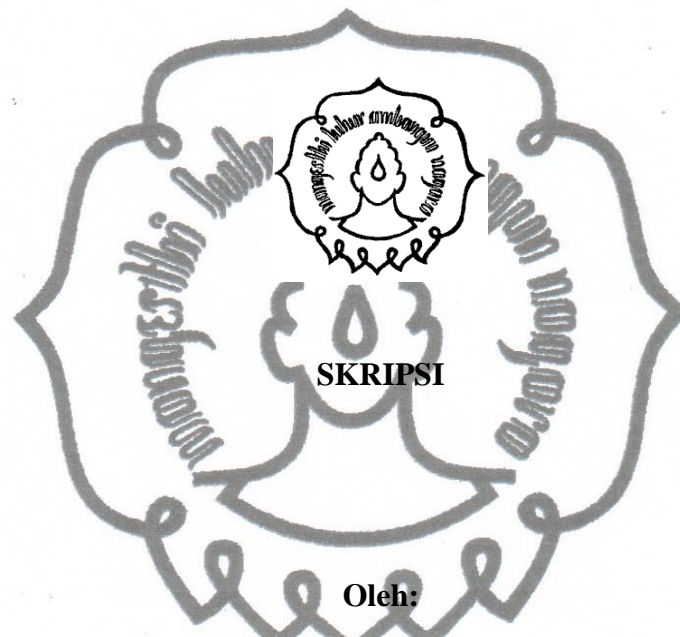


PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I KECAMATAN LAWEYAN KOTA SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018



Oleh:
Hendro Bagus Wicaksono
K4613070

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Januari 2018**

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGAJUAN.....	iii
PERSTUJUAN.....	iv
PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Pengertian Lompat Jauh Belajar.....	7
a. Lompat Jauh Hakikat Belajar.....	7
2. Belajar Pengertian Lompat Jauh.....	11
a. Hakikat Belajar Lompat Jauh.....	12
b. Ciri-Ciri dan Tujuan Belajar.....
c. Hasil Belajar.....
d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....

3. Model Pembelajaran.....	15
a. Pengertian Model Pembelajaran	15
b. Ciri – Ciri Model Pembelajaran	15
c. Model Pembelajaran Kooperatif	16
d. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament	18
e. Aplikasi Pembelajaran Lompat Jauh dengan tipe Teams Games Tournament	19
B. Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
1. Tempat Penelitian.....	25
2. Waktu Penelitian	25
B. Subjek Penelitian.....	26
C. Data dan Sumber Data	26
D. Teknik Pengumpulan Data.....	26
E. Teknik Uji Validitas Data	27
F. Teknik Analisis Data.....	27
G. Indikator Kinerja Penelitian	27
H. Prosedur Penelitian	28
BAB IV HASIL TINDAKAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Deskripsi Tindakan	32
1. Data Pratindakan	32
2. Hasil Tindakan Siklus 1	35
a. Perencanaan Siklus 1	35
b. Pelaksanaan Siklus 1	36
c. Observasi dan Interpretasi Siklus 1	38
d. Analisis dan Refleksi Siklus 1	40
3. Hasil Tindakan Siklus 2	42
a. Perencanaan Tindakan	42
b. Pelaksanaan Tindakan	43

c. Observasi Tindakan	44
d. Refleksi Tindakan.....	45
B. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus.....	47
C. Pembahasan	48
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	54
A. Simpulan	54
B. Implikasi.....	54
C. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	59



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hendro Bagus Wicaksono
NIM : K4613070
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul **“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I LAWEYAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Januari 2018

Yang membuat pernyataan



Hendro Bagus Wicaksono

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I KECAMATAN LAWEGAN KOTA SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018



Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**FALKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Januari 2018**

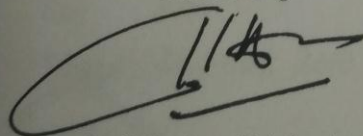
PERSETUJUAN

Nama : Hendro Bagus Wicaksono
NIM : K4613070
Judul Skripsi : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I
LAWEYAN SURAKARTA TAHUN AJARAN
2017/2018

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji
Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

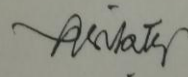
Surakarta, Januari 2018

Pembimbing I



Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd
NIP. 19651128 199003 1 001

Pembimbing II

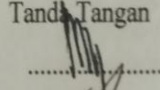
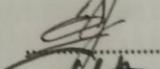
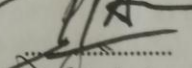
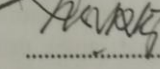


Dr. Hanik Liskustyawati, M.Kes
NIP. 19630608 199010 2 001

Nama : Hendro Bagus Wicaksono
 NIM : K4613070
 Judul Skripsi : PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN
 KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
 LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD
 NEGERI BUMI I LAWEYAN SURAKARTA
 TAHUN AJARAN 2017/2018

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta pada hari Rabu Tanggal 31 Januari 2018 dengan hasil lulus dan revisi maksimal 2 bulan. Skripsi telah direvisi dan mendapat persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : Drs. Sunardi M.Kes		13-2-2018
Sekretaris : Pomo Warih Adi, S. Pd., M. Or..		14-2-2018
Anggota I : Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd		20-3-2018
Anggota II : Dr. Hanik Liskustyawati, M.Kes		20-3-2018

Skripsi disahkan oleh Kepala Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada:


Hari : *Raba*

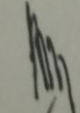
Tanggal : *21-Maret 2018*

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Sebelas Maret.

Kepala Program Studi
 Penjaskesrek.


 Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd.


 Drs. Sunardi, M.Kes

NIP 1961101241987021001

NIP. 19581121 199003 1 004

ABSTRAK

Hendro Bagus Wicaksono. K413070. **PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I LAWEYAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018.** Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret. Januari 2018.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Lompat jauh dengan menggunakan metode *Teams Games Tournament* pada siswa kelas V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, pada setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta yang berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa putra dan 14 siswa putri. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa, peneliti dan guru yang bertindak sebagai kolaborator. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi.

Hasil penelitian pada tahap prasiklus hanya 10 siswa yang tuntas dengan prosentase 33,33% dan 20 siswa belum tuntas dengan prosentase 66,67%. Pada siklus I diperoleh hasil belajar siswa yang telah tuntas sebanyak 24 siswa (80,11%) dan 6 siswa belum tuntas (19,89%). Dengan perolehan rata-rata afektif (83,33%), psikomotor (26,67%) dan kognitif (83,33%). Pada siklus II diperoleh hasil belajar siswa yang telah tuntas sebanyak 26 siswa (86,67%) dan 4 siswa belum tuntas (13,33%). Dengan perolehan rata-rata afektif (96,67%), psikomotor (73,33%) dan kognitif (80%) Berdasarkan hasil analisis dari siklus I dan siklus II menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan dan sesuai target pencapaian. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa : Penerapan metode pembelajaran kooperatif *Tipe Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta tahun ajaran 2017/2018.

Kata kunci : Hasil Belajar, Lompat Jauh, Tipe *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

Hendro Bagus Wicaksono. K413070. THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING METHOD OF TEAMS GAMES TOURNAMENT TYPE TO IMPROVE THE RESULT OF LONG JUMP LEARNING IN STUDENTS OF CLASS V SD NEGERI BUMI I LAWEYAN SURAKARTA THE ACADEMIC YEAR 2017/2018. Thesis Faculty of Teacher Training and Education Sebelas Maret University. Januari 2018

The purpose of this research is to improve the result of long jump learning by using the Teams Games Tournament method in students of class V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta in academic year 2017/2018.

This research is a Classroom Action Research (PTK). This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of four stages: planning, implementation, observation and reflection. Subjects in Classroom Action Research are fifth grade students of SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta, amounting to 30 students consisting of 16 male students and 14 female students. Sources of data in this study were obtained from students, researchers and teachers as collaborators. Data collection techniques use tests and observations.

The results of the research on pre cycle stage are only 10 students who completed with the percentage 33.33% and 20 students incomplete with the percentage of 66.67%. First cycle obtained the results of student learning that has been completed as many as 24 students (80.11%) and 6 students are incomplete (19.89%). The acquisition of affective averages (83.33%), psychomotor (26.67%) and cognitive (83.33%). Second cycle obtained the results of student learning that has been completed as many as 26 students (86.67%) and 4 studentst incomplete (13.33%). The acquisition of affective averages (96.67%), psychomotor (73.33%) and cognitive (80%). Based on the analysis results from cycle I and cycle II showed a significant increase and according to achievement targets. Based on the research results obtained the conclusion that: The application of learning methods Teams Games Tournament type can improve the results of long jump learning on the fifth grade students of SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta academic year 2017/2018.

Keywords: Learning Outcomes, Long Jump, Teams Games Tournament

MOTTO

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain”

(HR.Ahmad)

“Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki”

(Mahatma Gandhi)

“Meskipun saya sudah ada di belakang, tetapi saya tidak mau terbelakang dan setetes keringat kedua orang tuaku, seribu langkah aku harus maju.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Teriring Syukurku pada-Mu, kupersembahkan karya ini untuk :

Bapak Paiman dan Ibu Sumini

“Terimakasih kepada bapak ibu yang mendoakan tiada putus, yang selalu memberikan semangat moril, materil, inspirasi, motivasi dan kebahagiaan.yang selalu sabar menghadapi anakmu ini Semoga bisa membuat kalian menangis karena bangga.”

Almamater Penjaskesrek 2013

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke-hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat diselesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul **“PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH PADA SISWA KELAS V SD NEGERI BUMI I LAWEYAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2017/2018”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan guna mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Penulisan Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret
2. Kepala Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd dan Dr. Hanik Liskustyawati, M.Kes selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang selalu memberikan pengarahan, motivasi, dan bimbingan dalam penulisan Skripsi ini.
4. Drs.Sunardi, M.Kes selaku pembimbing akademik.
5. Kepala SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta, yang telah memberi kesempatan dan tempat guna pengambilan data dalam penelitian.
6. Wahyuni, S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran PJOK SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta.

7. Para siswa kelas V SD Negeri Bumi I Laweyan Surakarta, yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Sahabat-sahabat saya Kost Topo (Abdul, Ahsan, Bejo, Adam, Rozy, dan Habib) yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini dan teman – teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu dalam penulisan Skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena sebuah keterbatasan. Meskipun demikian, diharapkan semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca khususnya dan pengembangan ilmu pada umumnya.



Surakarta, Januari 2018

Penulis

