

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI
MELALUI METODE *TEAM-GAMES-TURNAMENTS* (TGT)
PADA PERMAINAN BULUTANGKIS SISWA KELAS VII.3
SMP NEGERI 13 MAKASSAR**

Oleh : Darussalam

*Program Studi S1
Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Makassar
2019*

ABSTRAK

DARUSSALAM, 2019. Peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani melalui Metode *Team-Games-Tturnamens* (TGT) pada permainan bulutangkis siswa kelas VII.3 SMP Negeri 13 Makassar. Skripsi ini dibimbing oleh Muh. Adnan Hudain,S.Pd, M.Pd. pada Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Penjasorkes Siswa kelas VII.3. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah penerapan metode kooperatif tipe *team-games-turnamens* dalam meningkatkan hasil belajar bulutangkis siswa kelas VII.3 SMP Negeri 13 Makassar?. Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan penerapan metode koopertif tipe *team-games-turnamens* dalam meningkatkan hasil bulutangkis siswa kelas VII.3 SMP Negeri 13 Makassar. Pendekatan penelitian yaitu pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan jenis PTK yang terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Sementara fokus penelitian adalah penerapan metode kooperatif tipe *team-games-turnamens* dan hasil belajar siswa kelas Kelas VII.3 SMP Negeri 13 Makassar. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas Kelas VII.3 SMP Negeri 13 Makassar yang berjumlah 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus I dengan kategori cukup dan meningkat menjadi kategori baik di siklus II. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan metode kooperatif tipe *team-games-turnamens* dapat meningkatkan hasil belajar Penjasorkes siswa kelas Kelas VII.3 SMP Negeri 13 Makassar.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan teknologi memungkinkan semua pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat di dunia. Dengan demikian siswa perlu kemampuan memperoleh, memilih dan mengelola informasi untuk bertahan pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan bekerjasama yang efektif. Cara berfikir seperti ini dapat dikembangkan melalui belajar pendidikan jasmani, karena pendidikan jasmani memiliki struktur dan keterkaitannya menguat dan jelas antar konsepnya sehingga memungkinkan kita terampil berpikir rasional.

Keberhasilan dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani tidak terlepas dari kesiapan peserta didik dan kesiapan pengajar (guru). Peserta didik dituntut mempunyai minat terhadap pelajaran pendidikan jasmani. Demikian juga pengajar dituntut menguasai materi yang akan diajarkan serta mampu memilih metode pembelajaran yang tepat sehingga akan tercipta interaksi edukatif yang baik menuju kearah peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani, karena hingga saat ini hasil belajar pendidikan jasmani dianggap masih rendah, padahal pendidikan jasmani sebagai salah satu cabang Ilmu Pengetahuan memiliki peranan penting dalam

meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Seiring dengan rendahnya hasil belajar siswa, merosotnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Bertolak dari kenyataan ini, siswa dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Namun guru sering mengalami kendala dalam mengaktifkan siswa dalam belajar terutama pelajaran pendidikan jasmani, karena umumnya menurut siswa pendidikan jasmani merupakan pelajaran yang sulit untuk di pahami, sehingga mereka tidak terlalu tertarik belajar pendidikan jasmani.

Lebih celaka lagi ketika siswa belajar dalam situasi yang membebani dan menakutkan karena dibayangi oleh tuntutan-tuntutan mengejar nilai tinggi. Kondisi seperti inilah yang dapat mengakibatkan hasil belajar pendidikan jasmani siswa menurun. Olehnya itu hasil belajar pendidikan jasmani tersebut perlu mendapat perhatian serius dari semua pihak yang berkecimpung dalam bidang pendidikan pendidikan jasmani.

Tampaknya perlunya dan yaperubahan paradigm dalam menelaah proses belajar siswa dan interaksi antara siswa dan guru. Sudah seyogyanya kegiatan belajar mengajar juga mempertimbangkan siswa. Siswa bukanlah sebuah botol kosong yang bisa diisi dengan muatan-muatan informasi apa saja yang dianggap perlu oleh guru. Selain itu, alur proses belajar tidak harus berasal

dari guru menuju siswa. Siswa juga bisa saling mengajar dengan sesama siswa lainnya. Namun perlu disadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima pelajaran yang dijelaskan oleh guru, sehingga mereka dapat dibentuk secara kelompok agar siswa bisa saling mengisi, saling melengkapi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru sehingga tujuan belajar dapat tercapai dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran akan banyak ditentukan oleh sejauhmana terselenggaranya proses pembelajaran dengan baik di kelas dan sesuai dengan fungsi serta tujuan yang hendak dicapai. Salah satu factor penentu hasil belajar siswa adalah pendekatan-pendekatan yang dilakukan guru selama pelaksanaan proses pembelajaran tersebut, karena guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan dan mengarahkan siswanya.

Salah satu model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Dalam model ini siswa diberi kesempatan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu masalah secara bersama. Para siswa juga diberi kesempatan untuk mendiskusikan masalah, menentukan strategi pemecahannya dan menghubungkan masalah tersebut dengan masalah-masalah lain yang telah

diselesaikan sebelumnya. Selain itu juga memungkinkan seorang guru untuk mengontrol keaktifan atau peran serta siswa dalam proses pembelajaran, serta tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang diberikan. Dalam system ini guru bertindak sebagai fasilitator. Pembelajaran kooperatif ini juga memungkinkan guru dapat memberikan perhatian terhadap siswa serta dapat terjadi hubungan yang lebih akrab antara guru dengan siswa maupun antara siswa dengan siswa lain. Adakalanya siswa lebih mudah belajar dari temannya sendiri, adapula siswa yang lebih mudah belajar karena mengajari temannya. Pengajaran pendidikan jasmani melalui model pembelajaran kooperatif dapat memenuhi kebutuhan tersebut dan meningkatkan siswa belajar lebih efektif.

Melalui model pembelajaran kooperatif inilah diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian halnya pada siswa SMP Negeri 13 Makassar, berdasarkan hasil observasi peneliti sebagian siswa kelas VII.3 SMP Negeri 13 Makassar khususnya mata pelajaran bulutangkis masih dibawah KKM (criteria ketuntasan minimum) dimana KKM (criteria ketuntasan minimum) SMP Negeri 13 Makassar adalah 75. Dari 25 siswa putra danputri hanya 40% yang mencapai KKM. Ada beberapa banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar bulutangkis masih dibawah KKM. Salah satunya banyak siswa kurang senang dan kurang suka dengan guru menyampaikan materi

bulutangkis, terlebih melihat sarana dan prasarana yang digunakan merupakan alat pembelajaran yang sesungguhnya. Itu akan membuat para siswa merasa bosan dan enggan mengikuti mata pelajaran bulutangkis. Hal ini akibat kurang inovatifnya para guru SMP Negeri 13 Makassar khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani dalam mengemas model serta strategi pembelajaran sehingga membuat siswa kurang senang dan kurang antusias dalam belajar penjas khususnya pelajaran bulutangkis. Dari masalah tersebut peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran *kooperatif* yaitu tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)* karena pembelajaran ini menuntut adanya pembentukan kelompok, dimana siswa saling bekerjasama dan bertanggung jawab dalam memecahkan masalah serta saling memotivasi untuk berprestasi diantara kelompoknya.

KERANGKA TEORITIK

Belajar

Pengertian belajar sudah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi termasuk ahli pendidikan. Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam aspek tingkah laku, kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Hamalik (2015), belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Dalam pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu

hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Menurut Slameto dalam Hamdani (2011), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Perubahan itu bersifat relative, konstan dan berbekas. Dalam kaitan ini proses belajar dan perubahan merupakan bukti hasil yang diproses.

Sejalan dengan hal tersebut, Yaumi (2013) mengemukakan aliran behaviourisme berpandangan bahwa belajar dapat dipahami, dijelaskan dan diprediksi secara keseluruhan melalui kejelasan-kejadian yang dapat diamati yakni perilaku peserta didik beserta anteseden dan konsekuensi lingkungannya. Anteseden merujuk pada isyarat yang terjailah dalam lingkungan yang memberi tanda kesesuaian dengan perilaku yang dilakukan. Jadi, belajar adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Kontribusi teori belajar behavioural dalam desain pembelajaran adalah tujuan instruksional khusus, evaluasi formatif, umpan balik atau *feedback*.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses kegiatan yang membawa perubahan sikap dan

tingkah laku yang relatif menetap pada diri seseorang sebagai akibat dari pengalaman dan latihan.

1. Mengajar

Mengajar menurut Highet dalam Sahabuddin (2007), mengajar mencakup paksaan yang tak dapat disampaikan atau dikerjakan secara sistematis. Joyce & Weil dalam Sagala (2011) juga mengemukakan, mengajar adalah membantu para pelajar memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan belajar tentang bagaimana cara belajar.

Menurut Muhammad Ali dalam Fathurrohman dan Sutikno (2010), mengajar merupakan suatu proses yang kompleks. Tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan harus dilakukan, terutama bila ingin hasil belajar yang lebih baik pada seluruh siswa. Oleh karena itu, rumusan pengertian mengajar tidaklah sederhana. Dalam arti, membutuhkan rumusan yang dapat meliputi seluruh kegiatan dan tindakan dalam perbuatan mengajar itu sendiri.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan proses yang membantu para peserta didik untuk memperoleh informasi terkait perkembangan pengetahuan.

2. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan dua istilah yang berkaitan dan berdampak sangat kuat terhadap perkembangan dan keberfungsian nilai-nilai sosial olahraga, yaitu. Istilah pendidikan jasmani sudah tidak asing lagi bagi *siswa* dan guru di lingkungan persekolahan dan istilah olahraga telah dikenal lebih luas yaitu disamping di sekolah juga di masyarakat. Pentingnya

memahami konsep pendidikan jasmani dan olahraga akan sangat membantu dalam memahami nilai-nilai olahraga. Oleh karena itu, sebelum membahas nilai-nilai sosial dalam olahraga akan dipaparkan lebih dahulu dua istilah tersebut (Rosdiani, 2014).

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional (Rosdiani, 2014).

Jadi, pendidikan jasmani diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Inti pengertiannya adalah mendidik anak. Yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat, agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik (Rosdiani, 2014).

Pendidikan jasmani yang ada dasarnya merupakan media untuk meraih tujuan pendidikan sekaligus juga untuk meraih tujuan yang bersifat internal ke dalam aktivitas *fisik* itu sendiri. Dengan demikian, para guru pendidikan jasmani dituntut untuk mampu memanfaatkan aktivitas fisik termasuk olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan melalui penciptaan lingkungan pengajaran pendidikan jasmani yang kondusif melalui penerapan berbagai pendekatan teori belajar. Hal itu bertujuan agar semua nilai-nilai semua pendidikan termasuk nilai-nilai pendidikan termasuk

nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga dapat terungkap dalam kenyataan memberi kontribusi terhadap berbagai aspek kehidupan secara positif. Melalui pendidikan jasmani, diharapkan dalam waktu jangka pendek para siswa agar memiliki kebugaran jasmani, kesenangan melakukan aktivitas fisik dan olahraga (gaya hidup yang aktif dan sehat), memiliki prestasi olahraga yang sesuai dengan tahapannya, dan memperoleh nilai-nilai pendidikan yang diperlukan bagi anak itu untuk bekal kehidupan sekarang maupun di masa yang akan datang (Rosdiani, 2014).

Mata pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut (Rosdiani, 2014):

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan *fisik* yang sempurna, pola

hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk (Rosdiani, 2014):

- Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara afektif dalam hubungan antar orang.
- Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani termasuk permainan olahraga.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan wujud pencapaian peserta didik sekaligus merupakan lambing keberhasilan pendidik dalam membelajarkan peserta didik. Tes hasil belajar kadang-kadang disebut juga tes prestasi belajar merupakan salah satu alat yang dapat digunakan pendidik disekolah ataupun pendidik di lembaga pendidikan tinggi. Untuk memahami

tingkat keberhasilan peserta didik dalam belajar. Tes ini dapat disusun dalam berbagai bentuk, tetapi pilihlah bentuk yang tepat dan sesuai dengan tujuan kegiatan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, tes hasil belajar mungkin saja mengukur kecepatan lari, kemampuan mengingat, pemahaman, mengaplikasikan sesuatu, menilai, menciptakan sesuatu, atau melahirkan pikiran secara tertulis (Yusuf, 2015).

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research* yang melibatkan kegiatan berulang, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

B. Subjek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VII.3 SMP Negeri 13 Makassar Pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa sebanyak 34 orang (14 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan).

C. Faktor yang diselidiki

Faktor siswa, yang diselidiki/dilihat disini adalah hasil belajar dan sikap siswa dalam belajar pendidikan jasmani. Bersamaan dengan itu pula akan dilihat sejauh mana siswa dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)* dalam menyelesaikan soal-soal atau tugas-tugas pendidikan jasmani.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A Hasil Penelitian

Pada Bab ini akan dipaparkan hasil penelitian tentang hasil belajar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan pembelajaran kooperatif metode *team-games-turnaments*. Adapun yang dianalisis dan dibahas adalah data kuantitatif berupa tes hasil belajar siklus I dan II, dan data kualitatif berupa komentar dan hasil observasi yang diambil dari hasil pengamatan. Sebelum pemaparan hasil penelitian terlebih dahulu akan dipaparkan gambaran umum pelaksanaan penelitian.

1. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 13 Makassar, Kelas VII.3 dengan jumlah siswa 25 orang. Siswa ini terbagi dalam 5 kelompok, tiap kelompok terdiri atas 5 orang. Masing-masing kelompok bisa memiliki tugas yg sama maupun berbeda, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk individual dan diskusi. Permainan yang diterapkan tiap kelompok adalah memberikan pertanyaan bernomor, tiap kelompok memilih nomor soal dan menjawab sesuai nomor yang telah dipilih. Adapun *turnaments* berupa memberikan soal kepada tiap kelompok, guru kemudian memberikan penghargaan bagi kelompok yang mempunyai nilai tertinggi. Setelah kegiatan diskusi selesai, maka diadakan evaluasi dari tugas yang diberikan baik berupa individual maupun secara kelompok. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, siklus I dan siklus II masing-masing dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Adapun materi pada penelitian ini adalah BULUTANGKIS

2. Analisis Kuantitatif

a) Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas VII.3SMP Negeri 13 Makassar, penelitian memperoleh dan mengumpulkan data melalui instrument tes tentang skor hasil belajar siswakeselas VII.3SMP Negeri 13 Makassar, setelah diterapkan

Metode *Team-games-turnaments* pada siklus I. Dari hasil tes dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Nilai Tes Hasil Belajar Metode Team-games-turnaments Siklus I

No.	Nama Siswa	Nilai	Ket
1.	A.M.Habibi Hasanuddin	75.31	Tuntas
2.	Ade Gymnastiar Erfianto	75.97	Tuntas
3.	Adila Zahara Fadhila	71.53	Tidak Tuntas
4.	Ahmad Ghifardi. B	74.89	Tidak Tuntas
5.	Andi Akbar maulana	80.45	Tuntas
6.	Aprilia Fajriani Icha	73.92	Tidak Tuntas
7.	Aznandar	78.57	Tuntas
8.	Dwi Jihad Mahesa Putri	78.88	Tuntas
9.	Febrianti Maria Savera	74.19	Tidak Tuntas
10.	Fadel Muhammad	69.83	Tidak Tuntas
11.	Fitriani	78.36	Tuntas
12.	Hillary Vione Waney	77.88	Tuntas
13.	Khalisa Novita Salsabila D	72.53	Tidak Tuntas
14.	M. Rangga Putra	72.32	Tidak Tuntas
15.	Melani Adira Putri	74.19	Tidak Tuntas
16.	Mirza Alan Pradana	66.31	Tidak Tuntas
17.	Muh. Erlangga Malik	71.84	Tidak Tuntas
18.	Muh. Irsan	74.19	Tidak Tuntas
19.	M. Aflah Abdilla putra	78.57	Tuntas
20.	Nadia Safitri	77.88	Tuntas
21.	Naila Putri	70.44	Tidak Tuntas
22.	Putri Adelia	78.57	Tuntas
23.	Rusdamdiansyah	70.94	Tidak

			Tuntas
24.	Rivaldowilliam pappang	71.35	Tidak Tuntas
25	Yosia sakti tumembo	79.75	Tuntas

B. Pembahasan

Pembelajaran kooperatif metode *team-games-turnaments* dalam penelitian ini, siswa dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri atas 5 orang siswa dengan karakteristik yang heterogen. Bahan akademik disajikan kepada siswa dalam bentuk teks, dimana tiap kelompok mempunyai masalah/materi yang sama dan tiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian dari bahan akademik tersebut. Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam kelompok para siswa dievaluasi secara individual atau kelompok mengenai bahan yang telah dipelajari.

Dalam penelitian ini, data yang di peroleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa lembar observasi dan jurnal harian guru, sedangkan data kuantitatif berupa tes hasil belajar yang dilaksanakan setiap akhir siklus. Data tersebut berupa tabel terdapat pada lampiran

Lembar observasi berisi indikator-indikator yang akan diamati dalam proses belajar-mengajar. Adapun indikator tersebut yaitu kehadiran, keaktifan, kerja sama, dan perhatian siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang didapatkan di kelas VII.3SMP Negeri 13 Makassar menunjukkan ketercapaian indikator yang diamati dalam kegiatan belajar-mengajar dalam beberapa aspek dengan melihat frekuensi siswa yang aktif dalam setiap aspek.

Pada siklus pertama terlihat bahwa masih ada siswa belum antusias dan belum

menunjukkan keseriusannya dalam kegiatan belajar-mengajar. Hal ini disebabkan karena siswa belum terlatih dalam kegiatan kerja kelompok. Siswa segan dan malu bertanya pada gurunya serta belum mengetahui pentingnya pembelajaran kooperatif dengan memahami segala perbedaan yang ada. Situasi ini mengakibatkan masih adanya siswa yang belum mendapatkan hasil yang maksimal pada tes hasil belajarnya dan tujuan yang diharapkan tidak tercapai. Pada siklus ini.

Pada siklus kedua terlihat bahwa keseriusan dan semangat siswa untuk bekerja secara kooperatif sudah mengalami peningkatan dilihat dari persentase dan frekuensi lembar observasi siswa dari tiap pertemuan. Hal ini terjadi karena mereka telah menyadari pentingnya bekerja secara kooperatif serta mereka telah terlatih bekerja sama dengan teman kelompoknya dari pertemuan sebelumnya dan menyelesaikan permasalahan yang diperoleh dengan jalan diskusi dengan teman kelompok. Keberhasilan pada siklus kedua ini merupakan hasil refleksi dari siklus pertama dengan berbagai usaha untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus kedua.

Peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani siswa dapat dilihat dari hasil tes yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal tersebut didukung oleh semangat kerja kelompok, kehadiran, keaktifan, perhatian, kepekaan sosial, dan rasa tanggung jawab siswa terhadap kelompok.

Tes hasil belajar yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus menggambarkan kualitas produk pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif metode *team-games-turnaments*. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 44% dan frekuensi 11 orang berdasarkan pada pengkategorian skala lima, hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa terhadap pelajaran, dan kehadiran siswa pada siklus I dimana ada siswa yang absen kemudian dia acuh tak acuh terhadap materi yang lalu tanpa memperhitungkan kerugian yang berakibat pada diri mereka sendiri dan tidak mau mengejar ketinggalan materi. Oleh sebab itu, guru harus lebih menghimbau para siswa perihal kejadian seperti, itu sebaliknya siswa harus lebih respon. Pada pelaksanaan tes siklus I terdapat dua orang siswa yang tidak hadir dalam pelaksanaan tes.

Sebaliknya pada siklus II ada juga dua siswa yang tidak hadir mengikuti tes. Adapun hasil belajar pendidikan jasmani siswa mengalami peningkatan, keberhasilan ini dipacu oleh refleksi pada siklus I. Dari hasil analisis data yang diperoleh pada siklus II, hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan frekuensi 21 orang dan persentase 84 % berdasar atas pengkategorian hasil belajar skala lima.

KESIMPULAN DAN

SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe

Team-Games-Turnaments dapat meningkatkan proses dan hasil belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) pada siswa kelas VII.3 SMP Negeri 13 Makassar. Hal ini terbukti adanya peningkatan proses belajar siswa dapat dilihat dari keterlibatan siswa secara aktif dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil rekapitulasi proses pembelajaran siklus I yaitu aspek guru diperoleh rata-rata 60,00 % kualifikasi Cukup (C) dan aspek siswa diperoleh rata-rata 53,33 % kualifikasi Cukup (C) dan dari hasil rekapitulasi proses pembelajaran siklus II yaitu aspek guru diperoleh rata-rata 76,67 % Baik (B) dan aspek siswa diperoleh rata-rata 76,67 % kualifikasi Baik (B). Sedangkan dari hasil belajar siswa yaitu dapat dilihat dari hasil tes formatif siklus I dengan persentase ketuntasan 44% kualifikasi Cukup (C) menjadi 84 % kualifikasi Baik (B) pada siklus II.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi guru agar menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Team-Games-Turnaments* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan agar menggunakan metode *Kooperatif Tipe Team-Games-Tournaments* untuk peningkatan hasil belajar siswa disekolah dan mengembangkan pada materi Penjasorkes yang lain selain materi Bulutangkis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman., (2013), "*Belajar dan Pembelajaran*", Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Djumingin, S., (2011), "*Strategi dan Aplikasi Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*", Makassar: Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Fathurrohman, P., dan Sutikno, S., (2010), "*Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*", Penerbit PT. Refika Aditama, Bandung.
- Hamalik, O., (2015), "*Proses Belajar Mengajar*". Jakarta: Penerbit PT Bumi Aksara.
- Hamdani., (2011), "*Strategi Belajar Mengajar*". Bandung: Penerbit CV Pustaka Setia.
- Hermawan. (2013). "*Mahir Bulutangkis*",
<http://olahragapedia.nyimuetz.com/2015/01/pengertian-dan-ukuran-lapangan-bulutangkis.html> Diakses tanggal 2 Maret 2016
- Jefrihutagalung. (2009). "*Permainan Bulutangkis (Badminton)*".
<https://jefrihutagalung.wordpress.com/2009/11/11/permainan-bulu-tangkis-badminton/> Diakses tanggal 2 Maret 2016
- Rosdiani, D., (2014), "*Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jas dan Kesehatan*", Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rusman., (2014), "*Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*", Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S., (2011), "*Konsep dan Makna Pembelajaran*", Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sahabuddin., (2007), "*Mengajar dan Belajar*", Makassar : Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Shasa S. (2015). "*Teknik Dasar Permainan Bulutangkis (Badminton)*".
<http://one-sport-station.blogspot.co.id/2014/09/teknik-dasar-bulutangkis.html> Diakses Tanggal 2 Maret 2016
- Taniredja, T, Miftah, dan Harmianto, S., (2014), "*Model-model Pembelajaran Inovatif dan efektif*", Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Wahyuni. (2010). "*Peraturan-peraturan dalam permainan bulutangkis*"
[://edukasicenter.blogspot.co.id/2015/02/peraturan-peraturan-dalam-permainan.html](http://edukasicenter.blogspot.co.id/2015/02/peraturan-peraturan-dalam-permainan.html), Diakses tanggal 2 Maret 2016
- Yaumi, M., (2013), "*Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran disesuaikan dengan Kurikulum 2013*", Jakarta: Penerbit Kencana.

Yusuf, M., (2015), "*Assesmen dan Evaluasi Pendidikan*", Jakarta: Penerbit Prenadamedia Group.