



**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