

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* DALAM
PEMBELAJARAN TOLAK PELURU DI KELAS VII SMP NEGERI 1
TANJUNG SAKTI PUMI**

Skripsi Oleh

Fachrurrozie

Nomor Induk Mahasiswa 56071006006

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

PALEMBANG

2011

S
796-43507
Pac
P 2011

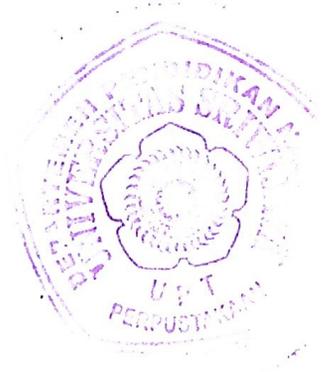
PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENTS DALAM PEMBELAJARAN TOLAK PELURU DI KELAS VII SMP NEGERI 1 TANJUNG SAKTI PUMI

Skripsi Oleh

Fachrurrozie

Nomor Induk Mahasiswa 56071006006

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG
2011**

**PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENTS DALAM
PEMBELAJARAN TOLAK PELURU DI KELAS VII SMP NEGERI 1
TANJUNG SAKTI PUMI**

Skripsi Oleh:

FACHRURROZIE

Nomor Induk Mahasiswa 56071006006

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Disetujui

Pembimbing I



**Dr. Fakhli Gulo, M.Si
NIP.1964120919910211001**

Pembimbing II



**Drs. Afrizal, M.Kes
NIP. 196106211987031002**

Disahkan

Ketua Pelaksana FKIP Kampus Palembang



**Dr. Sukirno
NIP. 195508101983031005**

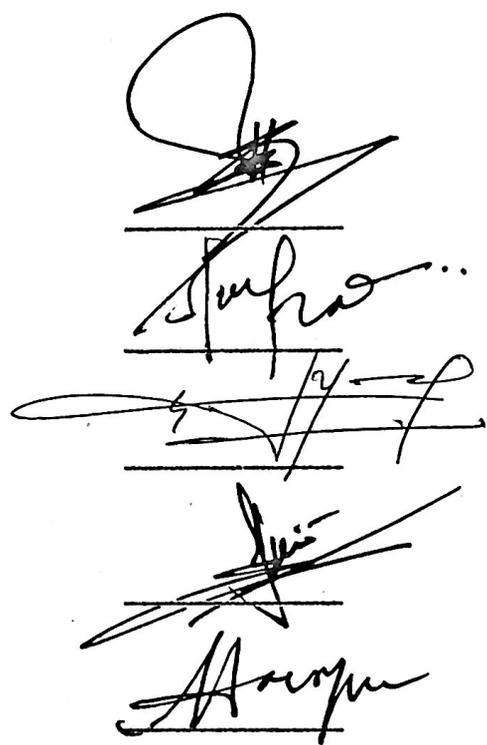
Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 29 Juli 2011

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Dr. Fakhili Gulo, M.Si.**
- 2. Sekretaris : Drs. Afrizal, M.Kes.**
- 3. Anggota : Drs. Syamsuramel, M.Kes.**
- 4. Anggota : Drs. Muhaimin**
- 5. Anggota : Dra. Marsiyem, M.Kes.**



Palembang, Agustus 2011

Diketahui oleh

Ketua Program Studi

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



Drs. Waluyo, M.Pd

NIP. 195601241984031001

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Allah SWT

Skripsi ini ku persembahkan untuk:

- ❖ Ayahanda (Naseri) dan Ibunda (Lili Maryati) yang senantiasa mencurahkan kasih sayang, dan selalu memberiku semangat serta memanjatkan doa untuk keberhasilanku, terima kasih atas semua yang kalian berikan.
- ❖ Adikku tersayang (Media Reva Lena dan Indah Mega Mustika) yang selalu mendukung dan memberi semangat untukku.
- ❖ Seluruh keluargaku tersayang dan seseorang (Wulan Diana) yang selalu menanti keberhasilanku.
- ❖ Bapak Dr. Fakhili Gulo, M.Si dan Bapak Drs. Afrizal, M.Kes yang telah membimbingku dengan penuh kesabaran dan memberikan motivasi
- ❖ Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, terima kasih untuk semua ilmu dan pengalaman yang telah bapak/ibu berikan.
- ❖ Sahabat-sahabatku dari SD, SMP dan SMA yang telah memberikan inspirasi serta motivasi untukku.
- ❖ Sahabat seperjuangan anak Penjaskes 2007 (moko, aldo, beni, jam, kam, jefri, santok, ejak, lepek, telok, dian, wawan, melsen, ceng2, endi, can, rio, rian, dayat, okta, reno nyai, reno, agung, dodu, ningmas, aprik, fajar, apek, budi, dani, marlin, etak n asrok)
- ❖ Almamaterku tercinta, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Motto:

- ❖ Nak ilok mpung gi tunggal, lambat dek urung ka becera...
- ❖ Keikhlasan dalam berbuat diiringi dengan senyuman adalah awal dari mencapai sukses dan kebahagiaan
- ❖ Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan
- ❖ Mengambang bagai kupu-kupu menyengat bak tawon (Muhammad Ali)
- ❖ Satu untuk semua, semua untuk satu...

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fachrurrozie

NIM : 56071006006

Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Judul Skripsi : Penerapan Model *Teams Games Tournamenst* dalam Pembelajaran Tolak Peluru di Kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Seluruh data, informasi, interprestasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya tulis ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah hasil pengamatan, penelitian, pengolahan, serta pemikiran saya dengan pengarahan dari para pembimbing yang telah ditetapkan.

Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapat bgelar akademik, baik di Universitas Sriwijaya maupun Perguruan Tinggi lain.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Palembang, Agustus 2011

Yang membuat pernyataan




urrozie

NIM 56071006006

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Fakhili Gulo, M.Si dan Bapak Drs. Afrizal, M.Kes sebagai pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Drs. Tatang Suhery, M.A. Ph.D. selaku dekan FKIP UNSRI, dan Bapak Drs. Waluyo, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan beserta staf karyawan di FKIP UNSRI yang telah memberikan bantuan dalam hal pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

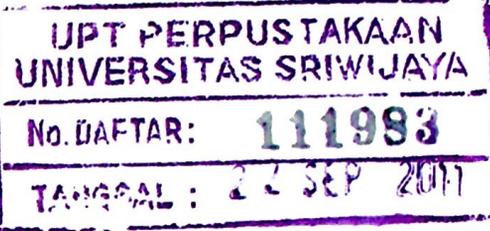
Ucapan terima kasih juga kepada seluruh dosen Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang telah memberikan ilmu dan motivasi selama saya menjadi mahasiswa.

Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Naseri, S.Pd selaku kepala SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi yang telah memberikan bantuannya dalam penelitian sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengajarann Bidang Studi Pendidikan Jasmani.

Palembang, Agustus 2011

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN KOSIMI PENGUJI	iii
PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
SURAT PERNYATAAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Belajar	5
2.2 Pengertian Hasil Belajar	5
2.3 Aktivitas Belajar	6
2.4 Tolak Peluru	7
2.4.1 Teknik Tolak Peluru	8
2.4.2 Lapangan Tolak Peluru	9
2.5 Model Pembelajaran	9

2.5 Model Pembelajaran	9
2.6 Model <i>Teams Games Tournaments</i>	10
2.6.1 Langkah-langkah Penerapan Model <i>Teams Games Tournaments</i>	10

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	11
3.2 Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian	12
3.3 Prosedur Penelitian	12
3.5 Instrumen Penelitian	14
3.5.1 Tes	14
3.5.2 Observasi	15
3.6 Teknik Analisis Data	17
3.6.1 Penilaian Tes	17
3.6.2 Penilaian Observasi	17
3.6.3 Penilaian Untuk Ketuntasan Belajar	18

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Studi Pendahuluan	19
4.2 Proses Pembelajaran	19
4.2.1 Observasi	19
4.2.2 Hasil Belajar.....	24
4.3 Hubungan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar	29

BAB V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	31
5.2 Saran	31

DAFTAR PUSTAKA	32
-----------------------------	----

DAFTAR TABEL

Nomor	Halaman
Tabel 3.1 Format Penilaian Ujian Praktik	15
Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	16
Tabel 3.3 Keaktifan Siswa dalam %	18
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %	18
Tabel 4.1 Nilai Hasil Observasi Aktivitas Siswa.....	22
Tabel 4.2 Nilai hasil Belajar Siswa.....	24
Tabel 4.3 Hubungan Keaktifan Siswa dengan Hasil Belajar	29

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
Gambar 4.1 Rata-rata Keaktifan Belajar Siswa	23
Gambar 4.2 Ketuntasan Belajar Siswa	27
Gambar 4.3 Rata-rata Hasil Belajar Siswa	28
Gambar 4.4 Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa	29

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Halaman
1. Riwayat Hidup	33
2. Usul Judul Skripsi	34
3. Halaman Pengesahan Seminar Proposal	35
4. Halaman Pengesahan Proposal	36
5. Surat Mohon Bantuan untuk Melaksanakan Penelitian	37
6. Surat Keputusan Pembimbing	38
7. Surat Izin Penelitian Dari Diknas	39
8. Rencana Pelaksanaan Pengajaran	40
9. Nilai Evaluasi Siswa	52
10. Hasil observasi Keaktifan Siswa	60
11. Foto Kegiatan Penelitian	72
12. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi	74
13. Kartu Bimbingan	75
14. Pengesahan untuk mengikuti ujian skripsi	77

ABSTRAK

Penerapan model *Teams Games Tournaments* telah dilakukan dalam pembelajaran tolak peluru di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan sampel yang terdiri dari 33 siswa kelas VII.1 SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi. Pembelajaran dilakukan sebanyak 4 pertemuan (2x40 menit). Pada pertemuan pertama, keaktifan sebesar 60% dan hasil belajar sebesar 66,66%, pertemuan kedua keaktifan sebesar 63,63% dan hasil belajar mencapai 72,72%%, pertemuan ketiga keaktifan sebesar 68,18% dan hasil belajar sebesar 81,81%, pertemuan keempat keaktifan sebesar 70,3% dan hasil belajar mencapai 87,87%. Dengan demikian, penerapan model *Teams Games Tournaments* meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Keaktifan, Model *Teams Games Tournaments*.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku belajar dan perilaku mengajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Bahan pembelajaran dapat berupa pengetahuan, nilai-nilai kesusilaan, seni, agama, sikap, dan keterampilan.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Keberhasilan tersebut dapat dilihat dari tingkat pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Makin tinggi pemahaman maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Keaktifan dibutuhkan oleh seorang guru untuk mengembangkan materi lebih lanjut. Hal ini sangat dipengaruhi oleh faktor model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang pasif akan menghambat kreatifitas pola pikir siswa dalam memahami suatu konsep. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran siswa dituntut benar-benar aktif, sehingga daya ingat siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih baik (Rusman, 2010: 1).

Berdasarkan hasil pengalaman peneliti selama PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMP Negeri 4 Palembang, peneliti melihat secara langsung keaktifan dan hasil belajar siswa selama pembelajaran tolak peluru. Proses pembelajaran yang menekankan pada kegiatan ceramah dan demonstrasi tanpa memvariasikan dengan metode lain dan siswa hanya terfokus pada guru yang mendemonstrasikan dan siswa

hanya bertindak sebagai pendengar. Fakta yang didapat bahwa kondisi ini membiasakan siswa bersikap pasif dalam menerima fakta, informasi dari guru saja, sehingga siswa kurang tertarik dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran tolak peluru. Hal ini juga terbukti rendahnya hasil belajar dan keaktifan untuk pembelajaran tolak peluru yang dilihat dari nilai tes. Rata-rata siswa kelas VII belum mencapai ketuntasan sesuai dengan ketentuan pada Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 6,0. Hal ini terlihat dari nilai yang didapat siswa SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi selama semester ganjil dimana dari 33 siswa, terdapat 15 siswa (45,45%) yang mendapatkan nilai ≥ 60 . Secara klasikal siswa dikatakan tuntas dalam pembelajaran, apabila 85% dari jumlah siswa memperoleh nilai ≥ 60 (Arsip nilai siswa kelas VII.1 SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi).

Untuk mengantisipasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan maka peneliti menerapkan model *Teams Games Tournaments* sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu, model *Teams Games Tournaments* belum pernah diterapkan di SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi dan model pembelajaran ini sangat cocok pada pembelajaran tolak peluru. Dalam penerapan model *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran tolak peluru maka, siswa dapat melakukan kerjasama dengan anggota kelompok masing-masing dan siswa lebih mudah menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi siswa dapat terlibat secara langsung dan dapat bekerjasama sehingga pembelajaran yang dirasakan akan terlihat lebih menarik dan memungkinkan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa.

Sehubungan dengan alasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan model *Teams Games Tournaments* dalam pembelajaran tolak peluru di kelas VII SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi”.

1.2 Pembatasan Masalah

Permasalahan ini dibatasi agar tidak terlalu meluas dan menyimpang dari sasaran yang akan diteliti maka penelitian hanya di fokuskan pada hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VII dalam pembelajaran tolak peluru dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments*.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tolak peluru dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* di SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran tolak peluru dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* di SMP Negeri 1 Tanjung Sakti Pumi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

a. Siswa

Memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

b. Guru

Sebagai suatu tambahan maupun masukan dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.



c. Sekolah

Sebagai masukan untuk dapat dijadikan sumbangan pemikiran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan dan lulusannya.

d. Peneliti

Mendapatkan pengalaman yang baru dan hasil penelitian ini sebagai penambah wawasan dan pengetahuan peneliti untuk menjadi guru yang profesional nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV. Permai Widya
- Dimiyanti dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Djumaidar, M. dan A Widya. 2002. *Belajar Berlatih Gerak-Gerak Atletik Dalam Bermain Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negara*. Jakarta: Gramada Offset
- Hamalik, O. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdiknas
- Hanafiah, N. dan C. Suhana. 2010. *Konsep dan Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama
- <http://ardhana12.wordpress.com/2009/01/20/indikator-keaktifan-siswa-yang-dapat-dijadikan-penilaian-dalam-ptk-2/> diakses tanggal 15 2011
- <http://tigisport.wordpress.com/2010/10/27/pengertian-tolak-peluru/> diakses tanggal 28 April 2011
- <http://www.infokedokteran.com/pdf/penilaian-tolak-peluru.html> diakses tanggal 15 2011
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Universitas Sriwijaya. 2007. *Buku Pedoman Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*. Indralaya: Percetakan dan Penerbit Universitas Sriwijaya