

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

**“PENGARUH LATIHAN *PUSH UP* TERHADAP KEMAMPUAN
BOUNCE PASS DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA
SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 LIMBOTO”**

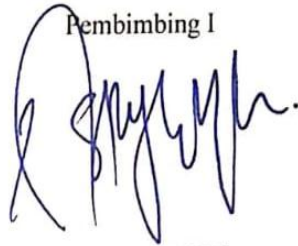
OLEH

NASPRAM ADAM

Nim: 831 412 075

Telah Di Periksa Dan Di Setujui Untuk Diuji

Pembimbing I



Dr. Asry Syam, M.Pd

Nip.197606062002121005

Pembimbing II



Risna Podungge, S.Pd M.Pd

Nip.19710721 200212 2001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan



Drs. Sarian Mile, Ms

Nip. 19610508 198703 1003

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Pengaruh latihan *push up* Terhadap Kemampuan
Bounce Pass Dalam Permainan Bola Basket Pada
Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Limboto

OLEH

NASPRAM ADAM
Nim: 831 412 075

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada

Hari/Tanggal : Kamis, 01 Agustus 2019
Pukul : 12.30 Siang sampai dengan selesai

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Meyke Parengkuan, M.Pd
Nip. 196705112005012001

Rosbin Pakava, S.Pd, M.Pd
Nip. 198503232015041003

Dr. Asry Syam, M.Pd
Nip. 197606062002121005

Risna Podungge, S.Pd M.Pd
Nip. 19710721 200212 2001

Gorontalo, ... Agustus 2019

Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan



Dr. Ni. Lillie Boekoesoe, M.Kes
Nip. 19590110 198603 2003

ABSTRAK

Naspram Adam. 2019.“ Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan Forehand Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Permainan Tenis Meja Kelas X TPHP SMK Negeri 1 Limboto”.

Permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah kurangnya hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan forehand pada permainan tenis meja, sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan forehand melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar pukulan forehand melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada permainan tenis meja kelas X TPHP SMK Negeri 1 Limboto. Hipotesis tindakan yakni terjadi peningkatan hasil belajar pukulan forehand melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Dengan indikator kinerja rata-rata terjadi peningkatan hasil belajar pukulan forehand melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) Pada permainan tenis meja kelas X TPHP SMK Negeri 1 Limboto, sebagai indikator yang ditetapkan yakni 80% siswa mendapat nilai minimal 80-100 maka penelitian ini tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya karena dianggap selesai dan berhasil.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Permainan Tenis Meja Kelas X TPHP SMK Negeri 1 Limboto dapat meningkatkan hasil belajar pukulan forehand siswa sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat diterapkan disekolah.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Limboto kelas X TPHP, dengan jumlah 20 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, dan instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan lembar pengamatan kegiatan belajar siswa, adapun aspek-aspek yang dinilai pada lembar pengamatan kegiatan belajar yaitu : a) sikap awal, b) sikap pelaksanaan, c) sikap akhir. Dari analisis data menunjukkan pada siklus I rata-rata kemampuan siswa dalam melakukan Forehand 58.75%. untuk semua aspek dari seluruh siswa yang dikenai tindakan, rata-rata ini menunjukkan bahwa penelitian belum berhasil. Oleh karena itu akan dilanjutkan pada siklus II, aspek-aspek pengamatan yang belum terlaksana dengan baik akan diperbaiki pada siklus II ini. Siklus II ini menunjukkan hasil nilai dengan rata-rata 77.1%, untuk masing-masing aspek. Dari hasil siklus II ini juga masih belum memenuhi indikator kinerja, sehingga akan dilanjutkan dengan siklus selanjutnya yaitu siklus III. Pada siklus III ini menunjukkan hasil nilai rata-rata 85.1% dari semua aspek.

Dengan demikian model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan pukulan forehand dalam permainan tenis meja.

Kata kunci: Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), Pukulan Forehand.

ABSTRACT

Naspram Adam. 2019. “Improving Student’ Learning Achievement In Forehand Streak Through Teams Games Tournament (TGT) Type Of Cooperative Learning Model On Ping Pong Games In Grade X TPHP Students of SMK Negeri 1 Limboto”

The problem statement in this research is the lack of students’ learning achievement in executing the forehand streak in ping pong games. Hance, this research aims at improving the students’ learning achievement in executing the forehand streak through teams games tournament (TGT) type of cooperative learning model

The objective of this research is to increase the student’ learning achievement in forehand streak through teams games tournament (TGT) type of cooperative learning model in pingpong games in grade X TPHP Students of SMK Negeri 1 Limboto. The average indicators of the forehand streak improvement through TGT type of cooperative learning on pingpong games in grade X TPHP students of SMK Negeri 1 Limboto is 80%. If the students have achievend 80-100 score then the research is concluded and considered successful.

The teams games tournament (TGT) type of cooperative learning model on pimpong games in grade X TPHP students of SMK Negeri 1 limboto can improve the students’ learning achievement in executing the forehand streak thus, this learning model can be implemented in school.

This research is a classroom action research, which is implemented in Grade X TPHP students of SMK Negeri 1 Limboto, with the number of students 20 students, consists of 14 males and 6 females. This research is conducted in three cycles, and the research instrument is students’ activity observatioan sheet. In this observation sheet, the aspects measured are: a) initial stance, b) implementation stance, and c) final stance. This first cycle analysis shows that the average students’ ability in executing the forehand streak was 58.75%. it means that all aspects were below standard and thus the research is carried out to the second cycle. In the second cycle, the aspects that need improvement based on the previous cycle observation are improved. In this second cycle. The average achievement is 77.1% for each aspect. Thus, it still does not meet the required standard. Hance, the research is carried out to the third cycle. In this third cycle the average achievement of all aspects is 85.1%.

Therefore, the teams games tournament type of cooperative learning model can increase the students’ learning achievement in executing the forehand streak on pingpong games.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Type Of Cooperative Learning
Streak

Model, Forehand

