

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PGD LOKOMOTOR
(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Pendidikan Jasmani



Oleh
Via Dwi Lestari
NIM 1500353

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2019**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PGD LOKOMOTOR**

(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa)

LEMBAR HAK CIPTA

Oleh:

Via Dwi Lestari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Via Dwi Lestari

Universitas Pendidikan Indonesia

April 2019

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa ijin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
VIA DWI LESTARI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PGD LOKOMOTOR
(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa)
DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH DOSEN PEMBIMBING

Pembimbing I



Suherman Slamet, M.Pd.

NIP. 197603062005011010

Pembimbing II



Dr. Agus Mahendra, M.A.

NIP. 196308241989031002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjaas

Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Agus Mahendra, M.A

NIP. 196308241989031002

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PGD LOKOMOTOR**

(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa)

Oleh

Via Dwi Lestari

Pembimbing: Suherman Slamet, M.Pd.

Dr. Agus Mahendra, M.A.

Abstrak

Pembelajaran aktivitas Pola Gerak Dasar (PGD) merupakan materi ajar dalam pendidikan jasmani di SD. Berdasarkan pengamatan, masalah yang teridentifikasi pada pembelajaran aktivitas pola gerak dasar materi ajar lokomotor di salah satu SD di Kota Bandung yaitu rendahnya pengetahuan siswa mengenai pola gerak dasar seperti lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dikarenakan kurangnya guru Pendidikan jasmani dalam memberikan pengalaman kepada siswa, dan tingkat individualis peserta didik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar serta mengembangkan nilai kerjasama di samping merupakan materi ajar yang baru siswa pelajari dan memberikan pengalaman baru baik terhadap guru maupun siswanya. Penelitian ini menggunakan metode PTK yang dilakukan dalam dua siklus. Keterampilan aktivitas PGD lokomotor diukur melalui tes keterampilan gerak dasar lokomotor dan nilai kerjasama menggunakan lembar observasi kerjasama. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SD di salah satu sekolah di Kota Bandung dengan jumlah 35 orang. Semua data dianalisis dan diolah hingga pertemuan terakhir. Hasil data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar PGD lokomotor sebesar 51%, nilai kerjasama juga mengalami peningkatan sebesar 50%. Dengan penelitian ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar aktivitas PGD lokomotor siswa.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif tipe TGT, PGD lokomotor

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS PGD LOKOMOTOR

(Studi Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa)

By

Via Dwi Lestari

Pembimbing: Suherman Slamet, M.Pd.

Dr. Agus Mahendra, M.A.

Abstract

Learning activity Basic Motion Pattern (PGD) is a teaching material in physical education in elementary school. Based on observation, the problems identified in the learning activity motion pattern basic teaching materials locomotor in one of primary school in Bandung is the low knowledge of students about the basic motion pattern such as locomotor, non-locomotor, and manipulative due to the lack of teachers physical education in delivering their experience to the students, and the level of individualist learners. The implementation of cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) aims to improve learning outcomes and develop the value of cooperation in addition to the new teaching material that students learn better and provide new experiences for teachers and students. This study uses PTK conducted in two cycles. PGD activity was measured by locomotor skills through basic locomotor movement skills test and the value of cooperative using cooperative observation sheet. Subjects were third grade elementary school learners in one of schools in Bandung with 35 students. All of the data are analyzed and processed up to the last meeting. The results of the data showed that there is an increase in the locomotor PGD learning outcomes by 51%, the value of cooperative also increased by 50%. By this research, the implementation of cooperative learning model TGT can improve learning outcomes locomotor activity PGD students.

Keywords: *cooperative learning model TGT, PGD locomotor*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Jasmani	5
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	5
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	6
2.2 Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani	7
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	7
2.2.2 Model-model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani	8
2.3 Model Pembelajaran Kooperatif	10
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	10
2.3.2 Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran Kooperatif	10
2.3.3 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif	12
2.3.4 Metode Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan Jasmani	13
2.4 Pola Gerak Dasar	15
2.4.1 Gerakan-gerakan Dasar Fundamental.....	15
2.4.2 Pengertian Pola Gerak Dasar Lokomotor	16
2.4.3 Gerakan-gerakan Lokomotor dan Variasinya.....	16
2.4.4 Memanfaatkan <i>Generic Level of Skill Proficiency</i> (GLSP).....	17
2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan	19
2.6 Kerangka Berpikir	20

2.7 Pengajuan Hipotesis	21
-------------------------------	----

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....	22
3.2 Partisipan.....	24
3.3 Instrumen Penelitian.....	25
3.3.1 Menilai Hasil Belajar Gerak Lokomotor	25
3.3.2 Lembar Observasi Kerjasama	27
3.3.3 Catatan Lapangan	29
3.4 Prosedur Penelitian	30
3.4 Analisis Data	32
3.5.1 Mencari Nilai Gerak Dasar Lokomotor	33
3.5.2 Mencari Nilai Kerjasama	35

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Penelitian	36
4.1.1 Deskripsi Data	36
4.1.1.1 Tahap <i>Pre-test</i>	36
4.1.1.2 Hasil Siklus 1 Tindakan 1	37
4.1.1.3 Hasil Siklus 1 Tindakan 2.....	38
4.1.1.4 Hasil Siklus 2 Tindakan 1	40
4.1.1.5 Hasil Siklus 2 Tindakan 2.....	42
4.2 Pembahasan Penelitian	43
4.2.1 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 1	43
4.2.2 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 1 Tindakan 2.....	44
4.2.3 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 1	44
4.2.4 Pembahasan Hasil Refleksi Siklus 2 Tindakan 2	45
4.2.5 Pembahasan Peningkatan Nilai PGD Lokomotor dan Nilai Kerjasama.....	45

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan	47
5.2 Implikasi.....	48
5.3 Rekomendasi	50

DAFTAR PUSTAKA	51
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	53
--------------------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rinekan Cipta.
- Darajat, J & Bambang, A. (2012). *Aplikasi Statistika dalam PENJAS*. Bandung: FPOK UPI.
- Erland, J., & Budiman, D. (2018). Journal of Teaching Physical Education in Elementary School Implementasi Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Keterampilan Bermain Sepak Takraw, 2(1), 34–39.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, A. P. (2015). Rati Fadliyati, 2015 Penggunaan Media S2DLS (Sony Sugema Digital Learning System) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada SMA Alfa Centauri Bandung Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu, 38–66.
- Huda, M. (2012). *Cooperative Learning Metode, Teknis, Struktur Dan Model*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Juliantine, T., Toto, S., Yunyun, Y. (2015). *Model-model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang WarliArtika.
- Khoiriah, D. S., Yudiana, Y., & Indonesia, U. P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran Permainan Hoki, 1(April), 27–37.
- Mahendra, A. (2015). *Filsafat Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang WarliArtika.
- Mahendra, A. (2017a). *Model Pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Bandung.
- Mahendra, A. (2017b). *Teori Belajar Mengajar Motorik*. Bandung: FPOK UPI.
- Marr, M. B. (2016). COOPERATIVE LEARNING : A BRIEF REVIEW, 3569(June). <https://doi.org/10.1080/1057356970130102>
- Oksyalia, D., Situmorang, A. S., Mahendra, A., & Hidayat, A. (2018). Journal of Teaching Physical Education in Elementary School Upaya Meningkatkan Gerakan Meroda Menggunakan Pola Gerak Dominan dalam Pembelajaran Senam Lantai, 2(1), 23–28.
- Samuel, D., & Santosa, S. (n.d.). MANFAAT PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMGAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN
- Sholichah, Z., Soetjipto, B. E., Rahayu, W. P., & Education, M. (2018). The Implementation of Stad and TGT Learning Models to Improve Students ' Learning Motivation and Learning Outcomes (A Study on the Eleventh-

grade Students of SMKN 1 Sooko Mojokerto), 9(12), 1–7.

Sonjaya, A. R. (n.d.). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MOTORIK, 149–161.

Subroto, T., Yunyun, Y., Yusuf, H. (2016). *Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*. Bandung.

Suherman, A., Karawang, U. S., Sosial, K., & Bolavoli, K. B. (2016). PENGARUH PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN TGT (TEAMS GAME TOURNAMENT) TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN, 1(September), 8–15.