

PERSETUJUAN UJIAN TESIS

**UPAYA PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PRAKTIK PERMAINAN BOLAVOLI MELALUI MODEL
*TEAM GAMES TOURNAMENT***



Oleh:

L I Z A
NIM: 10980

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Eri Barlian, M. Si

Dr. Adnan Fardi, M. Pd

**KONSENTRASI MANAJEMEN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRACT

LIZA. 2011. The Efforts to Increase Activity and Learning Outcomes Through Practice Model Volleyball Games Team Games Tournament. Thesis. Education Sport Management Concentration, Graduate Program, State University of Padang

Student difficulties in learning practices volleyball game due to several factors. One of them is a form of applied learning in schools is still a monotone so that students become bored. This can be seen in the learning process a lot of students who are not serious about learning. This study aims to enhance activities and sports Physical Education and Health students through the application of the model Team Games Tournament in the subject volleyball game.

This research is the Classroom Action Research (Classroom Action Research) were performed in SMA Negeri 5 Bukittinggi. The subjects were students in grade XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi amount 40 people. This study was implemented in three cycles consisting of four components, namely, planning, execution, observation, and reflection. Research data collected through observation of student activity sheets and test results to learn the practice of student volleyball game.

The results showed that an increase in student learning activities. Student learning activity is increased in each indicator. Percentage of students who pass the study increased from 52,5% in the first cycle to 72,5% in cycle II and 87,5% in cycle III. That's because they are practicing in groups for activities run well. Students already work in teams and try to help a friend in studying engineering volleyball game, proved that learning with the subject of game volleyball through Team Games Tournament model can improve the activities and Health Sports and Physical Education students in grade XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi.

ABSTRAK

LIZA. 2011. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Praktik Permainan Bolavoli Melalui Model *Team Games Tournament*. Tesis. Konsentrasi Manajemen Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Padang.

Kesulitan siswa dalam belajar praktik permainan bolavoli disebabkan beberapa faktor. Salah satunya adalah bentuk pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih bersifat monoton sehingga siswa menjadi bosan. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran banyak siswa yang tidak bersungguh-sungguh dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar praktik permainan bolavoli dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa melalui penerapan model *Team Games Tournament* dalam pokok bahasan permainan bolavoli.

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilakukan di SMA Negeri 5 Bukittinggi. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi yang berjumlah 40 orang. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri dari empat komponen yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas siswa dan tes hasil belajar praktik permainan bolavoli siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar siswa meningkat pada setiap indikator. Persentase siswa yang tuntas belajar meningkat dari 52,5% pada siklus I menjadi 72,5% pada siklus II dan 87,5% pada siklus III. Hal itu karena mereka berlatih dalam kelompok agar kegiatan berjalan dengan baik. Siswa sudah bekerjasama dalam kelompok serta berusaha membantu teman dalam mempelajari teknik permainan bolavoli, terbukti bahwa pembelajaran dengan pokok bahasan permainan bolavoli melalui model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul "**Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Praktik Permainan Bolavoli Melalui Model *Team Games Tournament***" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan tim pembimbing. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasi orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Mei 2011

Saya yang Menyatakan

L I Z A

NIM: 10980

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin penulis berucap puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang memiliki segala kekuatan dan kehendak. Dengan kekuatan dan kehendakNya jualah penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **"Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Praktik Permainan Bolavoli Melalui Model *Team Games Tournament*"**.

Tesis ini tentu tidak akan selesai dengan baik tanpa adanya pertolongan dari Allah SWT, melalui orang-orang yang telah diketuk pintu hatinya untuk megulurkan tangan membagikan sebagian ilmu yang dimilikinya, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada Bapak Prof. Dr. Eri Barlian, M.Si, selaku pembimbing I dan kepada Bapak Dr. Adnan Fardi, M.Pd, selaku pembimbing II. Beliau berdua penuh kesabaran telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga dalam memberikan bimbingan, arahan, saran-saran, dan motivasi yang sangat berharga kepada penulis selama dalam penyusunan tesis ini.

Pada kesempatan ini, penulis juga menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd, Bapak Prof. Dr. Eddy Marheni, M.Pd dan Prof. Dr. Syafruddin, M.Pd, sebagai kontributor yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran-saran, arahan dan koreksi selama penulisan tesis ini.
2. Bapak Rektor Universitas Negeri Padang.

3. Bapak Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang, beserta staf yang telah memberi pelayanan administrasi dengan baik.
4. Bapak Prof. Dr. Eddy Marheni, M.Pd, selaku Ketua Konsentrasi Manajemen Pendidikan Olahraga Program Studi Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada penulis.
5. Para dosen Konsentrasi Manajemen Pendidikan Olahraga Program Studi Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Drs. Lasmita, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 5 Bukittinggi beserta dewan guru dan karyawan tata usaha yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Bapak Drs. Jamal Abd. Nasir dan Drs. Fardi Yasman selaku observer penelitian ini, yang telah banyak memberikan bantuan dan masukan demi kelengkapan data dan kelancaran pelaksanaan penelitian.
8. Siswa-siswi kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi, selaku subjek penelitian ini, yang telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran penjas orkes.
9. Yang mulia Ayahnda Kamaluddin dan Ibunda Zuhelmi yang telah memberikan bekal pendidikan, kesabaran, keimanan kepada Allah SWT, memberikan dorongan dan do'a.
10. Rekan-rekan mahasiswa Konsentrasi Manajemen Pendidikan Olahraga angkatan 2008 yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan masukan baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan tesis.

11. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis, yang dalam kesempatan ini tidak dapat disebutkan namanya satu-persatu.

Akhirnya, kehadiran Allah jualah tempat penulis memohon, semoga segala bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari-Nya. Semoga tesis ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Amiin Ya Rabbal Alamin.

Padang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Hasil Penelitian.....	10
 BAB II TINJAUAN KEPUSTAKAAN	
A. Kajian Teori	
1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	11
2. <i>Team Games Tournament</i>	15
3. Aktivitas Belajar.....	22
4. Hasil Belajar.....	26
B. Kerangka Pemikiran.....	37
C. Hipotesis Tindakan.....	39
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	41
B. <i>Setting</i> Penelitian	42
C. Desain Penelitian	42
D. Prosedur Penelitian.....	44
E. Instrumen Penelitian	51
F. Teknik Pengumpulan Data	55
G. Teknik Analisis Data.....	55
H. Indikator dan Keberhasilan Tiap Siklus	57
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	58
1. Data dan Analisis Data Siklus I	58
a. Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	58

b. Aktivitas Belajar Siswa dalam Kelompok Siklus I	61
c. Hasil Belajar Siswa Siklus I	62
d. Refleksi Siklus I	64
2. Data dan Analisis Data Siklus II	65
a. Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	65
b. Aktivitas Belajar Siswa dalam Kelompok Siklus II	67
c. Hasil Belajar Siswa Siklus II	68
d. Refleksi Siklus II	69
3. Data dan Analisis Data Siklus III	70
a. Aktivitas Belajar Siswa Siklus III	70
b. Aktivitas Belajar Siswa dalam Kelompok Siklus III	72
c. Hasil Belajar Siswa Siklus III	73
d. Refleksi Siklus III	74
 B. Pengujian Hipotesis	75
1. Aktivitas Belajar Siswa	75
2. Hasil Belajar Siswa	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian	77
1. Aktivitas Belajar Siswa	77
2. Hasil Belajar Siswa	84
 BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	89
B. Implikasi	90
C. Saran	92
 DAFTAR RUJUKAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Skor Tim	19
2. Norma Penilaian Face Wall-Volume Test dari AAHPER	53
3. Norma Penilaian <i>Pass</i> Bawah dari Brumbach	54
4. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator Siklus I	58
5. Perolehan Skor Aktivitas Siswa dalam Kelompok Siklus I	61
6. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I	63
7. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator Siklus II	65
8. Perolehan Skor Aktivitas Siswa dalam Kelompok Siklus II	67
9. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II	68
10. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator Siklus III	70
11. Perolehan Skor Aktivitas Siswa dalam Kelompok Siklus III	73
12. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus III	73
13. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, II dan Siklus III...	79
14. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan Siklus III	85

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator Siklus I.....	60
2. Perolehan Skor Aktivitas Siswa dalam Kelompok Siklus I	62
3. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	63
4. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator Siklus II.....	66
5. Perolehan Skor Aktivitas Siswa dalam Kelompok Siklus II	67
6. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	69
7. Persentase Aktivitas Belajar Siswa Tiap Indikator Siklus III.....	71
8. Perolehan Skor Aktivitas Siswa dalam Kelompok Siklus III	73
9. Persentase Hasil Belajar Siswa Siklus III.....	74
10. Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I, II dan Siklus III...	80
11. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II dan Siklus III	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pemikiran.....	39
2. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas	43
3. Aktivitas Pemanasan	146
4. Aktivitas Belajar Siswa dalam Kelompok	146
5. Aktivitas Belajar Siswa dalam Kelompok	147
6. Aktivitas Siswa pada Saat <i>Tournament</i>	147
7. Aktivitas Siswa pada Saat <i>Tournament</i>	148

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	94
2. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa.....	107
3. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Kelompok	125
4. Perolehan Tes Keterampilan.....	131
5. Perolehan Hasil Belajar Siswa	137
6. Surat Izin Penelitian	143
7. Surat Keterangan Penelitian	144
8. Piagam Penghargaan	145
9. Dokumentasi Penelitian	146

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu sistematisasi dari proses perolehan pengalaman setiap orang, baik anak-anak maupun orang dewasa mengalami proses pendidikan, lewat apa yang dijumpai atau upaya yang dikerjakan. Secara alamiah setiap orang akan terus belajar dari lingkungannya. Oleh karena itu pendidikan diartikan sebagai proses perolehan pengalaman belajar yang berguna bagi siswa.

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi anak menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU RI, 2009:64).

Upaya untuk mencapai pendidikan yang seimbang dalam rangka menumbuhkembangkan fisik dan mental yang selaras sungguh amat strategis, karena hasil yang diraih merupakan landasan bagi perkembangan pendidikan. Sebagai bagian dari integral pendidikan yang bersifat menyeluruh selalu meningkatkan mutu pendidikan jasmani sesuai dengan pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menurut Muhajir (2007:7) bahwa:

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Senada dengan pendapat di atas Mutohir (2002:14) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah:

Tujuan pendidikan termasuk pendidikan jasmani di Indonesia adalah pengembangan manusia seutuhnya. Yang dimaksud manusia seutuhnya ialah manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Memperhatikan pengertian dan tujuan yang terkandung dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, maka seharusnya pembelajaran pendidikan jasmani merupakan kegiatan yang disenangi, menantang dan bermakna bagi siswa. Kegiatan belajar mengajar mengandung arti interaksi dari berbagai komponen, seperti guru, siswa, bahan ajar, dan sarana lain yang digunakan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Adapun materi pembelajaran pendidikan jasmani meliputi aspek permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), pendidikan luar kelas dan kesehatan (BSNP, 2007:6). Di samping itu Hairy (2003:1) mengungkapkan pendidikan jasmani itu harus mencakup empat ranah, yaitu: (1) ranah fisik (*physical*

domain), (2) ranah psikomotor (*psychomotor domain*), (3) ranah kognitif (*cognitive domain*), (4) ranah afektif (*affective domain*).

Pengembangan domain psikomotorik secara umum dapat diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani, dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik. Hal ini menegaskan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani harus melibatkan aktivitas fisik yang mampu merangsang kemampuan kebugaran jasmani serta sekaligus bersifat pembentukan penguasaan gerak keterampilan itu sendiri. Kebugaran jasmani merupakan aspek penting dari domain psikomotorik, yang bertumpu pada perkembangan kemampuan biologis organ tubuh. Konsentrasinya lebih banyak pada persoalan peningkatan efisiensi fungsi faal tubuh dengan segala aspeknya sebagai sebuah sistem, misalnya sistem peredaran darah, sistem pernapasan, dan sistem metabolisme.

Belajar psikomotor atau belajar keterampilan motorik banyak berhubungan dengan kesanggupan menggunakan gerakan anggota badan, sehingga memiliki rangkaian urutan gerakan yang teratur, luwes, tepat, cepat dan lancar. Belajar motorik memerlukan kemahiran intelektual dan sikap, sebab dalam belajar motorik bukan semata-mata hanya anggota badan, tetapi juga memerlukan pemahaman dan penguasaan akan prosedur gerakan yang harus dilakukan, konsep mengenai cara melakukan gerakan.

Terkait dengan uraian di atas, dapat dilihat bahwa pendidikan jasmani mempunyai nilai yang sangat penting. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Hal yang menjadi hambatan selama ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani disebabkan kurang menariknya pembelajaran pendidikan jasmani. Para guru masih menggunakan model tradisional, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani cenderung membosankan dan kurang menarik minat siswa yang akhirnya prestasi atau hasil belajar kurang memuaskan.

Berdasarkan data hasil belajar praktik permainan bolavoli siswa kelas XI selama 2 tahun belakangan (2007-2009) pada mata pelajaran penjas orkes sebagian siswa masih rendah, ini dibuktikan pada nilai praktik siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Selanjutnya berdasarkan pengamatan penulis, rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa juga diduga disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: (1) faktor guru, kurang efektifnya metode guru dalam mengajar dan mengelola tahapan pembelajaran, selanjutnya kurangnya variasi pembelajaran membuat kegiatan pendidikan jasmani membosankan siswa dalam pembelajaran, (2) faktor siswa, masih rendahnya aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dapat dilihat kurangnya aktivitas gerak yang dilakukan siswa saat pembelajaran berlangsung, kurangnya motivasi siswa dalam melakukan aktivitas fisik

yang diberikan guru, (3) sarana dan prasarana yaitu, kurangnya sarana dan prasarana yang menunjang situasi pembelajaran.

Berdasarkan kondisi di atas, dapat diartikan bahwa telah terjadi kesenjangan antara kenyataan yang dihadapi dengan kondisi yang seharusnya. Kurangnya guru dalam menerapkan berbagai model, strategi, dan metode mengajar menyebabkan pembelajaran terkesan monoton sehingga siswa merasa bosan. Hal ini tidak dibiarkan begitu saja. Tanpa adanya perbaikan maka hal ini akan berakibat tidak baik terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini guru harus dapat memilih dan melaksanakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dan menimbulkan motivasi siswa. Siswa harus aktif dan terlibat secara mental sehingga minat belajar siswa akan lebih baik. Oleh karena itu, guru perlu mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran. Dalam hal ini penulis mencoba menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, dengan menerapkan model *Team Games Tournament* diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Semakin banyak aktivitas pembelajaran yang dilakukan, pemahaman dan keterampilan siswa bertambah, jika pemahaman dan keterampilan bertambah maka hasil belajar akan meningkat.

Meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan membuat pelajaran yang bermakna dan berarti dalam kehidupan siswa. Hal demikian karena adanya keterlibatan siswa dalam menyusun dan

perencanaan proses belajar mengajar, adanya keterlibatan intelektual, emosional siswa melalui dorongan dan semangat yang dimilikinya dan adanya keikutsertaan siswa secara kreatif dalam melakukan aktivitas pembelajaran yang diberikan guru.

Berdasarkan hal di atas, penulis yang sekaligus sebagai guru merasa perlu untuk memikirkan, merencanakan serta memperbaiki pembelajaran yang telah dilakukan selama ini. Agar pembelajaran pendidikan jasmani menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satu cara yang efektif adalah melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk membuktikan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta model ini lebih banyak menekankan pada aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

Model pembelajaran ini dipilih dengan mempertimbangkan beberapa hal di antaranya; 1) pembelajaran model *Team Games Tournament* ini memberi peluang bagi siswa untuk aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Model ini dapat memfasilitasi guru untuk membimbing siswa melakukan proses pembelajaran dalam kelompok kecil, dengan harapan akan membuat siswa lebih aktif. Siswa yang mempunyai kemampuan yang kurang, dimungkinkan akan lebih

termotivasi dengan adanya bantuan teman satu tim, 2) dengan adanya kerjasama dalam kelompok akan membangkitkan interaksi yang efektif antar anggota kelompok, dalam hal ini sebagian besar aktivitas belajar berpusat pada siswa. Dengan adanya interaksi yang efektif sesama siswa tersebut diduga dapat menumbuhkan aktivitas siswa, 3) dengan adanya turnamen, siswa akan terpancing supaya lebih serius pada saat latihan dalam kelompok, setiap kelompok akan selalu berusaha bermain dengan baik untuk mendapatkan poin yang terbanyak bagi kelompoknya dan menjadi tim super, tim sangat baik, dan tim baik.

Model *Team Games Tournament* dipilih karena model ini dianggap sebagai solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan yang ada. Model ini dapat memotivasi siswa supaya dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Di samping itu para siswa berlomba-lomba untuk mempersiapkan menjadi tim yang super serta timnya mendapatkan penghargaan. Selanjutnya membangun ketergantungan atau kepercayaan dalam tim mereka yang memberikan kesempatan kepada mereka untuk merasa percaya diri ketika mereka bersaing dalam *tournament*.

B. Identifikasi Masalah

Dengan adanya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan yang merupakan pedoman bagi guru dan merupakan bahan kegiatan dalam pembelajaran, maka siswa perlu mempelajari dan melaksanakan untuk

mencapai kompetensi yang sudah dirumuskan. Untuk mencapai standar kompetensi tersebut bukanlah hal yang mudah. Adapun permasalahan-permasalahan yang muncul di lapangan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran pendidikan jasmani masih monoton.
2. Kurangnya aktivitas gerak yang dilakukan siswa dalam belajar.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran.
4. Strategi yang diberikan guru belum efektif.
5. Kemampuan fisik siswa yang masih rendah.
6. Hasil belajar keterampilan belum memuaskan.
7. Tingkat pemahaman siswa terhadap kurikulum yang masih rendah.
8. Masih kurangnya sarana dan prasarana atau lingkungan fisik dan non fisik yang menunjang situasi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu dikembangkan agar substansi penelitian ini tidak melebar dan agar dapat kesepahaman penafsiran tentang substansi yang ada dalam penelitian ini. Batasan-batasan masalah tersebut adalah aktivitas dan hasil belajar praktik permainan bola besar, yaitu praktik permainan bolavoli siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi. Untuk melihat terjadinya peningkatan aktivitas siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi,

sedangkan hasil belajar akan dinilai melalui penilaian psikomotorik melalui tes praktik.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam praktik permainan bolavoli pada mata pelajaran pendidikan jasmani?
2. Apakah model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar praktik permainan bolavoli siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dalam praktik permainan bolavoli pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar praktik permainan bolavoli siswa dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi

F. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yaitu:

1. Bagi guru, untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, dengan banyaknya model pembelajaran mereka mendapatkan banyak variasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa dapat belajar sambil bermain.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas ini dan berdasarkan hasil persentase dan hasil refleksi yang telah dilakukan selama penelitian maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi permainan bolavoli dapat memfasilitasi peningkatan aktivitas belajar siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi. Peningkatan rata-rata aktivitas siswa hadir tepat waktu dari 30 orang (75%) pada siklus I meningkat menjadi 38 orang (94%) pada siklus II dan meningkat menjadi 39 orang (98%) pada siklus III, aktivitas pemanasan 34 orang (86%) pada siklus I meningkat menjadi 40 orang (100%) pada siklus II dan III, aktivitas berlatih 32 orang (80%) meningkat menjadi 35 orang (88%) pada siklus II dan meningkat menjadi 39 orang (98%) pada siklus III, aktivitas membantu teman 14 orang (34%) pada siklus I meningkat menjadi 21 orang (52%) pada siklus II dan meningkat menjadi 27 orang (67%) pada siklus III dan aktivitas bekerjasama 26 orang (65%) pada siklus I meningkat menjadi 33 orang (83%) pada siklus II dan meningkat menjadi 36 orang (91%) pada siklus III.
2. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar praktik permainan bolavoli siswa kelas XI

IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi. Peningkatan hasil belajar yang dimaksud adalah terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari nilai rata-rata 75 pada siklus I, 77 pada siklus II, dan meningkat menjadi 78 pada siklus III dan meningkatnya siswa yang tuntas dalam hasil belajar praktik dari 21 orang (52,5%) pada siklus I, 29 orang (72,5%) pada siklus II, dan meningkat menjadi 35 orang (87,5%) pada siklus III.

B. IMPLIKASI

Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, pada pembelajaran ini merupakan pemecahan masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru penjas. Hasil temuan penelitian ini memberikan masukan pada penulis bahwa untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar pendidikan jasmani perlu menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dengan adanya saling kerjasama di antara siswa dan suasana kompetisi antar kelompok menjadikan siswa termotivasi untuk belajar bersama-sama dengan sungguh-sungguh. Temuan ini dapat diimplikasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani seperti:

1. Model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar pendidikan jasmani siswa baik secara individu maupun aktivitas belajar kelompok kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Bukittinggi. Hal ini dapat dilihat selama pembelajaran berlangsung, siswa aktif dalam

mengikuti pembelajaran, antusias, dan semangat dalam berlatih. Pemahaman keterampilan yang dilakukan oleh siswa pada saat permainan yang diiringi bimbingan guru serta memberi penguatan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

2. Penerapan model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kerjasama siswa. Siswa bekerja secara berkelompok, selanjutnya siswa berlatih sehingga siswa lebih banyak berperan dalam pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa tidak punya kesempatan untuk melakukan kegiatan lain dalam pembelajaran, serta pembelajaran tidak membosankan.
3. Model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang baik untuk meningkatkan aktivitas siswa. Model pembelajaran ini mempunyai karakteristik belajar secara berkelompok. Siswa cenderung terlibat dalam kegiatan belajar karena tugas permainan dikerjakan secara bersama. Selanjutnya model *Team Games Tournament* mengembangkan sikap interaksi sosial siswa dalam kelompoknya dan selama pembelajaran siswa aktif berlatih, aktif membantu teman, saling bekerjasama serta saling membantu untuk memahami teknik permainan yang benar.
4. Kompetisi antar kelompok diperlukan sebagai pembangkit semangat serta tanggung jawab anggota kelompok dalam memahami materi pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pendidikan jasmani siswa khususnya pada pokok bahasan permainan bolavoli.

C. Saran

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru-guru pendidikan jasmani agar menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* sebagai alternatif pembelajaran baru. Guru pendidikan jasmani dapat mencobakan model pembelajaran *Team Games Tournament* ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani di kelas dengan berbagai variasi dan inovasi. Selanjutnya guru yang mengalami permasalahan yang sama supaya menerapkan model pembelajaran ini dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Namun demikian sebelum penerapannya guru perlu diberikan pelatihan untuk mengubah kebiasaan mengajarnya yang selama ini.
2. Kepada pihak sekolah disarankan agar dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Team Games Tournament* dalam rangka mengoptimalkan potensi siswa dan kinerja guru dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas sekolah. Selanjutnya dengan upaya peningkatan kualitas

pembelajaran, sekolah agar memperhatikan dan memfasilitasi penerapan model pembelajaran yang digunakan guru agar pembelajaran yang dilakukan lebih dapat berkembang, bermakna, dan berdaya guna.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Baharuddin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Perpustakaan Nasional.
- BSNP. 2006. *Panduan penyusunan KTSP Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas
- BSNP. 2007. *Petunjuk Teknis Pengembangan Silabus dan Contoh Model Silabus*. Jakarta: Depdiknas
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- File:///F:/pembelajaran%20Kooperatif%20Teams-Games-Tournament%20%28TGT%29%20%C2%AB%20lpotes.htm.
Diakses tanggal 5 Maret 2010.
- Furchan, Arief. 1982. *Penelitian Dalam Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Gagne, Robert M. 1975. *Prinsip-Prinsip Belajar Untuk Pengajaran*. Terjemahan Abidilah Hanafi dan Abdul Manan. 1988. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hairy, Junusul. 2003. *Daya Tahan Aerobik*. Jakarta: Dirjen Olahraga.
- Hairy, Junusul. 1989. *Fisiologi Olahraga*. Padang: IKIP Padang.
- Hamalik, Oemar. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Http://Lindasappy.Blogspot.Com/2010/06/Teamgamestournament.Htm1)Team
eamdiakses tanggal 7 Juni 2010.
- Juliantara, Ketut. <http://id.shvoong.com/social-sciences/1961162-aktivitasbelajar/>). Diakses tanggal 26 juli 2010.
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Lutan, Rusli. 2002. *Menuju Sehat Bugar*. Jakarta: Pusat Depdiknas.