

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI
OLAHRAGA DAN KESEHATAN MELALUI MODEL DIRECT
LEARNING DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT SISWA KELAS V
MIN 10 HULU SUNGAI SELATAN**

M. Fikriyan Hidayat¹, Barsihanor², Muhammad Fahmi Arifin³

¹ PGMI, 86232, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA)
Muhammad Arsyad Albanjari Banjarmasin. 15520006

² PGMI, 86232, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA)
Muhammad Arsyad Albanjari Banjarmasin. 1111089001

³ PGMI, 86232, Fakultas Studi Islam, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA)
Muhammad Arsyad Albanjari Banjarmasin. 1101019203

Email: fikryan007@gmail.com, barsihanor90@gmail.com,
muhammadarifinalbanjari@gmail.com

Abstrak. Tujuan dalam penelitian ini adalah: ingin mengetahui Peningkatan hasil belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui model *Direct Learning* dan *Teams Games Tournament* siswa kelas V MIN 10 Hulu Sungai Selatan. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan langkah-langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Setting penelitian dilaksanakan di kelas V MIN 10 Hulu Sungai Selatan yang berjumlah 10 orang siswa. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan tes. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah: Model *Direct Learning* dan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar penjasorkes siswa kelas V MIN 10 Hulu Sungai Selatan. Persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal pada siklus I pertemuan 1 sebesar 50,00%, pada siklus I pertemuan 2 sebesar 70,00%, sedangkan pada siklus II pertemuan 1 sebesar 80,00%, pada siklus II pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi sebesar 90,00%.

Kata Kunci: *Penjasorkes, Direct Learning, Teams Games Tournament*

Abstract.: The objectives of this study were: to know the improvement of learning outcomes in Physical Education, Sports and Health through the *Direct Learning* and *Teams Games Tournament* models for the fifth grade students of MIN 10 Hulu Sungai Selatan. The research approach used is a qualitative approach. This type of research is Classroom Action Research. This research was conducted in 2 cycles with the steps of planning, Acting, observing and reflecting. Each cycle consists of 2 meetings. The research setting was carried out in class V MIN 10 Hulu Sungai Selatan, which is amounting to 10 students. Data collection using observation sheets and tests. Data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of this study are: *Direct Learning* Model and *Teams Games Tournament* can improve the learning outcomes of Physical Education students in class V MIN 10 Hulu Sungai Selatan. The percentage of completeness of classical learning outcomes in cycle I

meeting 1 was 50.00%, in cycle I meeting 2 was 70.00%, while in cycle II meeting 1 was 80.00%, in cycle II meeting 2 had increased to 90, 00%.

Keywords : *Physical Education, Direct Learning, Teams Games Tournament*

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyiah, Nyimas. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Dirjen Dikti Depdiknas.
- Astuti, M.G. Dwiji, dkk. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: Tiga Dara.
- Ateng, Abdulkadir. (1992). *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan Jasmani.
- Departemen Agama RI. (1999). *Al Qur'an dan Terjemahnya (Revisi Terbaru)*. Semarang: Asy Syifa'.
- Hamalik, Oemar. (1983). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, Miftahul. (2011). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2007). *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning dan Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbud. (2013). *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Kurniasari. (2006). *Faktor Pembelajaran*. Bandung : Prestasi Pusta Karya.
- Mafune, P. 2005. *Teaching and Learning Models, A Reflection The Work of Bruce Joyce, Bev Showes*, [http:// haqar.Up.ac.Za / catts / learning / cooplm / B3a.html](http://haqar.Up.ac.Za / catts / learning / cooplm / B3a.html).
- Muhammad, L Z dan Dian, B. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa*. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School Tegar* 2 (2), 1-6.
- Najib, Muhammad. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Masalah Sosial Melalui Model Direct Learning Di Kelas IV SDN Tabunganen Tengah 2 Barito Kuala*. Skripsi PGSD Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Purwanto, Ngalim. (2008). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Rosda.
- Rabiatul, Adawiyah. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Bumi dan Alam Semesta Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Torunament Pada Siswa Kelas IV B SDN Ulu Benteng 2 Marabahan Barito Kuala*. Skripsi PGSD Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Rekapitulasi Buku Penilaian Penjasorkes Kelas V MIN 10 Hulu Sungai Selatan.
- Rini Anggraini. (2018). *Pengaruh teknik pembelajaran Ice Breaking Terhadap Motivasi Belajar*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Raden Intan Lampung.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.

- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTS*. Jakarta: Litera.
- Sardiman, A.M. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: raja Grafindo Persada.
- Siti Saskia, dkk. (2018). *Implementasi Model Cooperative Learning Metode TGT Melalui Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Aktivitas Ritmik Lompat Tali Di Sekolah Dasar*. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School Tegar* 2 (2), 1-22.
- Slameto. (1991). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soeprapto. (2003). *Model Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendasmen.
- Suherman, Adang. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Taniredja, T, dkk. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta: Bandung.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta : Rineka Cipta.
- Widi Wahyudi, dkk. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain*. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School Tegar* 1 (2), 1-9.
- Winataputra, Udin S, dkk. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- [http://wawasan pendidikan.com/2016/01/langkah-langkah-problem-based-learning](http://wawasanpendidikan.com/2016/01/langkah-langkah-problem-based-learning). Dikutip pada tanggal 28 April 2019.
- Nur, dan Wikandari. (2000). [http://Jurnal. Kepdiknas. Go.id](http://Jurnal.Kepdiknas.Go.id). Dikutip pada tanggal 28 April 2019.
- Slavin. (2008). *Langkah-langkah Model Pembelajaran Teams Games Tournament*. <http://www.google.com>.diakses tanggal 29 April 2019.