

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIF LEARNING TGT UNTUK
MENINGKATKAN GERAK MANIPULATIF LEMPAR TANGKAP
MELALUI GAMES PADA SISWA SDN CAHAYA BARU
KECAMATAN JEJANGKIT KABUPATEN BARITO KUALA**



Oleh :

**MUHAMMAD FURQAN HAFIZI
NIM. 2210122210021**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Jasmani**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, TINGGI, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
BANJARBARU
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN PENILAIAN ARTIKEL

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIF LEARNING TGT UNTUK
MENINGKATKAN GERAK MANIPULATIF LEMPAR TANGKAP
MELALUI GAME PADA SISWA SDN CAHAYA BARU**

Oleh :

Muhammad Furqan Hafizi
NIM 2210122210021

Pembimbing Utama :
Akhhmad Amirudin, S. Pd., M. Pd.
NIP 19920211201702101001

 3/7
2026

Pembimbing Pendamping :
Ramadhan Arifin, S. Pd., M.Pd.
NIP 199104092024211001

 3/7
2026

Penguji :
Norma Anggara, S. Pd., M. Pd.
NIP 199106032022031009

 3/7
2026

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarbaru,




Dr. Rahmad, S. Pd., M. Pd.
NIP 197807312002121001

ABSTRAK

Siswa sekolah dasar perlu memiliki kemampuan motorik dasar, seperti keterampilan melempar dan menangkap secara manipulatif. Namun, hasil belajar siswa kelas empat di SDN Cahaya Baru menunjukkan bahwa kemampuan tersebut belum optimal karena sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan strategi Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan melempar dan menangkap secara manipulatif. Berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan yang dilaksanakan dalam dua siklus: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan dari kelas empat SDN Cahaya Baru. Metode deskriptif kuantitatif yang didasarkan pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan melalui observasi dan evaluasi keterampilan gerak manipulatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan gerak manipulatif siswa berhasil ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif TGT berbasis permainan. Dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 57,14% (12 siswa mencapai ketuntasan), nilai rata-rata pada Siklus I adalah 70,83. Nilai rata-rata meningkat menjadi 80,36 pada Siklus II, dan 19 siswa mencapai tingkat ketuntasan klasikal sebesar 90,48%. Hasil ini menyimpulkan bahwa siswa kelas empat SDN Cahaya Baru dapat meningkatkan keterampilan melempar dan menangkap secara manipulatif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbasis permainan.

Kunci: Model Cooperative Learning TGT, Gerak Manipulatif Lempar Tangkap, Games

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang sudah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul *“Implementasi Model Kooperatif Learning TGT Untuk Meningkatkan Gerak Manipulatif Lempar Tangkap Melalui Games Pada Siswa SDN Cahaya Baru Kecamatan Jejangkit Kabupaten Barito Kuala”*.

Maksud dan tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Lambung Mangkurat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Program Studi Pendidikan Jasmani. Dalam penulisan skripsi ini banyak sekali menemukan berbagai hambatan dan rintangan, tapi berkat bimbingan, pertolongan, nasihat serta saran dari semua pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini.

Walaupun begitu, penulis tahu masih terdapat banyak keterbatasan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu penulis menerima berbagai saran dan kritik yang sifatnya membangun agar dimasa yang akan datang tulisan ini dapat menjadi lebih baik lagi. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang bersangkutan.

Banjarbaru, 12 Juni 2026
Peneliti

Muhammad Furqan Hafizi
NIM. 2210122210021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Hasil Guna Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskriptif Teoritis	6
1. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	6
2. Pengertian Kooperatif Learning	7
3. Pengertian Teams Games Tournament (TGT)	9
4. Pengertian Gerak Manipulatif	10
5. Lempar Tangkap	12
6. Game	12
7. Konsep Penelitian Tindakan.....	13
B. Profil Sekolah.....	20
C. Penelitian Relevan	20
D. Kerangka Teoritik	21
E. Hipotesis Penelitian	23
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	24
B. Tempat Penelitian	24
C. Desain Penelitian	24
D. Prosedur	28
E. Subyek Penelitian.....	28
F. Instrumen Penelitian	28
G. Rancangan Analisis Data	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	32
B. Hasil Penelitian	33
C. Pembahasan.....	40

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	46
B. Saran	47
C. Implikasi Penelitian	49

DAFTAR PUSTAKA	50
----------------------	----

LAMPIRAN SURAT.....	52
---------------------	----

LAMPIRAN DATA.....	57
--------------------	----

DOKUMENTASI PENELITIAN	85
------------------------------	----

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Instrumen Penilaian Psikomotorik Gerak Dasar Manipulatif.....	29
Tabel 4.1 Hasil Belajar Pada Pra Siklus	33
Tabel 4.2 Hasil Belajar Pada Siklus I	36
Tabel 4.3 Hasil Belajar Pada Siklus II	39
Tabel 4.4 Perbandingan Hasil Belajar	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Penunjukan Pembimbing	53
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	54
Lampiran 3. Surat Balasan SDN Cahaya Baru	55
Lampiran 4. Surat Pengesahan Instrumen Penelitian.....	56
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	58
Lampiran 6. Modul Ajar	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Siklus (PTK).....	26
Gambar 1. Plakat SDN Cahaya Baru	86
Gambar 2. Absen Responden (Siklus 1 Pertemuan 1)	86
Gambar 3. Responden Memimpin Peserta Lainnya.....	87
Gambar 4. Responden Memimpin Berdo'a Bersama	87
Gambar 5. Peneliti Memberikan Contoh	88
Gambar 6. Peneliti Memberikan Contoh Dengan Salah Satu Responden	88
Gambar 7. Peneliti Memberikan Contoh	89
Gambar 8. Peneliti Memberikan Pengarahan.....	89
Gambar 9. Peneliti Memberikan Contoh	90
Gambar 10. Peneliti Memberikan Pengarahan.....	90
Gambar 11. Responden Melakukan Permainannya	91
Gambar 12. Responden Melakukan Permainannya	91
Gambar 13. Responden Melakukan Permainannya	92
Gambar 14. Responden Melakukan Permainannya	92
Gambar 15. Responden Melakukan Permainannya	93
Gambar 16. Peneliti Memberikan Pengarahan (Siklus 1 Pertemuan 2)..	93
Gambar 17. Peneliti Memberikan Pengarahan.....	94
Gambar 18. Peneliti Memberikan Contoh	94
Gambar 19. Peneliti Memberikan Contoh Dengan Beberapa Responden	95
Gambar 20. Peneliti Memberikan Arahan	95
Gambar 21. Responden Melakukannya	96
Gambar 22. Peneliti Memberikan Contoh Dengan Benar	96
Gambar 23. Responden Melakukannya	97
Gambar 24. Peneliti Memberikan Aba-Aba.....	97
Gambar 25. Peneliti Memberikan Arahan Dengan Benar	98
Gambar 26. Responden Melakukan Permainannya	98
Gambar 27. Peneliti Mengabsen Responden (Siklus 2).....	99

Gambar 28. Seorang Responden Memimpin Berdo'a Bersama	99
Gambar 29. Peneliti Memberikan Arahan	100
Gambar 30. Peneliti Memberikan Arahan	100
Gambar 31. Peneliti Memberikan Arahan Kepada Salah Satu Responden	101
Gambar 32. Responden Melakukan Sesuai Arahan	101
Gambar 33. Responden Melakukannya	102
Gambar 34. Peneliti Memberikan Arahan	102
Gambar 35. Peneliti Memberikan Arahan Dengan Benar	103
Gambar 36. Peneliti Menyiapkan Permainan.....	103
Gambar 37. Peneliti Memberikan Pengarahan Permainan	104
Gambar 38. Peneliti Memberikan Pengarahan Permainan	104
Gambar 39. Peneliti Memberikan Pengarahan Permainan	105
Gambar 40. Peneliti Memberikan Pengarahan Permainan	105
Gambar 41. Peneliti Memberikan Aba-Aba.....	106
Gambar 42. Responden Melakukan Permainannya	106
Gambar 43. Responden Melakukan Permainannya	107
Gambar 44. Responden Melakukan Permainannya	107
Gambar 45. Responden Melakukan Permainannya	108
Gambar 46. Peneliti Mengevaluasi Hasil Pembelajaran	108

