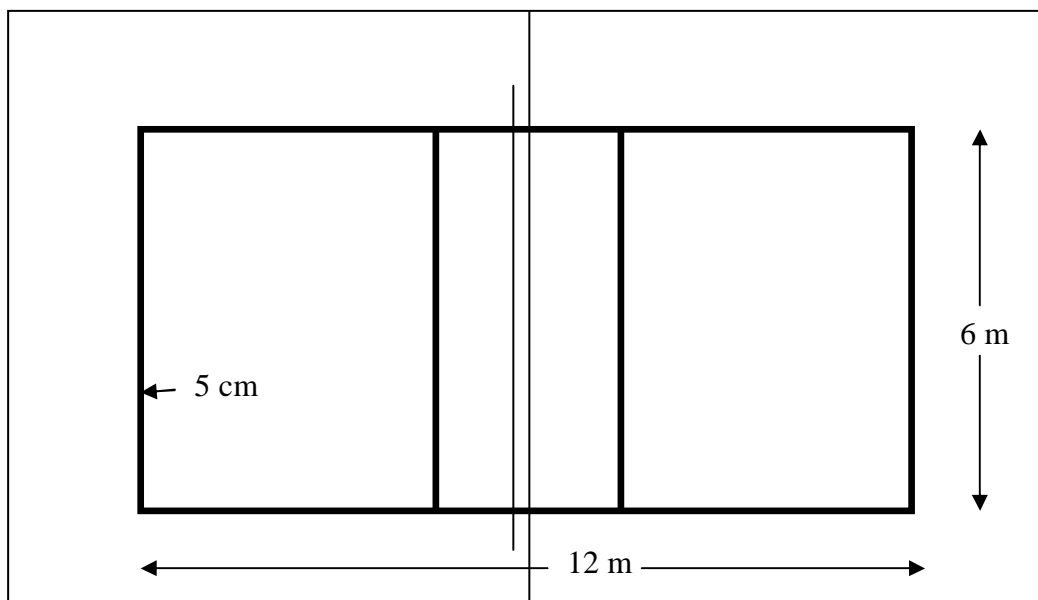
- 1) Pemain utama 4 orang, cadangan 2 orang
- 2) Umur maksimal 12 tahun

##### **d. Lapangan**

- 1) Luas lapangan : 12 m x 6 m
- 2) Tanpa garis serang
- 3) Daerah sajian adalah seluruh daerah di belakang garis akhir



- 4) Tebal garis lapangan 5 cm



c. Cara Bermain

- 1) Semua pemain dapat melakukan segala macam cara bermain yang sah
- 2) Putaran pemain sama seperti pemain bola voli

f. Penggantian Pemain

- 1) Seperti peraturan Internasional
- 2) Satu set hanya dapat dilakukan 4 kali
- 3) Lama pertandingan dua kali menang (Best Of Three Games)

g. Tes Kecakapan Smash (Spike)

Anak melakukan smash dari posisi 4 – 3 – 2 dengan bola diumpan (disajikan) dilempar Pelatih. Masing-masing 10 x setiap posisi.

## 2.2. Kerangka Berfikir

Metode *Team Games Tournamen* ( *TGT* ) dalam skripsi ini adalah cara yang penulis rencanakan dengan membentuk 2 kelompok dengan menunjuk ketua sebagai koordinator. Metode ini diterapkan untuk mencapai tujuan yang ingin penulis raih, yaitu peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pelajaran penguasaan ketrampilan tehnik dasar *Smash*.

Rendahnya hasil belajar siswa pada materi teknik dasar *Smash* dalam permainan bola voli dipengaruhi banyak faktor, diantaranya adalah penerapan metode yang kurang tepat dan monoton, kurangnya sarana dan ada faktor rasa takut pada siswa dengan perkenaan bola.

Dengan metode *Team Games Tournament* ( *TGT* ) diharapkan memberikan warna baru dalam proses belajar tehnik dasar permainan bola voli (ketrampilan *Smash*) di SD 4 Klaling Jekulo Kudus dari gambaran di atas penulis ingin menjelaskan bahwa *Team Games Tournamen* (*TGT*) dapat meningkatkan ketrampilan tehnik dasar bola voli (*Smash*). Hal ini berdasarkan pemikiran bahwa semakin siswa aktif mengeluarkan pemikiran, menganalisa masalah, dan memperagakan gerakan-gerakan, semakin baik prestasi belajarnya. Dengan diterapkan *Team Games Tournament* ( *TGT* ) diduga akan dapat meningkatkan ketrampilan *Smash* pada permainan bola voli pada siswa kelas V (lima) SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus

### **2.3. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan adalah sebagai berikut : Dengan Penggunaan metode *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam meteri pembelajaran ketrampilan *Smash* pada permainan bola voli.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Setting Penelitian

Setting Penelitian ini adalah penelitian lapangan dimana peneliti melakukan penelitian di SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Tahun Ajaran 2010/2011 sebagai obyek penelitian khususnya siswa kelas V (lima). Penelitian ini juga merupakan Penelitian Tindakan Kelas karena peneliti melakukan tindakan untuk membuktikan efektifitas metode yaitu *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan ketrampilan belajar Smash permainan bola voli. Penelitian ini juga bersifat kuantitatif karena data yang didapatkan berupa angka-angka untuk mengukur efektifitas penggunaan metode *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar *Smash* .

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan, artinya guru melakukan suatu tindakan dengan arah dan tujuan. Penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru, sudah jelas; yaitu demi kepentingan peserta didik agar memperoleh hasil belajar yang optimal.

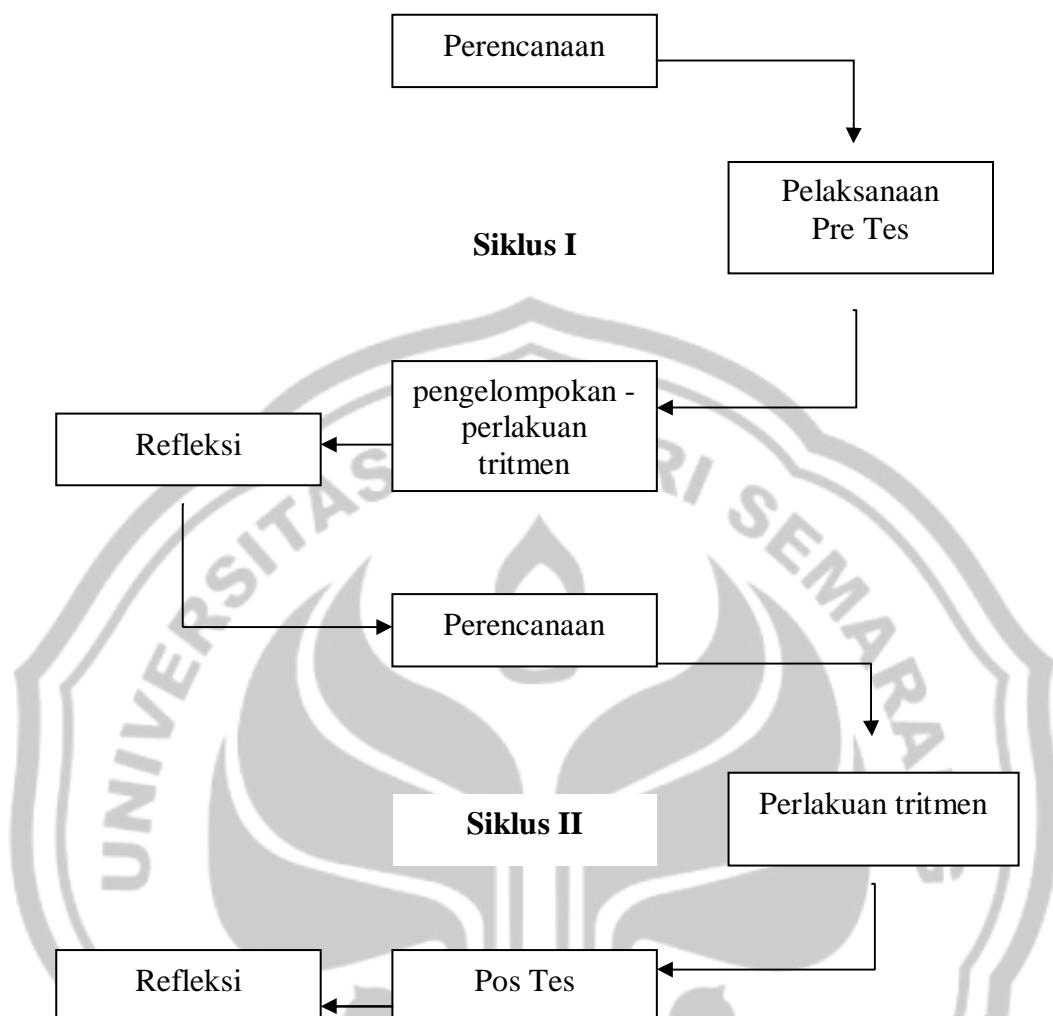
Karena tindakan tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka harus berkaitan dengan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas dalam bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research* (CAR). Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu kegiatan

penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian ini berkaitan dengan upaya guru meningkatkan ketrampilan belajar Smash melalui *Team Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas V di SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus.

Dalam penelitian ini menggunakan bentuk guru sebagai peneliti, dimana guru sangat berperan dalam proses penelitian tindakan kelas ini. Model penelitian yang dikembangkan oleh *Stephene Kemmis* dan *Robbin Mc Taggart*, menyatakan dalam satu siklus yang terdiri dari empat komponen, keempat komponen tersebut meliputi ; 1) Perencanaan (*Planning*), 2) Tindakan atau pelaksanaan kegiatan (*acting*), 3) Pengamatan (*observation*), dan 4) Refleksi (*reflection*), kemudian sesudah suatu siklus diimplementasikan, khususnya setelah ada refleksi (*reflection*) kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang (*replanning*) atau revisi terhadap implementasi dari siklus sebelumnya.

Selanjutnya berdasarkan pada perencanaan ulang tersebut dilaksanakan terhadap bentuk siklus tersendiri (siklus II), demikian dan untuk seterusnya.

Tahap-tahap penelitian tindakan menurut *Kemmis* dan *Mc Taggart*, dapat digambarkan dalam model hubungan antar tahapan dalam siklus sebagai berikut :



Gambar 1. Tahap-tahap penelitian tindakan kelas

### 3.2. Subjek / Lokasi Penelitian

Sebuah penelitian dilakukan untuk memperoleh data, yang kemudian dianalisa, sebelum akhirnya disimpulkan. Dalam penelitian keberadaan subjek penelitian merupakan syarat yang harus dipenuhi. Dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah kelas V SD 4 Klaling kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. sehingga subyek dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa . Karakteristik subjek

penelitian ini adalah semuanya beragama Islam, berumur antara 10 (sepuluh) sampai 11 (sebelas) tahun, dengan 20 siswa putra dan sisanya sejumlah 13 putri.

### **3.3. Waktu Penelitian dan Tempat Penelitian**

#### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian ini diadakan selama 4 hari terhitung mulai izin penelitian secara lisan dan tertulis dengan surat ijin penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, sedangkan pelaksanaan penelitian atau pengumpulan data mulai tanggal 14 Juni 2011 sampai tanggal 18 juni 2011.

#### **2. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian di kelas V SD 4 Klaling kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus

### **3.4. Gambaran Umum**

#### **1. Visi dan Misi**

Visi SD 4 Klaling adalah terciptanya siswa-siswi beriman, bertaqwa, berilmu, terampil, sehat dan beraqlakul kharimah

Sedangkan misinya adalah :

- \* Terbentuknya manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.
- \* Terciptanya generasi yang berilmu, terampil dan sehat.

- \* Terbentuknya manusia yang berbudi luhur dan beraqlakul kharimah.
- \* Terbentuknya daya nalar dan kreatifitas yang siap saing dan berprestasi

### **3.5. Langkah-langkah Tindakan**

Dalam penelitian tindakan kelas, peneliti memakai 2 siklus (dua pertemuan) yaitu siklus I, dan siklus II. di awal siklus I peneliti melaksanakan terlebih dahulu pre-tes untuk mengetahui sejauhmana kemampuan peserta didik dalam menguasai ketrampilan Smash. Pre-test ini juga digunakan untk menentukan kelompok trampil dan kurang trampil langkah awal dalam menentukan poin kemajuan setelah peserta didik melaksanakan tes. Sedangkan untuk tiap-tiap sklus terdiri 4 tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Langkah-langkah dalam penelitian tindakan ini adalah sebagai berikut:

1. Persiapan
  - a. Permohonan ijin kepada Kepala SD 4 klaling Jekulo Kudus
  - b. Observasi. Kegiatan ini dilakukan di kelas V SD 4 Klaling Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
  - c. Mengidentifikasi permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.
  - d. Menyusun rencana penelitian.

## 2. Pelaksanaan

### a. Tahap satu / Pertemuan I

Pertemuan pertama ini peneliti melakukan pre test. Pre Tes ini di gunakan sebagai langkah awal membentuk kelompok antara anak terampil dan kurang terampil.

### b. Setelah dua kelompok terbentuk

Kegiatan peneliti/guru penjas di kelas V melakukan tindakan *Treatment* dengan langkah sebagai berikut:

- a) Merencanakan model pembelajaran
- b) Menentukan metode pembelajaran dengan menggunakan *TGT*
- c) Mengembangkan skenario metode pembelajaran.
- d) Menyusun Lembar Observasi Siswa.
- e) Menyiapkan format evaluasi.
- f) Mengembangkan format evaluasi model pembelajaran.
- g) Menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario dan lembar observasi.
- h) Melakukan format observasi dengan mengacu format obseervasi
- i) Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format Lembar observasi
- j) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan



3. Melakukan pertemuan dengan guru sejawat untuk membahas hasil evaluasi
4. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil valuasi untuk digunakana pada siklus berikutnya.

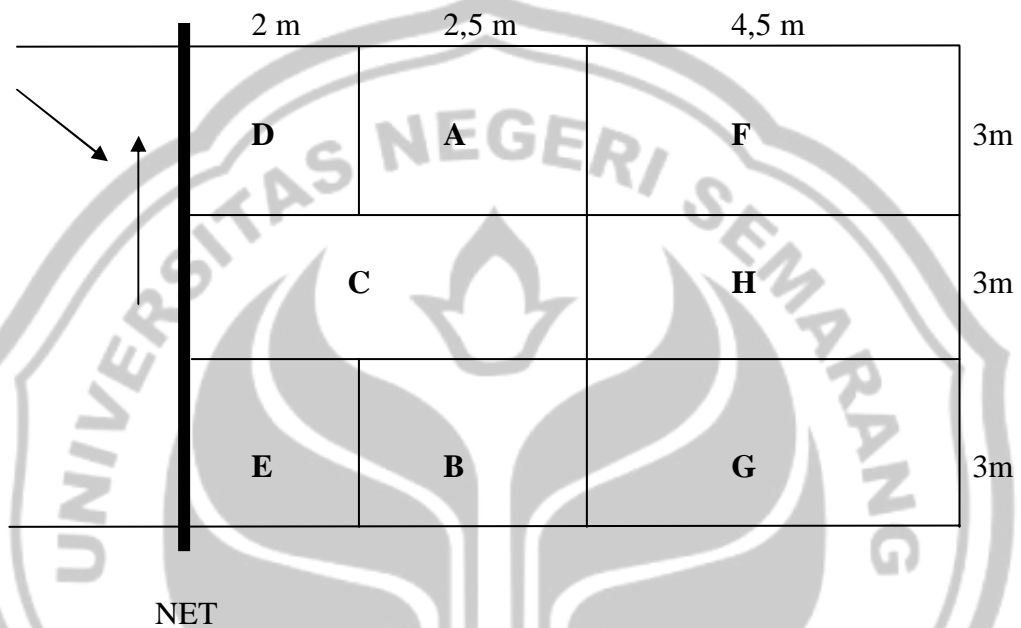
c. Pertemuan ke dua / siklus II

Siklus II dilakukan sebagai refleksi dari tindakan I. peneliti/guru bersama-sama mengamai jalannya kegiatan pembelajaran metode *Team Games Tournament*. yang berlangsung pada siklus sebelumnya, sehingga dilakukan perubahan-perubahan yang perlu. Langkah - langkah pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan skenario pembelajaran
- 2) Merancang skenario pelaksanaan tindakan dengan mempelajari hasil refleksi tindakan I dan melakukan perbaikan pada siklus II.
- 3) Melaksanakan tindakan pembelajaran sesuai dengan skenario dan hasil refleksi.
- 4) Pengamatan dilakukan bersamaan dengan aktifitas siswa kedua kelompok dengan perlakuan yang sama.
- 5) Hasil pengamatan dianalisis untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan. Dengan membandingkan hasil belajar pada siklus I dan siklus II yang diperoleh melalui kegiatan Pos-tes,
- 6) Pos Tes yang dilakukan pada akhir siklus II (pertemuan ke dua)digunakan untuk pengambilan kesimpulan.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes smash dari *lavage*. Tes ini dimaksudkan untuk mengukur kemampuan smash pemain dalam ketepatan mengarahkan dan ketepatan smash dengan bola (*pleasing*) kesasaran tertentu.

Gambar daerah sasaran smash dari *lavage* oleh Suharno HP ( 1985 : 89 )



Keterangan :

A – H : Petak sasaran

→ : Smash dari posisi 4

Harga petak sasaran :

A, B, F, dan G : nilai 4

H : nilai 3

D dan E : nilai 2

C : nilai 1

### 3.6 Metode Pengumpulan Data.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

### 1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila respon yang diamati tidak terlalu besar. Metode Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada penelitian.

Dalam kegiatan ini yang diobservasi secara langsung adalah kegiatan pembelajaran. Metode observasi ini memuat tiga fase esensial yaitu pertemuan perencanaan, observasi kegiatan, dan diskusi.

### 2. Metode Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data tentang hal-hal yang berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, agenda, dan lain sebagainya.

Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui data nama siswa, guru, dan arsip-arsip lain yang berhubungan dengan penelitian seperti sejarah, visi misi, keadaan guru dan siswa, dan sarana prasarana SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kudus.

### 3. Metode Tes

Metode tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi dan kemampuan yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan hasil belajar siswa kelas V SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kudus pada tiap siklus.

### **3.7. Sumber Data**

- a. Sumber data adalah subjek penelitianitu sendiri, yakni peserta didik kelas V SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kudus, melalui hasil pengamatan, hasil refleksi oleh peneliti, dan dari hasil tes
- b. Jenis data diperoleh berupa data kuantitatif, karena berupa angka-angka yang kemudian dianalisa. Data tersebut bersumber dari hasil tes yang dilakukan pada sebelum tindakan dan pada akhir setiap siklus.

### **3.8. Teknik Analisa Data**

Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisa. Teknik analisa data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara membandingkan hasil tes pada setiap tahapan. Jika prestasi anak meningkat, berarti metode yang diterapkan yaitu *Team Games Tournament* (TGT) efektif.

### **3.9. Indikator Keberhasilan**

Tecapainya tujuan yakni meningkatnya hasil belajar peserta didik kelas V SD 4 Klaling Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus dalam mata pelajaran penjasorkes dalam materi Smash yang ditandai rata-rata nilai hasil tes yang lebih dari 5,9.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil tes praktek awal, data observasi berupa pengamatan pengelolaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dan pengamatan aktivitas siswa dan guru pada akhir pembelajaran, dan data tes praktek harian siswa pada setiap siklus. Data hasil tes awal digunakan untuk mendapatkan tes yang betul-betul mewakili apa yang diinginkan. Data ini selanjutnya dianalisis tingkat validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Data lembar observasi diambil dari dua pengamatan yaitu data pengamatan pengelolaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam meningkatkan keterampilan belajar siswa dan data pengamatan aktivitas siswa. Data tes praktek digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan belajar siswa setelah diterapkan metode pembelajaran *Teams Games Tournament*. Data yang diperoleh dari tes praktek awal, tes praktek siklus 1 maupun tes praktek siklus 2 merupakan hasil penelitian, yang diperlukan dalam menentukan kesimpulan dalam penelitian ini. Untuk memperoleh kesimpulan yang benar-benar tepat dan teliti, maka diperlukan analisa data yang sesuai dengan data-data yang ada dan jenis suatu penelitian.

Tabel 1.

**Rekapitulasi Hasil Tes Praktik dan ketuntasan Belajar Siswa  
pada Sebelum Siklus 1 (Pra Siklus)**

No	Nama	Skor	Kategori
1	Adi Kuncoro	5	Belum Trampil
2	Adib	5	Belum Trampil
3	Adit	5	Belum Trampil
4	Alfian	5	Belum Trampil
5	Arjuna	4	Belum Trampil
6	Azizul	6	Belum Trampil
7	Dimas	4	Belum Trampil
8	Erik	4	Belum Trampil
9	Farhan	5	Belum Trampil
10	Fisal	4	Belum Trampil
11	Galih	4	Belum Trampil
12	Hanif	5	Belum Trampil
13	Haris	7	Trampil
14	Huda	5	Belum Trampil
15	Khoirul Huda	4	Belum Trampil
16	Krisna	4	Belum Trampil
17	Miftah	5	Belum Trampil
18	Mufid	4	Belum Trampil
19	Rizal	3	Belum Trampil
20	Sofa	4	Belum Trampil

Berdasarkan hasil tes awal sebelum siklus I dilakukan diperoleh hasil bahwa sebanyak 19 siswa termasuk dalam kategori belum trampil, sedangkan siswa yang termasuk dalam kategori trampil hanya ada 1 siswa. Dengan demikian maka perlu dilakukan proses pembelajaran metode pembelajaran *Teams Games Tournament* untuk meningkatkan keterampilan belajar siswa dan data pengamatan aktivitas siswa.

Analisa data ini digunakan untuk mengetahui kenaikan antara siklus I dan siklus II setelah dikenai refleksi dan revisi. Dengan refleksi atau revisi dapat diketahui kenaikan antara siklus 1 dan siklus 2 dalam hal kemampuan ketrampilan melakukan smash dalam permainan bola voli dengan model atau metode pembelajaran *Teams Games Tournament*.

### **1. Siklus I**

#### **a. Tahap perencanaan.**

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran, praktek dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan metode pembelajaran *team games tournament* dan lembar observasi aktivitas siswa.

#### **b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 juni – 18 juni 2011 di kelas V dengan jumlah siswa 20 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Cara untuk mengetahui sebelum kita menentukan bahwa anak itu trampil dan kurang trampil dengan Pre Tes yaitu mengevaluasi anak dengan cara anak dibagi 2 kelompok .Kelompok I anak kurang trampil dan kelompok II anak trampil dengan Metode t skor. Pengamatan (*observasi*) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan

belajar mengajar. Sebagai pengamat adalah peneliti dibantu oleh seorang teman guru yang lain: (1) Suprati, (2) Wawan Prasetyo Utomo.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes praktek I dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. (Suasana proses pembelajaran atau latihan tugas Siklus 1. Lihat lapiran Gambar 1,2,3,4,5 )

Tabel 2.

**Rekapitulasi Hasil Tes Praktik dan ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus 1**

No	Nama	Skor	Kategori
1	Adi Kuncoro	6	Belum Trampil
2	Adib	5	Belum Trampil
3	Adit	5	Belum Trampil
4	Alfian	7	Trampil
5	Arjuna	9	Trampil
6	Azizul	6	Belum Trampil
7	Dimas	8	Trampil
8	Erik	8	Trampil
9	Farhan	7	Trampil
10	Fisal	4	Belum Trampil
11	Galih	9	Trampil
12	Hanif	5	Belum Trampil
13	Haris	8	Trampil
14	Huda	5	Belum Trampil
15	Khoirul Huda	5	Belum Trampil
16	Krisna	8	Trampil
17	Miftah	6	Belum Trampil
18	Mufid	5	Belum Trampil
19	Rizal	7	Trampil
20	Sofa	8	Trampil

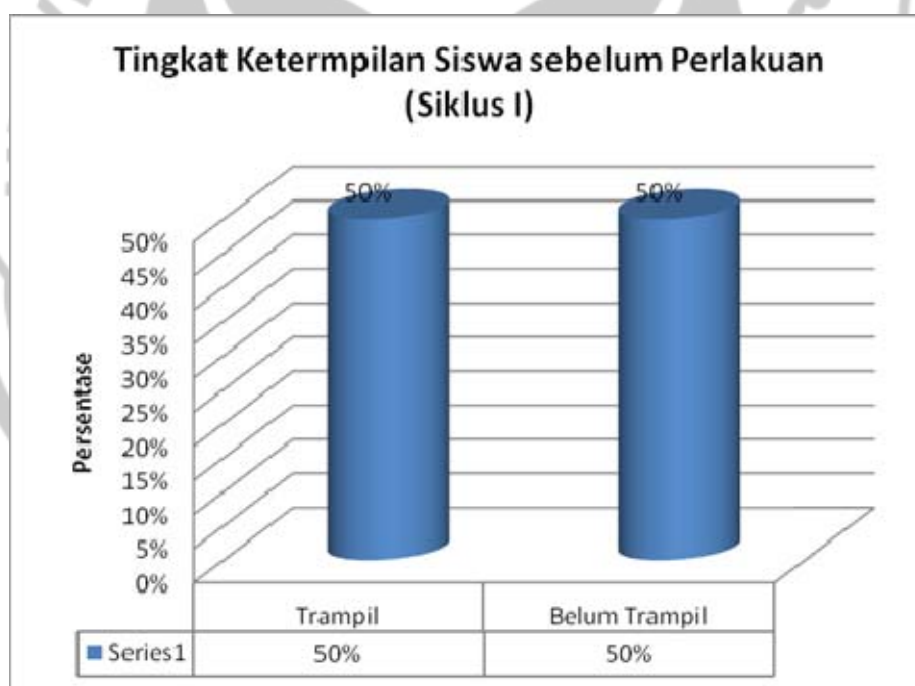
Berdasarkan hasil tersebut diatas dapat dirangkum dalam tabel sebagai berikut :



Tabel 3  
Diskripsi Persentase Hasil skor Siklus I

No	kategori	Frekuensi	Persentase
1	Trampil	10	50,00%
2	Belum Trampil	10	50,00%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel tersebut di atas diperoleh gambaran bahwa siswa yang termasuk dalam kategori trampil dalam melakukan smash normal pada permainan bola voli sebelum perlakuan sebanyak 10 siswa atau 50,0%, sedangkan siswa yang belum trampil sebanyak 10 siswa atau 50,00%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Gambar 1. Grafik Tingkat keterampilan Siswa dalam Smash normal pada Siklus I

- 1) Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu
- 3) Siswa kurang bisa antusias selama pembelajaran berlangsung
- 4) Revisi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

- 1) Guru perlu lebih terampil dalam memotivasi siswa dan lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. Dimana siswa diajak untuk terlibat langsung dalam setiap kegiatan yang akan dilakukan.
- 2) Guru perlu mendistribusikan waktu secara baik dengan menambahkan informasi-informasi yang dirasa kurang dan diperlukan serta memberi catatan untuk evaluasi pada siklus berikutnya.
- 3) Guru harus lebih terampil, pandai menguasai situasi dan bersemangat dalam memotivasi siswa sehingga siswa bisa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes praktek 2 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan metode pembelajaran *teams games tournament* dan lembar observasi siswa.

### b. Tahap kegiatan dan pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 14 juni – 18 juni 2011 di kelas V putra dengan jumlah siswa 20 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar.

Adapun proses belajar mengajar mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pelajaran ( RPP ) dengan memperhatikan revisi pada siklus 1, sehingga kesalahan atau kekuarangan pada siklus 1 tidak terulang lagi pada siklus 2. Pengamatan (*observasi*) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar ( PBM ). Sebagai pengamat adalah peneliti dibantu oleh seorang teman guru penjaskes orkes ( guru olahraga SD ).

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes praktek II dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. (Suasana proses pembelajaran atau latihan tugas Siklus 2.

No	Nama	Skor	Kategori
1	Adi Kuncoro	8	Trampil
2	Adib	6	Belum Trampil
3	Adit	7	Trampil
4	Alfian	8	Trampil
5	Arjuna	8	Trampil
6	Azizul	8	Trampil
7	Dimas	9	Trampil
8	Erik	8	Trampil
9	Farhan	9	Trampil
10	Fisal	8	Trampil
11	Galih	9	Trampil

12	Hanif	7	Trampil
13	Haris	8	Trampil
14	Huda	8	Trampil
15	Khoirul Huda	8	Trampil
16	Krisna	8	Trampil
17	Miftah	7	Trampil
18	Mufid	8	Trampil
19	Rizal	9	Trampil
20	Sofa	8	Trampil

Berdasarkan hasil tersebut diatas dapat dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 5  
Diskripsi Persentase Hasil skor *post-test* (Siklus II)

No	kategori	Frekuensi	Persentase
1	Trampil	19	95,00%
2	Belum Trampil	1	5,00%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan tabel tersebut di atas diperoleh gambaran bahwa setelah dilakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran *team games tournament* dan lembar observasi aktivitas siswa yang termasuk dalam kategori trampil dalam melakukan smash normal pada permainan bola voli setelah perlakuan sebanyak 19 siswa atau 95,0%, sedangkan siswa yang belum trampil sebanyak 1 siswa atau 5,00%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Berdasarkan tabel tersebut di atas diperoleh gambaran bahwa setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II dengan metode pembelajaran *team games tournament* dan lembar observasi aktivitas siswa dalam kategori trampil dalam melakukan smash normal pada permainan bola voli pada siklus I sebanyak 10 siswa atau 50,0%, setelah diberikan perlakuan sebanyak 19 siswa atau 95% termasuk dalam kategori trampil.

No	Kode	Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
1	Adi Kuncoro	6	Belum Trampil	8	Trampil
2	Adib	5	Belum Trampil	6	Belum Trampil
3	Adit	5	Belum Trampil	7	Trampil
4	Alfian	7	Trampil	8	Trampil
5	Arjuna	9	Trampil	8	Trampil
6	Azizul	6	Belum Trampil	8	Trampil
7	Dimas	8	Trampil	9	Trampil
8	Erik	8	Trampil	8	Trampil
9	Farhan	7	Trampil	9	Trampil
10	Fisal	4	Belum Trampil	8	Trampil
11	Galih	9	Trampil	9	Trampil
12	Hanif	5	Belum Trampil	7	Trampil

13	Haris	8	Trampil	8	Trampil
14	Huda	5	Belum Trampil	8	Trampil
15	Khoirul Huda	5	Belum Trampil	8	Trampil
16	Krisna	8	Trampil	8	Trampil
17	Miftah	6	Belum Trampil	7	Trampil
18	Mufid	5	Belum Trampil	8	Trampil
19	Rizal	7	Trampil	9	Trampil
20	Sofa	8	Trampil	8	Trampil
	Belum Trampil	10	50%	19	95%
	Trampil	10	50%	1	5%

Berdasarkan tabel tersebut di atas diperoleh gambaran bahwa pada siklus I pembelajaran dengan metode pembelajaran *team games tournament* dan lembar observasi aktivitas siswa yang termasuk dalam kategori trampil dalam melakukan smash normal pada permainan bola voli sebanyak 10 siswa atau 50,0%, termasuk dalam kategori belum trampil, setelah dilakukan refleksi dan perbaikan-perbaikan pada siklus II terjadi peningkatan ketrampilan smash normal siswa dimana pada siklus II diperoleh siswa yang belum trampil hanya ada 1 siswa atau 5% dan sebanyak 19 siswa atau 95% termasuk dalam kategori trampil. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan diberikan perlakuan sebanyak 10 siswa atau 100% termasuk dalam kategori trampil.

Berdasarkan hasil tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *team games tournament* hasilnya lebih baik diterapkan pada siswa dengan kategori belum trampil dalam melakukan smash normal metode pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan ketrampilan smash normal.

### c. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan metode pembelajaran *teams games tournament* ( *TGT* ). Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa mulai aktif selama proses belajar berlangsung
- 2) Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik
- 3) Hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan.

#### d. Revisi Pelaksanaan.

Pada siklus 2 guru telah menerapkan metode pembelajaran *teams games tournament* dengan baik dan dilihat dari aktivitas siswa serta hasil belajar siswa pelaksanaan proses belajar mengajar sudah berjalan dengan baik. Maka tidak diperlukan revisi terlalu banyak, tetapi yang perlu diperhatikan untuk tindakan selanjutnya adalah memaksimalkan dan mempertahankan apa yang telah ada dengan tujuan agar pada pelaksanaan proses belajar mengajar selanjutnya penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ( *TGT* ) dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ( *TGT* ) memiliki dampak positif dalam

meningkatkan hasil belajar smash bola voli, hal ini bisa kita lihat pada hasil tes Siklus 1 dan hasil tes Siklus 2.

Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, dan II). Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Tabel 7  
Rekapitulasi Ketuntasan belajar individual Siklus 1 dan Siklus 2

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	Trampil	10	50 %	19	95 %
2.	Belum trampil	10	50 %	1	5 %



Gambar 4. Diagram Kotak Ketuntasan Belajar secara Individual pada Siklus I dan Siklus II

Dari hasil penelitian selisih nilai rata-rata siswa kurang terampil dan siswa terampil pada siklus 1(pre-tes) dan siklus 2 (pos-tes) yaitu dari siswa kurang terampil hasil pres test diperoleh anak sebanyak 10 siswa setelah



dilakukan pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament*, hasil post test menunjukkan hasil yang trampil sebanyak 9 siswa sehingga terjadi kenaikan sebanyak 90%. Sedangkan dari siswa terampil pada pre test sebanyak 10 siswa yang trampil dan setelah dilakukan pembelajaran dengan metode *Team Games Tournament*, siswa yang trampil sebanyak 10 siswa. Maka dari perbedaan tersebut diperoleh bahwa Metode *Team Games Tournament* lebih cocok untuk siswa yang kurang terampil, karena hasilnya lebih besar dari pada siswa terampil yang berarti terjadi peningkatan keterampilan yang signifikan pada siswa kurang terampil.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran *team games tournament* ( *TGT* ) dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata - rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisa data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran *teams games tournament* paling dominan adalah belajar dengan sesama anggota kelompok, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru dan diskusi antara siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Berdasarkan analisa dapat diketahui bahwa tanggapan siswa termasuk positif. Ini ditunjukkan dengan keaktifan siswa yang menunjukkan bahwa

siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran *teams games tournament ( T.G.T )*.

Hal ini membuktikan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap metode pembelajaran *team games tournament ( T.G.T )*, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih giat. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya metode pembelajaran *Teams Games Tournament ( TGT )* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Pembelajaran dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* ( *T.G.T* ) memiliki dampak positif dalam meningkatkan ketrampilan belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I ( 50 % ), dan siklus II (80%)
2. Penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan keterampilan belajar siswa yang ditunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa pada kelompok siswa kurang terampil.

#### 5.2. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk melaksanakan metode pembelajaran *Teams Games Tournament ( TGT )* memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournament ( TGT )* dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.
2. Dalam rangka meningkatkan keterampilan belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan.
3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut, karena hasil penelitian ini hanya dilakukan di SD 4 klaling kecamatan jekulo kudo tahun pelajaran 2010/2011. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.
4. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004. *Buku IV; Pedoman Senam, Pedoman Tenis Meja, Pedoman Voli Mini, Pedoman Sepak Takraw, Pedoman Tenis Mini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- H. Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*, Jakarta : Ciputat Press, 2005.
- Hamalik, Oemar.2001 . *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamruni H, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, Yogyakarta : 2009.
- Hamruni. 2009. *Strategi dan Model-Model Pembelajaran Aktif-Menyenangkan*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Harminingsih, “Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar”, <http://harminingsih.blogspot.com/2008/08/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html>.
- Hidayanto, Dwi Nugroho. 2008. *Belajar Keterampilan Berbasis Keterampilan Belajar (Learning Skill Based Skill Learning)*. Terdapat di [leony0508.files.wordpress.com/2008/02/belajar-keterampilan.doc](http://leony0508.files.wordpress.com/2008/02/belajar-keterampilan.doc). Diunduh tanggal 13 Juni 2011.
- M. Yunus, 1992, *Olah Raga Pilihan Bola Voli*, Depdikbud Dirjen Dikti. Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Mustaqim. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.
- Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru, 1987.
- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta : Bumi Aksara, 2008.
- Robert E. Slavin, 2005. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Pearson Allyn & Bacon
- Sugiono, *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung : Alfabeta, 2007.
- Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : Bumi Aksara, 2007.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi V, Jakarta : Rineka Cipta, 2002.

Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Semarang : Widya Karya, 2009.

Suharno HP, 1985. *Dasar-dasar Permainan Bola Voli*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sumadi Surya Brata, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Sutrisno, Hadi, *Metode Research*, jilid I, Yogyakarta: Andi Offset, 2001.

W.S Wingkel. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Hasil Belajar*, Jakarta : Gramedia, 1984.





# LAMPIRAN

**TABULASI DATA K PRE TEST DAN POST TEST**

No	Nama	Jumlah	Skor	Kategori	Jumlah	Skor	Kategori
1	Adi Kuncoro	6	46.424	Belum Trampil	8	50.063	Trampil
2	Adib	5	39.923	Belum Trampil	6	47.547	Belum Trampil
3	Adit	5	39.923	Belum Trampil	7	48.805	Trampil
4	Alfian	7	52.926	Trampil	8	50.063	Trampil
5	Arjuna	9	65.929	Trampil	8	50.063	Trampil
6	Azizul	6	46.424	Belum Trampil	8	50.063	Trampil
7	Dimas	8	59.427	Trampil	9	51.321	Trampil
8	Erik	8	59.427	Trampil	8	50.063	Trampil
9	Farhan	7	52.926	Trampil	9	51.321	Trampil
10	Fisal	4	33.421	Belum Trampil	8	50.063	Trampil
11	Galih	9	65.929	Trampil	9	51.321	Trampil
12	Hanif	5	39.923	Belum Trampil	7	48.805	Trampil
13	Haris	8	59.427	Trampil	8	50.063	Trampil
14	Huda	5	39.923	Belum Trampil	8	50.063	Trampil
15	Khoirul Huda	5	39.923	Belum Trampil	8	50.063	Trampil
16	Krisna	8	59.427	Trampil	8	50.063	Trampil
17	Miftah	6	46.424	Belum Trampil	7	48.805	Trampil
18	Mufid	5	39.923	Belum Trampil	8	50.063	Trampil
19	Rizal	7	52.926	Trampil	9	51.321	Trampil
20	Sofa	8	59.427	Trampil	8	50.063	Trampil
	rata-rata	6.55		rata-rata	7.95		
	Standar deviasi	1.538		Standar deviasi	0.759		





## Lampiran 4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
SD 4 KLALING KECAMATAN JEKULO KUDUS  
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

- Sekolah : SD 4 Klaling  
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan  
Kelas/Semester : V (Lima) / 2 (Dua)  
Standar Kompetensi : 6.1 Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai – nilai yang dikandung di dalamnya.  
Kompetensi Dasar : 6.2 Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi. Serta nilai kerja sama regu. Sportivitas dan kejujuran.  
Indikator : Melakukan Gerakan  
- Teknik Melakukan Smash  
- Smash melakukan bola ke sasaran  
Bermain bola voli mini dengan peraturan yang dimodifikasi  
Alokasi Waktu : 8 x 35 menit (4 x pertemuan)
- A. Tujuan Pembelajaran**  
a. Siswa dapat melakukan gerakan:  
- Teknik melakukan Smash  
- Smash melakukan bola ke sasaran  
b. Bermain voli mini dengan peraturan yang dimodifikasi
- B. Materi Pembelajaran**  
a. Bola voli mini  
- Teknik melakukan Smash  
- Smash melakukan bola ke sasaran  
b. Bermain bola voli mini dengan peraturan yang dimodifikasi
- C. Metode Pembelajaran**  
- Ceramah  
- Demokrasi  
- Penugasan  
- Latihan  
- Tanya Jawab
- D. Langkah – Langkah Kegiatan**  
1. Pertemuan I  
  - Pendahuluan  
- Berbaris, berdoa, persepsi, apersepsi, dan pemanasan
  - Inti  
- Melakukan teknis Smash  
- Mengembangkan sikap kerjasama tim
  - Penutup  
- Pendinginan, berbaris, tugas – tugas, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar.
2. Pertemuan 2  
  - Pendahuluan  
- Berbaris, berdoa, persepsi, apersepsi, dan pemanasan
  - Inti  
- Smash memasukkan bola ke sasaran

- Mengembangkan sikap kerjasama tim
- **Penutup**
  - Pendinginan, berbaris, tugas – tugas, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar.
- 3. **Pertemuan 3**
  - **Pendahuluan**
    - Berbaris, berdoa, persepsi, apersepsi, dan pemanasan
  - **Inti**
    - Melakukan variasi teknik smash
    - Mengembangkan sikap kerjasama tim
  - **Penutup**
    - Pendinginan, berbaris, tugas – tugas, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar.
- 4. **Pertemuan 4**
  - **Pendahuluan**
    - Berbaris, berdoa, persepsi, apersepsi, dan pemanasan
  - **Inti**
    - Smash memasukkan bola ke sasaran
    - Bermain voli mini dengan pertarungan yang dimodifikasi
    - Mengembangkan kerjasama tim
  - **Penutup**
    - Pendinginan, berbaris, tugas – tugas, evaluasi proses pembelajaran, berdoa dan bubar.
- E. **Sumber Belajar**
  - Buku Teks
  - Buku Referensi bola voli mini
- F. **Penilaian**
  1. **Teknis Penilaian**
    - Tes unjuk kerja (psikomotor)
    - Gerakan
      - Teknik melakukan smash
      - Smash memasukkan bola ke sasaran
  2. **Rubik Penilaian**

**RUBIK PENILAIAN  
UNJUK KERJA PERMAINAN BOLA VOLI MINI**

ASPEK YANG DINILAI	KUALITAS GERAK			
	1	2	3	4
1. Teknik melakukan Smash 2. Smash memasukkan bola ke sasaran Bermain bola voli mini dengan peraturan yang dimodifikasi				
JUMLAH				
JUMLAH SKOR MAKSIMAL				

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Kudus, 13 Juni 2011  
Guru Penjas Orkes

SUWARJO SUBARKHAH  
NIP 19610905 198304 1 003

SUWARJO SUBARKHAH

## Lampiran 5

**SILABUS**  
**PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN (PENJAS ORKES)**  
**KELAS V SEMESTER I DAN II SD 4 KLALING KECAMATAN JEKULO KUDUS**  
**TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

Kompetensi Dasar	Materi Pokok Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi waktu	Sumber Ajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.2 Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang modifikasi, serta nilai kerjasama regu, sportivitas dan kejujuran.	Bola Voli mini Smash	6.2.1 Melakukan sikap awal saat perenaan bola dan sikap akhir - teknik melakukan smash - smash memasukkan bola ke sasaran 6.2.2 Bermain voli mini dengan peraturan yang dimodifikasi 6.2.3 Mengembangkan sikap kerjasama tim	Gerakan - Teknik melakukan Smash - Smash memasukkan bola ke sasaran - Bermain bola voli mini dengan peraturan yang dimodifikasi	Tes Tesk	Tes Keterampilan (Ujink Kerja)	Tes melakukan smash	8 x 35 menit	Buku teks buku referensi, permainan bola voli mini

Mengetahui  
Kepala Sekolah

Kudus, 13 Juni 2011  
Guru Penjaskes

SUWARJO SUBARKHAH  
NIP 19610905 198304 1 003

SUWARJO SUBARKHAH  
NIP 19610905 198304 1 003

Lampiran 6

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**PELAKSANAAN PENELITIAN**  
**SD 4 KLALING KECAMATAN JEKULO KUDUS**  
**MULAI TANGGAL 14 – 18 JUNI 2011**

NO	NAMA	KELAS	TANGGAL					KETERANGAN
			14/6/ 2011	15/6/ 2011	16/6/ 2011	17/6/ 2011	18/6/ 2011	
1	Adi Kuncoro	5						
2	Adib	5						
3	Adit	5						
4	Alfian	5						
5	Arjuna	5						
6	Azizul	5						
7	Dimas	5						
8	Erik	5						
9	Farhan	5						
10	Fisal	5						
11	Galih	5						
12	Hanif	5						
13	Haris	5						
14	Huda	5						
15	Khoirul Huda	5						
16	Krisna	5						
17	Miftah	5						
18	Mufid	5						
19	Rizal	5						
20	Sofa	5						

PEMBANTU II

PEMBANTU I

Kudus, 18 Juni 211  
PENELITI

WAWAN PRASETIYO U.

SUPRAPTI

SUWARJO SUBARKHAH



Lampiran 7

**LEMBAR PENGAMATAN SISWA  
SD 4 KLALING JEKULO KUDUS  
MULAI TANGGAL 14 – 18 JUNI 2011**

No.	Nama	Kelas	Smash I	Smash II	Smash III	Nilai
1	Adi Kuncoro	V	D	B	C	C
2	Adib	V	E	D	E	E
3	Adit	V	C	C	C	B
4	Alfian	V	C	B	C	C
5	Arjuna	V	A	B	C	B
6	Azizul	V	D	B	C	C
7	Dimas	V	B	A	B	B
8	Erik	V	B	B	B	B
9	Farhan	V	C	A	B	B
10	Fisal	V	D	B	C	C
11	Galih	V	A	A	A	A
12	Hanif	V	C	C	C	C
13	Haris	V	B	B	B	B
14	Huda	V	D	B	C	C
15	Khoirul Huda	V	D	B	C	C
16	Krisna	V	B	B	B	B
17	Miftah	V	D	C	C	D
18	Mufid	V	E	B	C	D
19	Rizal	V	D	A	B	B
20	Sofa	V	B	B	B	B

Keterangan : A = 4 : Baik Sekali  
B = 3 : Baik  
C = 2 : Cukup Baik  
D = 1 : Cukup  
E = 0 : Tidak Baik

Kudus, 18 Juni 2011

PEMBANTU II

PEMBANTU I

PENELITI

WAWAN PRASETYO UTOMO

SUPRAPTI

SUWARJO SUBARKHAH

**LEMBAR PENGAMATAN SISWA  
SD 4 KLALING JEKULO KUDUS  
MULAI TANGGAL 14 – 18 JUNI 2011**

No.	Nama	Kelas	Smash I	Smash II	Smash III	Jumlah	Nilai
1	Adi Kuncoro	V	6	8	7	21	7
2	Adib	V	5	6	5	16	5,333333
3	Adit	V	7	7	7	21	7
4	Alfian	V	7	8	7	22	7,333333
5	Arjuna	V	9	8	7	24	8
6	Azizul	V	6	8	7	21	7
7	Dimas	V	8	9	8	25	8
8	Erik	V	8	8	8	24	8
9	Farhan	V	7	9	8	24	8
10	Fisal	V	6	8	7	21	7
11	Galih	V	9	9	9	27	9
12	Hanif	V	7	7	7	21	7
13	Haris	V	8	8	8	24	8
14	Huda	V	6	8	7	21	7
15	Khoirul Huda	V	6	8	7	21	7
16	Krisna	V	8	8	8	24	8
17	Miftah	V	6	7	7	20	6
18	Mufid	V	5	8	7	20	6
19	Rizal	V	7	9	8	24	8
20	Sofa	V	8	8	8	24	8

Keterangan : A = 9 : Baik Sekali

B = 8 : Baik

C = 7 : Cukup Baik

D = 6 : Cukup

E = 5 : Tidak Baik

Kudus, 18 Juni 2011

PEMBANTU II

PEMBANTU I

PENELITI

WAWAN PRASETYO UTOMO

SUPRAPTI

SUWARJO SUBARKHAH

**GAMBAR KEGIATAN PEMBELAJARAN SMASH DI SD 4 KLALING**



Gambar : 1 Smash Siklus 1



Gambar 5  
Smash Siklus 2

Gambar : 2 Smash Siklus 1



Gambar : 3 Siklus 2



Gambar : 4 Smash Siklus 2



## Lampiran 9

**PERATURAN PERMAINAN BOLA VOLI MINI**

## A. BOLA

1. Ukuran nomor 4
2. Garis Tengah 22 – 24 cm
3. Berat 220 – 240 gram

## B. JARING

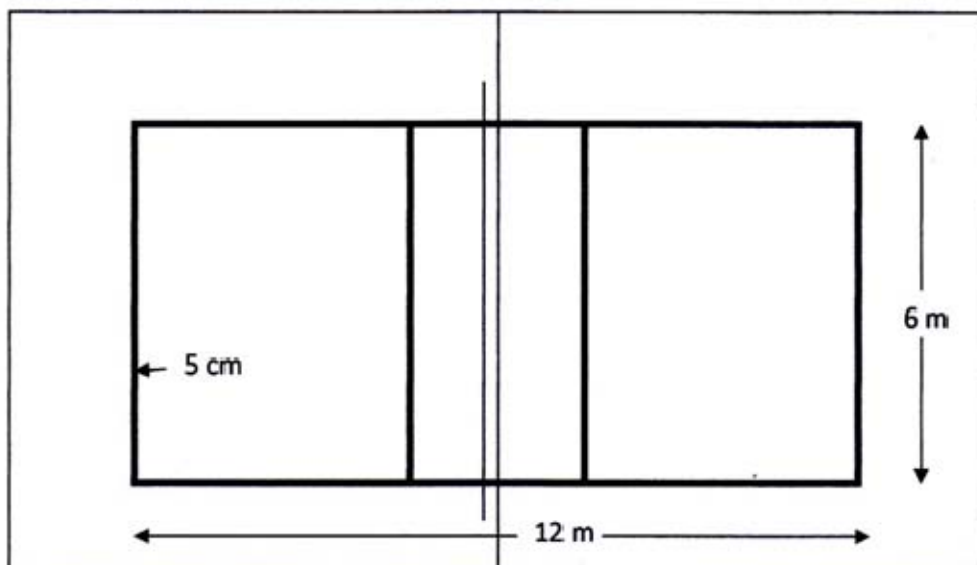
1. Tinggi net 2,15 m untuk putra, putri 2,00 m
2. Lebar Jaring 1 m. Panjang net 7 m

## C. PEMAIN

1. Pemain utama 4 orang, cadangan 2 orang
2. Umur maksimal 12 tahun

## D. LAPANGAN

1. Luas lapangan : 12 m x 6 m
2. Tanpa garis serang
3. Daerah sajian adalah seluruh daerah di belakang garis akhir
4. Tebal garis lapangan 5 cm



**E. CARA BERMAIN**

1. Semua pemain dapat melakukan segala macam cara bermain yang sah
2. Putaran pemain sama seperti pemain bola voli

**F. PENGGANTIAN PEMAIN**

1. Seperti peraturan Internasional
2. Satu set hanya dapat dilakukan 4 kali
3. Lama pertandingan dua kali menang (Best Of Three Games)

**G. TES KECAKAPAN SMASH (spike)**

Anak melakukan smash dari posisi 4 – 3 – 2 dengan bola diumpan (disajikan) dilempar Pelatih. Masing-masing 10 x setiap posisi.

