

**EVALUASI HASIL BELAJAR BOLA KASTI MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) PADA SISWA  
KELAS V SDN SURUHAN KIDUL 01 KEC.BANDUNG TAHUN AJARAN  
2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd.) Pada Prodi Penjaskesrek



OLEH:

**FAYU FIKRI FERDIANSYAH**

NPM: 17.1.01.09.0083

**FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2022**

Skripsi oleh:

**FAYU FIKRI FERDIANSYAH**

NPM: 17.1.01.09.0083

Judul:

**Evaluasi Hasil Belajar Bola Kasti Menggunakan Model Pembelajaran Team  
Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V SDN Suruhan kidul 01  
Kec.Bandung Tahun Ajaran 2022/2023**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Penjaskesrek  
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: \_\_\_\_\_

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd  
NIDN. 0718019003

Moh. Nur Kholis, M.Or.  
NIDN. 0725048802

Skripsi oleh:  
**FAYU FIKRI FERDIANSYAH**

NPM: 17.1.01.09.0083

Judul:

**Evaluasi Hasil Belajar Bola Kasti Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V SDN Suruhan kidul 01  
Kec.Bandung Tahun Ajaran 2022/2023**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Penjasokesrek FIKS UN PGRI Kediri

Pada tanggal :25 Juli 2023 \_\_\_\_\_

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |               |                               |       |
|---------------|-------------------------------|-------|
| 1. Ketua      | : Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd | _____ |
| 2. Penguji I  | : Dr. Wasis Himawanto, M.Or   | _____ |
| 3. Penguji II | : Moh Nur Kholis, S.Pd, M.Or  | _____ |

Mengetahui,  
Dekan FIKS

Dr. Sulistiono, M.Si.  
NIDN. 0007076801

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : FAYU FIKRI FERDIANSYAH

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tempat/tgl. Lahir : Tulungagung, 16 Juni 1997

NPM : 17.1.01.09.0083

Fak/Jur/Prodi : FIKS/ S1 PENJASKESREK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, \_\_\_\_\_

Yang Menyatakan

**Fayu Fikri Ferdiansyah**

**NPM. 17.1.01.09.0083**

## MOTTO

“Hiduplah seakan kamu mati besok, belajarlh seakan kamu **hidup** selamanya.”

## ABSTRAK

**FAYU FIKRI FERDIANSYAH:** Evaluasi Hasil Belajar Bola Kasti Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V SDN Suruhan kidul 01 Kec.Bandung Tahun Ajaran 2022/2023

Kata kunci: Evaluasi Pembelajaran, Model Pembelajaran TGT dan Kasti.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah dengan nilai 70 untuk aspek kognitif hanya dapat dicapai 8 siswa (38%) dan untuk aspek psikomotor hanya dapat dicapai 9 siswa (56%) dari 16 jumlah siswa secara keseluruhan. *Team Games Tournament (TGT)* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *example* dan *non examples* dari suatu definisi dengan konsep yang ada. *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *nonexample* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas. Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Model Pembelajaran ini dapat menggunakan gambar melalui LCD Proyektor, ataupun yang paling sederhana adalah poster.

Langkah wajib yang harus dilalui oleh peneliti dalam menerapkan metode yang akan digunakan dalam penelitian. Tindakan yang dilakukan adalah menentukan banyaknya tindakan yang dilakukan dalam setiap siklus. Setiap tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan tindakan yang berlangsung secara terus menerus kepada subjek penelitian. Proses langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini mengikuti model yang dikembangkan (Kristiyanto Agus, 2010) yang menyebutkan bahwa “tiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi”.

Dari hasil analisis diperoleh peningkatan yang bertahap mulai dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Hal ini terlihat dari hasil belajar Bola Kasti permainan siswa prasiklus menunjukkan dari 16 siswa secara aspek kognitif terdapat 8 siswa atau sebesar 50,00% yang tuntas sedangkan yang belum tuntas sebanyak 8 siswa atau sebesar 50,00% dan secara aspek psikomotor terdapat 7 siswa atau sebesar 43,75% yang tuntas. Kemudian hasil belajar Bola Kasti permainan yang ditunjukkan siswa pada siklus I aspek kognitif menunjukkan peningkatan sebesar 27,08% dimana terdapat 9 siswa atau sebesar 77,08% masuk dalam kategori tuntas sedangkan untuk aspek psikomotor menunjukkan peningkatan sebesar 18,75% dimana terdapat 10 siswa atau sebesar 62,50% masuk dalam kategori tuntas. Pada siklus II peningkatan hasil belajar siswa lebih baik. Aspek kognitif mengalami peningkatan sebesar 4,17% dari siklus I dan 31,25% dari prasiklus sedangkan aspek psikomotor mengalami peningkatan sebesar 25,00% dari siklus I dan 43,75% dari prasiklus. Pada siklus II aspek kognitif terdapat 13 siswa atau sebesar 81,25% masuk kategori tuntas, 3 siswa atau sebesar 18,75 % siswa masuk kategori belum tuntas dan untuk aspek

psikomotor terdapat 14 siswa atau sebesar 87,50% masuk kategori tuntas, 2 siswa atau sebesar 12,50 % siswa masuk kategori belum tuntas.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas rahmat-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“Evaluasi Hasil Belajar Bola Kasti Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas V SDN Suruhan kidul 01 Kec.Bandung Tahun Ajaran 2022/2023”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan FIKS
3. Drs. Slamet Junaidi, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani
4. Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I Skripsi yang sabar telah membimbing dan mengarahkan selama penulisan Skripsi
5. Moh. Nur Kholis, M.Or.selaku Dosen Pembimbing II Skripsi yang sabar telah membimbing dan mengarahkan selama penulisan Skripsi
6. Keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Sahabat serta temant-teman yang tidak bisa di sebutkan satu persatu.



Disadari bahwa peneliti masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, \_\_\_\_\_

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. Latar Belakang</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>F. Manfaat Penulisan</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. Kajian Teori</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>C. Kerangka Berfikir</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>D. Hipotesis Penelitian</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

A. Identifikasi Variabel Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
1. Variabel Bebas ( <i>Independent</i> ) (X).....	Error! Bookmark not defined.
2. Variabel Terikat ( <i>Dependent</i> ) (Y).....	Error! Bookmark not defined.
B. Teknik dan Pendekatan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pendekatan Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
2. Teknik Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
1. Tempat Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
2. Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
1. Populasi.....	Error! Bookmark not defined.
2. Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengembangan Instrumen .....	Error! Bookmark not defined.
2. Validasi Instrumen.....	Error! Bookmark not defined.
3. Langkah-langkah Pengumpulan Data .....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Jenis Analisis .....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV .....	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PENELITIAN .....	Error! Bookmark not defined.
A. Deskripsi Data Variabel .....	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Data Variabel Bebas .....	Error! Bookmark not defined.
2. Deskripsi Data Variabel Terikat .....	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Hasil Analisis Data .....	Error! Bookmark not defined.
C. Pengujian Hipotesis .....	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V .....	Error! Bookmark not defined.

<b>SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>A. SIMPULAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>B. IMPLIKASI</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3 Hasil Uji Reliabilitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4 Jawaban Responden.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Dukungan Orang Tua.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Karakter Disiplin.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Aktivitas Ekstrakurikuler Pencak Silat ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.7 Hasil Analisis Korelasi Berganda .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4.8 Hasil Uji t.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2 Hasil Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3 Hasil Uji Reliabilitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4 Jawaban Responden.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai peran aktif untuk menyiapkan SDM (Sumber Daya Manusia). Berdasarkan Undang undang Nomor 20 Ayat 1 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Di samping itu untuk memperoleh pendidikan yang berkualitas maka harus didukung oleh proses belajar yang baik.

Belajar merupakan kegiatan fisik atau suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan interaksi antar individu, dan individu dengan lingkungannya Slameto didalam (Oktiani, 2017: 222). Dari kutipan tersebut dijelaskan bahwa manusia tidak bisa terlepas dari kata belajar, karena belajar merupakan bagian dari manusia dan hal tersebut berlangsung seumur hidup. Dengan belajar manusia tidak hanya bisa menambah wawasan secara luas dan mendalam akan tetapi juga dapat mengontrol emosionalnya.

Pendidikan jasmani mempunyai peran strategis dalam pembentukan karakter seseorang. Segala kegiatan mata pelajaran jasmani mampu menyentuh aspek penting manusia dalam membentuk dan mengembangkan karakter yang dimilikinya. Aspek tersebut adalah aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek



psikomotor. Aspek kognitif berisi tentang segala sesuatu yang berlandaskan pengetahuan. Pengetahuan dapat membantu seseorang membedakan hal yang baik dan hal yang buruk. Pengetahuan juga mengajarkan seseorang tentang cara melakukan sesuatu. Aspek afektif lebih kepada bagaimana mengelola sikap dan perasaan. Sikap dan perasaan lebih mengarah pada pembentukan mental yang terkait dengan kejiwaan seseorang. Hal yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan gerak adalah aspek psikomotor.

Pendidikan jasmani mempunyai ruang lingkup yang luas yaitu permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktifitas ritmik, aktifitas air, pendidikan luar sekolah, dan kesehatan. merupakan salah satu dalam ruang lingkup permainan dan olahraga. Permainan sangat kental dengan nilai - nilai pendidikan karakter sebagai tujuan dari pendidikan itu sendiri, karena permainan dimainkan sebagai kesatuan tim yang utuh. Kerja sama, saling percaya, fokus, pantang menyerah, lapang dada adalah nilai - nilai yang terkandung dalam permainan . Agar permainan dapat dilakukan dengan baik maka setiap pemainnya pun diharapkan dapat menguasai teknik - teknik dasar permainan . Servis, *passing*, *smash*, dan blok adalah contoh dari teknik teknik dasar permainan (Ahmadi, 2017).

Dalam pre test yang dilakukan pada kelas V SDN Suruhan kidul 01 saat pembelajaran teknis Bola Kasti . Beberapa siswa gagal dalam melakukan gerakan Bola Kasti yang baik dan benar. Kecenderungan mereka adalah melakukan gerakan yang hanya terfokus pada tangan dan bola. Sehingga power yang mereka hasilkan tidak maksimal, hal ini membuat banyak bola hasil pukulan tidak sampai target atau bola malah mengarah ke luar kotak lapangan. Guru sebagai pengajar materi pembelajaran pun terlalu dominan. Guru terlalu langsung ke inti pembelajaran. Pengajaran guru yang tidak variatif dan tidak merinci membuat siswa kurang memahami dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sebagai dampaknya adalah hasil pembelajaran yang kurang maksimal pada materi Bola Kasti . Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah dengan nilai 70 untuk aspek kognitif hanya dapat dicapai

8 siswa (38%) dan untuk aspek psikomotor hanya dapat dicapai 9 siswa (56%) dari 16 jumlah siswa secara keseluruhan.

*Team Games Tournament (TGT)* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *example* dan *non examples* dari suatu definisi dengan konsep yang ada. *Example* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *nonexample* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas. Penggunaan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Model Pembelajaran ini dapat menggunakan gambar melalui LCD Proyektor, ataupun yang paling sederhana adalah poster. Gambar yang digunakan harus terlihat dari jarak jauh, sehingga anak yang berada di belakang dapat juga melihat dengan jelas. Penggunaan media gambar disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk deskripsi singkat mengenai apa yang ada didalam gambar.

Model pembelajaran menjadi krusial dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar yang nantinya akan nampak pada hasil belajar. Karena semakin kaya seorang guru mempunyai referensi model pembelajaran maka guru pun juga mempunyai banyak jalan sebagai sebuah solusi ketika guru menghadapi persoalan satu dengan yang lain. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu model pembelajaran yang bersifat kooperatif. Model pembelajaran ini menggunakan media gambar sebagai sarana untuk mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan. Model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* lebih mengajak siswa untuk aktif lewat diskusi dan analisis sebuah materi. Siswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap siswa yang berada di kelompok tersebut dapat saling mengemukakan analisis pendapatnya. Jadi, persoalan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan kurang menarik bagi siswa serta hasil belajar yang belum maksimal dapat terjawab dengan model pembelajaran ini. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Upaya

Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti Permainan Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas V SDN Suruhan kidul 01 Tahun Ajaran 2022/2023”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dari masalah diatas dapat dirumuskan sebagai berikut :“Bagaimanakah Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti Permainan pada Siswa Kelas V SDN Suruhan kidul 01 Tahun Ajaran 2022/2023?”

Definisi Operasional Variabel:

### 1. Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* diterapkan dalam pembelajaran Bola Kasti permainan untuk meningkatkan hasil belajar Bola Kasti .

### 2. Hasil Belajar Bola Kasti

Hasil belajar Bola Kasti didapat setelah penerapan Model Pembelajaran *Example non-Example*, yang terdiri dari Bola Kasti serta mencakup aspek afektif, psikomotor, dan kognitif.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti akan memberikan batasan masalah pada hasil belajar siswa masih rendah karena belum digunakannya model pembelajaran yang membantu siswa dalam memahami materi Bola Kasti . Dari hal tersebut, peneliti akan memperbaikinya melalui penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada materi Bola Kasti kelas V SDN Suruhan kidul 01 Tahun Ajaran 2022/2023.

## **D. Perumusan dan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi Bola Kasti melalui model pembelajaran *Team Games*

*Tournament (TGT)*. Dari uraian di atas terdapat permasalahan yang harus dijawab dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada materi Bola Kasti di kelas V SDN Suruhan kidul 01 Tahun Ajaran 2022/2023 dalam meningkatkan hasil belajar siswa ?
2. Bagaimana aktifitas siswa dalam model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*?
3. Bagaimana hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk meningkatkan hasil belajar Bola Kasti permainan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada Siswa Kelas V SDN Suruhan kidul 01 Tahun Ajaran 2022/2023.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, permasalahan, dan tujuan yang telah diuraikan maka manfaat yang hendak dicapai penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa Kelas V SDN Suruhan kidul 01 Tahun Ajaran 2022/2023.
  - a. Memberi pengalaman model pembelajaran baru yang lebih aktif dan inovatif.
  - b. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena lebih dilibatkan.
  - c. Dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran PJOK.
  - d. Membina rasa kebersamaan antar anggota kelompok, dan memupuk jiwa saling menghargai antar siswa.
  - e. Meningkatkan hasil belajar Bola Kasti .
2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani di SDN Suruhan kidul 01 .

- a. Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih membangun antusias dan mampu melibatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
  - b. Meningkatkan kreatifitas guru pendidikan jasmani dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat.
  - c. Meningkatkan kinerja guru dalam menjalankan tugasnya secara profesional.
3. Bagi SDN Suruhan kidul 01 . Sebagai saran dan informasi terhadap sekolah, instansi, lembaga pendidikan untuk mengembangkan model pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa maupun lulusan.
  4. Bagi Peneliti Peneliti dapat mengetahui fakta bahwa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Bola Kasti permainan .

#### **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

1. model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* pada materi Bola Kasti dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas V SDN Suruhan kidul 01 Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Aktifitas siswa dalam model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dapat menjadi motivasi bagi siswa dalam meningkatkan prestasinya dalam pembelajaran Bola Kasti pada siswa kelas V SDN Suruhan kidul 01 Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Hasil pembelajaran siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran Bola Kasti mampu menghasilkan hasil belajar siswa di kelas V SDN Suruhan kidul 01 .

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Agus Kristiyanto. (2010). *Memperluas Desain Permainan di masyarakat kita*. Surakarta: UNS Press.
- Ahmadi, N. (2017). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Era Pustaka Utama.
- Ali, H. F. S., et, A. (2021). The effect of John Zahorek's model on learning transmitter reception and handling (forward overhead) in volleyball and students' attitudes toward the game. *Materials Today: Proceedings*.
- Anderson, D. (2018). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*. Yogyakarta: Pustaka.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baharudin, & E. N. W. (2017). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Beutelstahl, D. (2016). *Belajar Bermain Bola Voli*. Bandung : Pionir Jaya.
- Budiarti, W. W., Hanif, A. S., & Samsudin, S. (2019). Volleyball Smash Learning Model for Middle School Students. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE)*, 2(4), 239–244.
- Dimiyati, M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran - Google Books*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP\\_DASAR\\_BELAJAR\\_DAN\\_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Dimiyati,+Mudjiono,+2013&pg=PA209&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Dimiyati,+Mudjiono,+2013&pg=PA209&printsec=frontcover)
- Hergenhahn, B.R., Olson, M. H. (2018). *Theories Of Learning (Teori Belajar)*. Kencana Prenada Media Group.
- Hidayat, W. (2017). *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta: Anugrah.
- Husdarta, J.S. & Saputra, Y. . (2018). *belajar dan pembelajaran pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung : Alfabeta.
- Junaidi, S., & Muharram, N. A. (2021). Pendekatan Metode Bermain III-I Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengumpan Pemain Pada Tim Putri Puslatkot Kota Kediri 2021. *Sport Science*, 21(2), 126–135.
- Kitsiou Andriana, dkk. (2020). Tendencies of the volleyball serving skill with respect to the serve type across genders. *Jurnal of Physical Education and Sport (JPES)*, 564 – 570.
- Komara, E. (2019). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*. Bandung: PT. Refika

Aditama.

- Kristiyanto Agus. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas - Google Books*.  
[https://www.google.co.id/books/edition/KERANGKA\\_PEMBINAAN\\_OLAH\\_RAGA\\_DISABILITAS/gbQHEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=agus+Kristiyanto,+M.Pd&pg=PA143&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KERANGKA_PEMBINAAN_OLAH_RAGA_DISABILITAS/gbQHEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=agus+Kristiyanto,+M.Pd&pg=PA143&printsec=frontcover)
- Listina, R. (2012). *Mengenal Olahraga Bola Voli*. Yogyakarta : PT Balai Pustaka.
- López-Ferrer, A., Marco-Ahulló, A., et., A. (2022). Effectiveness of the Type of Feedback on Learning to Pass in Volleyball. *Journal of Motor Learning and Development, 1(Aop), 1*, 1–16.
- M Yamin. (2018). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Gaung persada press.
- Mark K Smith, D. (2019). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran: Mengukur Kesuksesan Anda dalam Proses Belajar Mengajar Bersama Psikolog Pendidikan Dunia*. Jogjakarta: Mirza Media Pustaka.
- Muharram, N. A., & Kholis, M. N. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bola Kasti melalui Model Pembelajaran Problem Based Introduction dalam Permainan Bola Voli. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN CITRA BAKTI (JIPCB), 5(2)*, 103–107.
- Muharram, N. A., & Kurniawan, W. P. (2019). Pengembangan Model Latihan Fartlek Untuk Meningkatkan Kemampuan Fisik Pemain (Studi Pengembangan Pada Pemain Bola Voli Putra Tingkat Intermediet Di Kota Kediri). *JURNAL KOULUTUS, 2(1)*, 50–60.
- Muharram, N. A., & Putra, R. P. (2019). *Pengembangan Buku Saku Mobile Learning Berbasis Android Tentang Signal-Signal Wasit Kota Kediri*.
- Muharram N.A, Suharjana., Irianto Djoko Pekik., et. al. (2022). *Development Theory And Practice Volley Ball*. deepublish : Yogyakarta.
- Munir. (2017). Pembelajaran Afeksi. *Tadris: Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam, 9(1)*, 58–70.
- Nasuka. (2019). *PEMAIN BOLA VOLI PRESTASI*. LPPM Universitas Negeri Semarang.
- PBVSU. (2016). *Peraturan Permainan Bola Voli*. Jakarta: PBVSU.
- Rahyubi, H. (2017). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rahyubi, H. (2018). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala, S. (2018). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

- Setiakarnawijaya, Y., Widiastuti, W., Taufik, M. S., Kuswahyudi, K., Awaluddin, A., Sina, I., ... & Muharram, N. A. (2022). Moderate-intensity Exercise Decreases Cortisol Response in Overweight Adolescent Women. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3s), S30-S36. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3s), S30–S36.
- Sujarwo. (2017). *PERKEMBANGAN BOLA VOLI MODERN*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujarwo. (2021). *Scouting Statistik Bola Voli*. Yogyakarta : UNY Press.
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Elanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 64–73.
- TC Mutohir, et, A. (2013). *Konsep Teknik Strategi dan Modifikasi*. Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.
- Ye, C. (2020). Cultivating Interest in Volleyball PE Teaching Considering Interactive Programmed Teaching Method. *International Conference on Virtual Reality and Intelligent Systems (ICVRIS)*, 1018–1021.