

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN JURUS  
TUNGGAL TANGAN KOSONG PENCAK SILAT DI KELAS  
VIII SMP NEGERI 1 LEUWIMUNDING MAJALENGKA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Oleh :  
**MUHAMAD FATUR MAAULANA RIZKI**  
**20601241016**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**TAHUN 2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN JURUS  
TUNGGAL TANGAN KOSONG PENCAK SILAT DI KELAS  
VIII SMP NEGERI 1 LEUWIMUNDING MAJALENGKA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Oleh :  
**MUHAMAD FATUR MAAULANA RIZKI**  
**20601241016**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**TAHUN 2024**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN JURUS  
TUNGGAL TANGAN KOSONG PENCAK SILAT DI KELAS  
VIII SMP NEGERI 1 LEUWIMUNDING MAJALENGKA**

Oleh:  
Muhamad Fatur Maulana Rizki  
NIM 20601241016

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan jurus tunggal tangan kosong pada aspek (1) gerakan pukulan, (2) gerakan tangkisan, (3) gerakan tendangan (4) gerakan elakan, (5) keserasian gerakan yang dilakukan pada kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka.

Penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*) menggunakan metode *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yang diambil adalah kelas VIII. Sampel dalam penelitian ini menggunakan satu kelas tanpa adanya kelas *control*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya nilai uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} (-18,853) > t_{tabel(0,05)29}(16,99)$  dengan Sig. (2-tailed) (0,00) yang berarti  $< \alpha$  0,05. Dapat ditarik kesimpulan bahwasanya dari hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Terdapat peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong memiliki rata-rata sebesar 12,2000 meningkat menjadi 19,8333 setelah diterapkannya treatment/perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt). Rerata kenaikan peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong sebesar 7,6333.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif TGT, Jurus Tunggal, Pencak silat

**EFFECT OF LEARNING MODEL OF TEAMS GAMES TOURNAMENT  
(TGT) TOWARDS THE SINGLE BARE HAND STANCE SKILLS OF  
PENCAK SILAT IN THE EIGHTH GRADE AT SMP NEGERI 1  
LEUWIMUNDING MAJALENGKA**

**By:**

Muhamad Fatur Maulana Rizki  
NIM 20601241016

**ABSTRACT**

*This research aims to determine the effect of the teams games tournament (TGT) learning model in improving single bare hand stance skills in the aspects of (1) punching motions, (2) parrying motions, (3) kicking motions (4) dodging motions, and (5) harmony motions done by eighth grade students of SMP Negeri 1 Leuwimunding (Leuwimunding 1 Junior High School), Majalengka Regency.*

*This research used a quasi-experiment using the One-Group Pretest-Posttest Design method." The research subjects were 30 eighth grade students of SMP Negeri 1 Leuwimunding, Majalengka Regency. The sampling technique used a purposive sampling technique with the criteria taken being eighth grade students. The sample in this study used one class without a control class. The research instrument was the single bare hand stance skill test. The data analysis technique used descriptive percentage.*

*The results of this research show that the t-test value is as follows: t count (-18.853) > t table (0.05)29(16.99) with Sig. (2-tailed) (0.00) which means <  $\alpha$  0.05. It can be concluded that from the research results there is a significant effect between the pretest and posttest results. There is such improvement in single bare hand stance skills with an average of 12.2000, increasing to 19.8333 after the treatment is implemented by using the Teams Games Tournament (TGT) learning model. The average increase in single bare hand stance skills is at 7.6333.*

**Keywords:** *TGT Cooperative Learning Model, Single Bare Hand Stance, Pencak silat*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhamad Fatur Maulana Rizki  
NIM : 20601241016  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong Pencak Silat Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, di bawah tema payung dosen atas nama Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D, Departemen Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan. Tahun 2024. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penelitian karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 23 April 2024

Yang menya

Muhamad Fa



NIM. 20601241016

**LEMBAR PERSETUJUAN**


**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN JURUS TUNGGAL  
TANGAN KOSONG PENCAK SILAT DI KELAS VIII SMP NEGERI 1  
LEUWIMUNDING**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**MUHAMAD FATUR MAULANA RIZKI  
NIM. 20601241016**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal. 14 Mei 2024

Koodinator Program Studi

  
Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.  
NIP. 196706051994031001

Dosen Pembimbing

  
Prof. Soni Nopombri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NIP. 197911122003121002

LEMBAR PENGESAHAN




PENGARUIH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN JURUS TUNGGAL TANGAN KOSONG PENCAK SILAT DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 LEUWIMUNDING

TUGAS AKHIR SKRIPSI

MUHAMAD FATUR MAULANA RIZKI  
NIM. 20601241016

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: Juni 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (Ketua Tim Penguji)		14/6 2024
Dr. Nur Rohmah Muktriani, M.Pd (Sekertaris Tim Penguji)		14/6 / 2024
Dr. Ngatman, M.Pd (Penguji Utama)		13/6 2024

Yogyakarta, Juni 2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S. Or., M. Or.  
NIP. 198306262008121002

## **MOTTO**

1. “Setiap pencapaian dimulai dengan keberanian dan mencoba” (Muhamad Fatur Maulana).
2. “Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”. (QS Al Baqarah 286)
3. “Semua ada porsinya, semua ada waktunya, semua ada perjuangannya masing-masing jalani sendiri-sendiri jangan saling menghakimi”. (Halimah Alaydrus)
4. “Keberhasilan adalah hasil dari kerja keras, ketekunan, dan belajar dari kegagalan”. (Colin Powell)



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan baik, selanjutnya saya mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Maman Marjuki dan Ibu (Almh) Laeli Diana atas segala doa, harapan, kasih sayang, semangat dan kesempatan yang tak henti-hentinya memberikan semangat, doa dan kasih sayang, dan dorongan kepada saya. Terimakasih atas perjuangan bapak dan ibu selama ini.
2. Kakak saya Anis Fauziah, terima kasih karena selalu memberikan doa, dukungan, kebutuhan perkuliahan serta motivasi agar saya dapat menyelesaikan skripsi.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

Terselesainya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) atas kesempatan yang diberikan kepada peneliti untuk menempuh studi hingga peneliti dapat menyelesaikan studi.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. selaku Ketua Departemen sekaligus Koorprodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi yang telah memberikan izin penelitian.

4. Prof. Soni Nopemberi, S.Pd., M.Pd., Ph.D, dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Artha, S.Pd. selaku pimpinan SMP Negeri 1 Leuwimunding yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Drs. Ade Suryadinata, selaku guru PJOK SMP Negeri 1 Leuwimunding yang telah membantu perizinan dan proses pengambilan data penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Semua pihak yang membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 23 April 2024

Muhamad Fatur Maulana R  
NIM. 20601241016

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	v
LEMBAR PERSETUJUAN.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN .....	vii
MOTTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Pengertian Pencak Silat .....	10
2. Ciri-Ciri Pencak Silat .....	11
3. Dasar Gerak Pencak Silat .....	12
4. Kategori Pertandingan Pencak Silat .....	13
5. Jurus Tunggal Pencak Silat .....	15
6. Fungsi dan Manfaat Pencak Silat .....	17
7. Model Pembelajaran.....	19
8. Belajar Jurus Tunggal Pencak Silat Dalam Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) .....	25
9. Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP .....	27
B. Penelitian yang Relevan .....	31
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	35

BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Desain Penelitian .....	36
C. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian.....	39
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	40
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	42
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	45
H. Teknik Analisis Data .....	47
BAB IV PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian .....	51
1. Deskriptif Data Hasil Penelitian.....	51
2. Uji Prasyarat .....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	79
A. Kesimpulan .....	79
B. Implikasi Penelitian .....	79
C. Saran .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	81
LAMPIRAN .....	84

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Langkah-Langkah Belajar Jurus Tunggal Pencak Silat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tounanment...	26
Tabel 2. Treatment Model Pembelajaran TGT Jurus Tunggal .....	37
Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding .....	41
Tabel 4. Rubrik Penilaian Jurus 1 Tunggal Tangan Kosong .....	43
Tabel 5. Kategori Nilai Akhir Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong .	45
Tabel 6. Validitas Data.....	46
Tabel 7. Penelitian Acuan Norma .....	48
Tabel 8. Hasil Data Penelitian Pretest dan Posttest.....	52
Tabel 9. Deskripsi Statisitik Pretest dan Posttest .....	53
Tabel 10. Penilaian kategori peningkatan jurus tunggal tangan kosong .....	53
Tabel 11. Hasil Data Pretest dan Posttest penilaian indikator 1 .....	55
Tabel 12. Deskripsi Statisitik Pretest dan Posttest Indikator 1 .....	56
Tabel 13. Penilaian Indikator 1 peningkatan jurus tunggal tangan kosong .....	56
Tabel 14. Hasil Data Pretest dan Posttest penilaian Indikator 2 .....	58
Tabel 15. Deskripsi Statisitik Pretest dan Posttest penilaian Indikator 2.....	59
Tabel 16. Penilaian Indikator 2 peningkatan jurus tunggal tangan kosong .....	59
Tabel 17. Hasil Data Pretest dan Posttest penilaian Indikator 3 .....	60
Tabel 18. Deskripsi Statisitik Pretest dan Posttest penilaian Indikator 3.....	61
Tabel 19. Penilaian Indikator 3 peningkatan jurus tunggal tangan kosong .....	62
Tabel 20. Hasil Data Pretest dan Posttest penilaian Indikator 4 .....	63
Tabel 21. Deskripsi Statisitik Pretest dan Posttest penilaian Indikator 4.....	64
Tabel 22. Penilaian Indikator 3 peningkatan jurus tunggal tangan kosong .....	65
Tabel 23. Hasil Data Pretest dan Posttest penilaian Indikator 5 .....	66
Tabel 24. Deskripsi Statisitik Pretest dan Posttest penilaian Indikator 5.....	67
Tabel 25. Penilaian Indikator 5 peningkatan jurus tunggal tangan kosong .....	67
Tabel 26. Hasil uji Normalitas .....	69
Tabel 27. Hasil uji Homogenitas.....	70
Tabel 28. Hasil uji Paired Samples T Test.....	70

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka berfikir .....	34
Gambar 2. Desain Penelitian.....	36
Gambar 3. Prosedur Penelitian.....	39
Gambar 4. Diagram Hasil Pretest dan Posttest .....	54
Gambar 5. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 1.....	57
Gambar 6. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 2.....	60
Gambar 7. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 3.....	62
Gambar 8. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 4.....	65
Gambar 9. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 5.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	85
Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi .....	86
Lampiran 3. Instumen Penelitian .....	87
Lampiran 4. Jadwal Pelaksanaan Treatment/Perlakuan.....	91
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas VIII.....	92
Lampiran 6. Data Diri Siswa Kelas VIII B .....	112
Lampiran 7. Hasil Data Pretest .....	113
Lampiran 8. Hasil Data Posttest.....	114
Lampiran 9. Hasil Analisis Data .....	115
Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	132
Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan .....	133



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) cukup populer dan diminati oleh sebagian besar peserta didik. PJOK menjadi salah satu pembelajaran yang penting karena ditujukan untuk mengembangkan kecakapan jasmani, keterampilan motorik, kesehatan fisik, serta pengembangan sosial dan mental. Pendidikan jasmani sangat diperlukan untuk menanamkan arti dan pentingnya berolahraga sejak dini sehingga peserta didik akan tetap berolahraga meskipun banyak kesibukan lain yang harus mereka lakukan. Tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) bukan sekedar meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang olahraga atau hanya meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik, akan tetapi pendidikan jasmani mempunyai tujuan yang bersifat menyeluruh (*holistic*) yaitu mengembangkan kecerdasan secara kognitif, afektif, dan psikomotor (Budi et al., 2020).

Perlu disadari bahwa keberhasilan dari suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga (PJOK) ditentukan oleh banyak faktor yaitu guru sebagai pengajar, model pembelajaran, sarana prasarana dan situasi dalam pembelajaran. Para pakar dalam pendidikan telah banyak mengadakan terobosan tentang model pembelajaran yang telah banyak dipakai namun sampai sekarang tidak bisa dipastikan mana yang paling tepat, karena dalam proses pembelajaran sangat tergantung pada kondisi siswa itu sendiri (Yudaparmita *et al.*, 2020, p. 74). Sampai saat ini sudah banyak model

pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang kurang memahami model pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran tersebut merupakan salah satu inovasi yang dapat memberikan wahana bagi siswa dalam beraktifitas yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Model pembelajaran merupakan acuan yang dapat dijadikan pedoman dalam kegiatan pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Model pembelajaran berisi serangkaian kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir (Rahmawati et al., 2023). Model pembelajaran berkaitan dengan pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar. Ketepatan dalam memilih model pembelajaran mendorong siswa lebih aktif, semangat, dan lebih mudah menerima pemahaman materi sehingga berpengaruh terhadap kesuksesan dan keberhasilan belajar (Asruffy, 2020: 3). Salah satu dari banyaknya model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan mencapai tujuan pembelajaran serta memfasilitasi kerja sama antar siswa adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran tipe Teams Games Tournament merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta didalamnya mengandung permainan, selain itu model pembelajaran ini mudah diterapkan (Cartono, 2020: 121). Pada proses pembelajaran dengan model Teams Games Tournament (TGT) setidaknya mencakup 5 sintaks, yaitu penyajian kelas, belajar sesuai pembagian kelompok, kegiatan bermain, pertandingan dan

pemberian penghargaan terhadap kelompok yang memperoleh skor tertinggi (Slavin, 2009 pp.166-167). Penerapan model TGT ini merupakan upaya guru menciptakan kegiatan yang dapat menarik peran seluruh siswa didalam kelas. Melalui kegiatan bermain diharapkan dapat merangsang minat siswa untuk ikut serta dalam kegiatan kelas berlangsung. Dalam penelitian Fauziyah et al., (2020) penggunaan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran tematik siswa sekolah dasar. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata sebelum menggunakan model TGT sebesar 63,27 setelah diberikan model TGT meningkat menjadi sebesar 74,12.

SMP Negeri 1 Leuwimunding merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama yang ada di Kabupaten Majalengka, Jawa Barat. Pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga (PJOK) banyak dikembangkan di sekolah, terdapat berbagai materi yang diberikan kepada siswa untuk meningkatkan keterampilan gerak peserta didik, salah satunya yaitu pencak silat. Pengenalan beladiri pencak silat dapat melalui pembelajaran yang ada di sekolah. Ruang lingkup pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama (SMP) meliputi permainan bola besar dan bola kecil, aktivitas beladiri, aktivitas atletik, aktivitas kebugaran jasmani, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, aktivitas air dan keselamatan diri, dan kesehatan. Nugroho (2019, p. 2) dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) maupun Kurikulum 2013 pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjas) memuat kompetensi dasar tentang beladiri. Mata pelajaran PJOK dapat menjadi sarana guru untuk menyampaikan materi beladiri pencak silat kepada siswa. Kurikulum 2006 dan

kurikulum 2013 ditingkat SMP kelas VII, VII, IX mata pelajaran PJOK memuat aktivitas beladiri yang telah ada dalam silabus. Aktivitas beladiri yang dimaksud pada silabus membolehkan guru memilih untuk menyampaikan salah satu dari beberapa beladiri.

Pencak silat adalah seni bela diri tradisional yang berasal dari Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pencak silat merupakan keahlian dalam mempertahankan diri dengan keahlian menangkis, menyerang, serta membela diri menggunakan atau tanpa senjata. Pencak silat adalah warisan budaya leluhur sehingga perlu dilestarikan dan dikembangkan. Erwin (2015, p. 14) pencak silat adalah suatu metode beladiri yang diciptakan untuk mempertahankan diri dari bahaya yang dapat mengancam keselamatan dan kelangsungan hidup. Pencak silat juga merupakan seni beladiri, sehingga didalamnya terdapat unsur keindahan dan tindakan. Pencak silat merupakan hasil budi dan akal manusia, lahir dari sebuah proses perenungan, pembelajaran, dan pengamatan.

Pencak silat sebagai salah satu materi aktivitas beladiri memiliki teknik dasar yang harus dikuasi seperti kuda-kuda dasar, serangan, dan belaan. Penguasaan teknik dasar bertujuan untuk menunjang gerak keterampilan pencak silat. Dalam pencak silat terdapat dua kategori yang biasa dipertandingkan yakni jurus dan tanding. Namun, untuk pembelajaran di sekolah biasanya menggunakan kategori jurus sebagai salah satu penilaian akhir dan jurus yang di nilai adalah jurus tunggal. Jurus Tunggal merupakan satu bentuk keterampilan

kompleks yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus, baik tangan kosong maupun bersenjata.

Pembelajaran pencak silat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani harus memperhatikan metode pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat mengerti, memahami, dan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran pencak silat. Dari hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka, mengenai pembelajaran PJOK khususnya dalam materi beladiri pencak silat bahwa pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan RPP yang telah direncanakan guru. Namun dalam pembelajaran jurus tunggal tersebut belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Karena masih banyak siswa yang bermalas-malasan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran olahraga. Selain itu, masih ada guru yang kurang memahami gerakan jurus tunggal tangan kosong, sehingga penyampaian materi gerakan jurus tunggal tangan kosong kurang dapat dipahami oleh siswa.

Kesulitan yang dihadapi oleh para siswa adalah pada saat melakukan jurus tunggal 1) sikap sempurna, kedua tangan belum dilipat di depan dada dan tidak sesuai kriteria. 2) Sikap pasang selup kanan, kaki depan masih lurus belum ditekuk sehingga belum membentuk sikap pasang kuda-kuda depan. 3) Tepuk sisir obrak dorong, kedua kaki belum rapat dan pandangan masih belum melihat sasaran. 4) Tangkapan, belum mengubah kaki ke sikap pasang seliwa. 5) Patahan, pada saat melakukan patahan pandangan siswa masih merunduk belum melihat kearah sasaran dan badan masih membungkuk. 6) Tendangan depan, pandangan siswa saat melakukan tendangan depan masih merunduk belum ke

arah sasaran. 7) Pukulan depan, setelah melakukan tendangan depan siswa menaruh kaki secara sembarangan sehingga tidak membentuk kuda-kuda, sehingga gerakan yang dihasilkan belum sesuai dengan apa yang dituju atau belum memenuhi kriteria dalam penilaian yang sudah ditentukan.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, penting mencari model pembelajaran atau pendekatan yang mampu meningkatkan semangat belajar siswa pada materi pencak silat khususnya dalam keterampilan gerak jurus tunggal tangan kosong, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi dan menguasai teknik dasar pencak silat, selain itu yang terpenting adalah siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu dari banyaknya model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan mencapai tujuan pembelajaran serta memfasilitasi kerja sama antar siswa adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta didalamnya mengandung permainan, selain itu model pembelajaran ini mudah diterapkan (Cartono, 2020: 121). Model pembelajaran ini memiliki karakteristik khusus yaitu menggunakan media berupa permainan atau game yang dilombakan melalui tournament. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk meningkatkan kemampuan mereka melalui kompetisi.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti ingin mengadakan penelitian tentang pembelajaran yang berjudul **Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Peningkatan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong Pencak Silat Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih banyak guru yang kurang memahami model pembelajaran pendidikan jasmani sehingga siswa cepat merasa bosan.
2. Kurangnya pemahaman guru dalam melakukan jurus tunggal.
3. Perlunya model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan jurus tunggal.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, serta untuk menghindari salah penafsiran dalam penelitian ini, maka dibuat batasan permasalahan. Batasan permasalahan dalam penelitian ini hanya membahas Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dalam Meningkatkan Keterampilan Jurus Tunggal Pencak Silat Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

“Apakah ada pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong pencak silat di kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding tahun pelajaran 2023/2024?”

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

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dicantumkan di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu :

“Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games (TGT) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong pencak silat di kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka.”

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang di teliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi referensi atau masukan bagi siswa SMP Negeri 1 Leuwimunding untuk meningkatkan keterampilan jurus tunggal pencak silat menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk siswa atau siswi kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding, Kabupaten Majalengka.



## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Secara praktis, dapat dijadikan dalam perbaikan belajar jurus tunggal pencak silat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

### b. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, mengetahui dan menganalisis kemampuan penulis dalam menerapkan teori maupun praktik yang sudah diterima selama menimba ilmu di bangku kuliah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Pencak Silat**

Secara umum pengertian pencak silat adalah metode bela diri yang diciptakan untuk mempertahankan diri dari bahaya yang dapat mengancam keselamatan dan pencak silat sebagai kinerja (keterampilan) pertahanan diri yang mempekerjakan kemampuan untuk membela diri, menangkis serangan dan akhirnya menyerang musuh, dengan senjata atau tanpa senjata. Menurut Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) pencak silat adalah salah satu kebudayaan asli Indonesia yang telah berkembang selama bertahun-tahun seiring dengan perkembangan masyarakat Indonesia. Pencak silat merupakan sistem beladiri yang diwariskan oleh nenek moyang sebagai budaya bangsa Indonesia sehingga perlu dilestarikan, dibina, dan dikembangkan (Erwin, 2015 p. 13). Pencak silat adalah hasil budaya manusia Indonesia untuk membela dan mempertahankan eksistensi (kemandirian) dan integritasnya (manunggalnya) terhadap lingkungan hidup atau alam sekitarnya untuk mencapai keselarasan hidup guna meningkatkan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (Sudiana, 2017: 3).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pencak silat merupakan ilmu bela diri warisan budaya bangsa Indonesia yang dikemas dalam gerakan dan boleh diperlihatkan atau tidak serta menjadi sebuah sarana dalam meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

## 2. Ciri-Ciri Pencak Silat

Menurut Tatang Muhtar (2020 p. 11) Pencak Silat Indonesia mempunyai sifat khusus, sebagai berikut :

### 1) Ciri-ciri umum Pencak Silat Indonesia

1. Pencak silat menggunakan seluruh bagian anggota tubuh dan anggota badan, dari kuku pada ujung jari-jari kaki atau tangan sampai dengan rambut (terutama wanita) untuk membela diri.
2. Pencak silat tidak memerlukan senjata tertentu, benda apapun dapat dijadikan senjata (kayu, pasir, payung, sapu tangan, tas, tusuk konde, sandal, selendang dan sebagainya).
3. Pencak silat lahir dan tumbuh serasi dengan alam sekitarnya, alat Istimewa, adab sopan santunnya, temperamennya / watak dan kepribadian suku bangsanya, agama atau kepercayaan dan kebatinannya.

### 2) Ciri-ciri khusus Pencak Silat :

1. Sikap tenang, lemas (relax) dan waspada
2. Mempergunakan kelincahan, kelentukan, kecepatan saat menunggu dan sasaran yang tepat, disertai gerak reflek untuk mengatasi lawan, bukan mengandalkan kekuatan dan tenaga.
3. Menggunakan prinsip “timbang badan”, permainan posisi dengan perubahan pemindahan titik berat badan.
4. Memanfaatkan setiap serangan dan tenaga lawan.

5. Menghemat menyimpan tenaga, mengeluarkan tenaga sedikit mungkin (ekonomis).

### **3. Dasar Gerak Pencak Silat**

Dalam pencak silat ada beberapa dasar gerak yang harus dikuasai agar mampu meningkatkan keterampilan pencak silat, adapun dasar gerak tersebut adalah sebagai berikut.

#### **a. Sikap Pencak Silat**

Sikap pencak silat adalah sikap-sikap statis yang dilakukan untuk melatih kekuatan otot-otot tungkai dan kaki sebelum melakukan gerak dinamis sehingga akan menjadi kokoh. Sikap pencak silat terdiri dari sikap hormat dan sikap tegak. Sikap tegak terbagi menjadi empat.

#### **b. Sikap Pasang**

Sikap pasang adalah sikap awal untuk melakukan serangan atau bela. Sikap pasang terdiri dari sikap pasang satu sampai delapan. Sikap pasang juga dibedakan menjadi dua yaitu sikap pasang tertutup dan terbuka.

#### **c. Kuda-Kuda**

Dalam pencak silat “kuda-kuda” berasal dari kata “kuda”, yang berarti posisi kaki seperti orang menunggang kuda. Posisi ini digunakan untuk melakukan sikap pasang (sikap standar), teknik serangan, dan teknik pembelaan diri. Kuda-kuda dalam pencak silat terdiri dari kuda-kuda Tengah, kuda-kuda samping, kuda-kuda depan, kuda-kuda belakang, kuda-kuda silang, dan kuda-kuda khusus.

d. Bela Serang

Menurut Erwin (2015 p. 77) bela atau pembelaan merupakan upaya mempertahankan diri dari serangan lawan. Pembelaan pada dasarnya adalah mengalihkan anggota tubuh dari arah lintasan serangan lawan atau mengalihkan serangan lawan hingga tidak mengenai tubuh. Serangan merupakan upaya pembelaan diri dengan menggunakan lengan/tangan atau tungkai/kaki untuk mengenai sasaran tertentu pada anggota tubuh lawan. Sehingga bela serang adalah upaya mempertahankan diri dari serangan lawan kemudian dilanjutkan dengan melakukan serangan, baik dengan lengan/tangan atau tungkai/kaki untuk mengenai sasaran tertentu pada anggota tubuh lawan.

**4. Kategori Pertandingan Pencak Silat**

Pertandingan pencak silat adalah wujud dari persaingan atlet yang memperlihatkan keahlian dan kemahiran dalam seni bela diri tradisional Indonesia. Atlet atau pesilat bertemu secara resmi untuk mengukur kemampuan mereka, bukan hanya dalam aspek fisik tetapi juga dalam aspek kecerdasan taktis. Pertandingan pencak silat biasanya dilakukan dalam berbagai kategori, Kriswanto (2015: 117) menyebutkan bahwa pertandingan pencak silat dibagi menjadi empat kategori yaitu sebagai berikut.

a) Kategori Tanding

Kategori tanding merupakan kategori pertandingan yang menampilkan dua orang saling berhadapan dari dua sudut gelanggang lapangan yang berbeda. Keduanya saling berhadapan dengan menggunakan unsur serangan

dan pembelaan seperti menangkis, mengelak, mengena, menyerang sasaran dan menjatuhkan lawan, menggunakan taktik dan teknik bertanding, mempertahankan stamina dan semangat juang, menerapkan kaidah dengan memanfaatkan kekayaan teknik dan jurus.

b) Seni

1) Kategori Tunggal

Kategori tunggal adalah kategori yang menampilkan seorang pesilat memperagakan kemahirannya dalam jurus tunggal baku secara benar, tepat, dan mantap, penuh penjiwaan, dengan tangan kosong dan bersenjata serta tunduk kepada ketentuan dan peraturan yang berlaku untuk kategori tunggal dengan waktu 3 menit. Kategori tunggal terdiri dari tunggal putra dan putri.

2) Kategori Ganda

Kategori ganda adalah kategori yang menampilkan dua orang pesilat dari tim yang sama, memperagakan kemahiran dan kekayaan teknik jurus serang bela dimiliki. Gerakan serangan bela dimulai dari tangan kosong hingga bersenjata, ditampilkan secara terencana, efektif, estetis, mantap, dan logis dalam sejumlah rangkaian seri yang teratur serta tunduk kepada ketentuan dan peraturan yang berlaku dalam kategori ganda. Kategori ganda terdiri dari ganda putra dan ganda putri, dengan waktu penampilan 3 menit.

3) Kategori Regu

Kategori regu adalah kategori yang menampilkan tiga orang pesilat dari tim yang sama memperagakan kemahirannya dalam jurus regu baku secara benar, tepat, mantap, penuh penjiwaan, dan kompak dengan tangan kosong

serta tunduk pada ketentuan dan peraturan yang berlaku untuk kategori regu. Kategori regu terdiri dari regu putra dan regu putri, dengan waktu penampilan 3 menit.

#### 4) Kategori Solo Kreatif

Kategori solo kreatif adalah kategori yang menampilkan satu orang pesilat dari tim yang sama memperagakan kemahirannya dalam jurus tangan kosong maupun bersenjata dengan kreativitas dalam perguruannya masing-masing yang mana jalannya diiringi oleh musik untuk gerak tubuh dan ekspresi guna sebagai pendukung. Kategori solo kreatif terdiri dari putra dan putri, dengan waktu penampilan 3 menit.

### **5. Jurus Tunggal Pencak Silat**

Peraturan pertandingan disebutkan bahwa, kategori tunggal adalah pertandingan pencak silat yang menampilkan seorang pesilat memperagakan kemahirannya dalam jurus baku tunggal secara benar, tepat dan mantap, penuh penjiwaan dengan tangan kosong dan bersenjata (Yudaparmita, G. N. A, 2020 p. 78). Jurus tunggal merupakan suatu bentuk keterampilan yang kompleks yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus, baik tangan kosong maupun bersenjata. Dalam jurus tunggal terdiri dari 7 jurus tangan kosong, 3 jurus senjata golok, dan 4 jurus senjata tongkat dengan waktu penampilan 3 menit. Pertandingan dimulai dengan tanda gong berbunyi, pesilat langsung melakukan rangkaian peragaan dimulai dengan salam pembuka PERSILAT, peragaan tangan kosong, dilanjutkan dengan bersenjata sesuai dengan gerakan

yang ditentukan. Berakhirnya aktu yang diteentukan juga ditandai dengan bunyi gong.

Jurus tunggal pencak silat sangat aman diperagakan oleh anak sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA), karena tidak ada benturan fisik dengan lawan. Peragaan jurus tunggal bermanfaat untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan melatih gerak dasar siswa. Kesegaran jasmani adalah kondisi yang menggambarkan potensi dan kemampuan jasmani untuk melakukan hasil yang optimal tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti.

Jurus 1 tunggal tangan kosong merupakan suatu bentuk keterampilan yang kompleks yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus yang dilakukan dengan tangan kosong atau tanpa menggunakan senjata. Adapun rangkaian jurus 1 tangan kosong adalah sebagai berikut.

- 1) Salam pembuka
- 2) Sikap sempurna
- 3) Sikap pasang selup kanan
- 4) Tepuk sisir dobrak
- 5) Tangkapan
- 6) Patahan
- 7) Tendangan lurus kaki kanan ke depan sambil loncat
- 8) Pukulan kearah depan
- 9) Tolak tangan kiri, pasang kuda-kuda tengah



## 6. Fungsi dan Manfaat Pencak Silat

Menurut Tatang Muhtar (2020, pp. 20-24) dalam bukunya menyebutkan fungsi pencak silat sebagai berikut :

### 1) Fungsi Pencak Silat untuk Seni

Dari perspektif seni pencak silat harus memiliki keseimbangan dan kesamaan antara wiraga, wirasa, dan wirama. Dengan kata lain harus ada keserasian antara estetika irama, penyajian teknik, dan penghayatannya. Pencak silat pada jalur kesenian terdapat kaidah-kaidah gerak yang merupakan keahlian khusus (skill). Berdasarkan ciri-ciri khas seni pencak silat ialah:

- a. Seni pencak silat dapat menggunakan anggota tubuh beserta bagian-bagiannya.
- b. Seni pencak silat, dapat diiringi dengan tabuh-tabuhan, atau tanpa iringan.
- c. Hindaran, elakan, tangkisan, serangan, jatuh dan kuncian adalah bentuk yang terlihat dari setiap gerakan
- d. Gerakan silat biasanya dikahir dengan sambung atau sabung

### 2) Fungsi Pencak Silat untuk Beladiri

Istilah pencak silat merupakan kata majemuk, silat mempunyai arti gerak beladiri yang sempurna, yang bersumber pada kerohanian yang suci murni guna keselamatan diri, kesejahteraan bersama untuk menghindarkan diri dari bencana, segala sesuatu yang merugikan Masyarakat.

Berdasarkan ciri-ciri umum pencak silat Indonesia, maka fungsi pencak silat untuk beladiri yaitu :

- a. Pencak silat mempergunakan seluruh bagian anggota tubuh untuk alat pembelaan diri.
- b. Dalam pembelaan diri dapat dilakukan dengan tangan kosong atau dengan senjata.
- c. Dalam pembelaan diri benda apapun dapat dijadikan senjata.

### 3) Fungsi Pencak Silat untuk Pendidikan

Tujuan pendidikan olahraga dan kesehatan yaitu mengembangkan dan membina kemampuan jasmani dan rohani supaya tumbuh dan berkembang secara harmonis dan optimal, sehingga mampu melaksanakan tugas bagi diri sendiri dan pembangun bangsa. Pencak silat sebagai olahraga memiliki batasan dan pengertian yang pernah dirumuskan antara lain: olahraga adalah setiap kegiatan jasmani, yang dilandasi setiap semangat perjuangan melawan diri sendiri, orang lain dan atau unsur-unsur alam, yang jika dipertandingkan, sarana pendidikan pribadi yang ampuh.

Selain fungsi pencak silat terdapat manfaat dalam olahraga pencak silat, Rachman *et al.* (2021 p. 269) beberapa manfaat yang diperoleh dari olahraga pencak silat yaitu :

- 1) Kesehatan dan kebugaran
- 2) Membangkitkan rasa percaya diri
- 3) Melatih ketahanan mental

- 4) Mengembangkan kewaspadaan diri yang tinggi
- 5) Membina sportifitas dan jiwa ksatria
- 6) Disiplin dan keuletan yang lebih tinggi

## **7. Model Pembelajaran**

### **a) Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang secara terstruktur mengatur pengalaman belajar untuk mencapai pembelajaran tertentu. Model ini berfungsi sebagai pedoman untuk perancang pembelajaran dan pengajar dalam merancang serta melaksanakan aktivitas pembelajaran (Ibadullah & Ani K, 2017 p. 96). Model pembelajaran merujuk pada urutan kegiatan belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang melibatkan partisipasi guru dan siswa dalam suatu desain pembelajaran spesifik dengan bahan ajar yang sesuai, serta interaksi yang terjadi diantara guru dan siswa. Pada umumnya model pembelajaran terdiri dari tahapan-tahapan proses pembelajaran yang harus dilaksanakan. Cucu Suhana (2014, p. 37) dalam bukunya menyatakan Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa (*learning style*) dan gaya mengajar (*teaching style*), yang keduanya disingkat menjadi SOLAT (*Style of Learning and Teaching*).

Model pembelajaran mencakup pendekatan pembelajaran yang akan diterapkan, termasuk tujuan pengajaran, tahapan kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan manajemen kelas. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan

langkah-langkah sistematis dalam mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Damardi, 2017 p. 42). Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan metode atau teknik yang teratur dalam mengatur pengalaman belajar dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang spesifik dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

b) Ciri-ciri Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki arti yang lebih luas dan khusus dibandingkan dengan strategi, metode, atau prosedur pembelajaran (Lefudin., L., 2017, p. 172). Istilah model pembelajaran terdapat 4 karakteristik khusus yang membedakan model pembelajaran dari strategi atau metode pembelajaran lainnya :

- 1) Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik
- 2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 3) Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai

Ciri dari suatu model pembelajaran yang baik adalah adanya partisipasi yang aktif dan kreatif dari siswa, yang menghasilkan perkembangan diri mereka. Guru berperan sebagai fasilitator, koordinator, mediator, dan motivator dalam kegiatan belajar siswa.

c) Fungsi Model Pembelajaran

Fungsi model pembelajaran yaitu sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dipengaruhi oleh karakteristik materi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, dan tingkat kemampuan peserta didik.

Menurut Trianto, fungsi model pembelajaran yaitu sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam memilih model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti karakteristik materi yang akan diajarkan, tujuan yang ingin dicapai, dan tingkat kemampuan peserta didik. Selain itu, setiap model pembelajaran juga melibatkan tahap-tahap yang dapat dilakukan oleh siswa dengan bimbingan guru. Dengan demikian, model pembelajaran berperan sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pembelajar dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

d) Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)

Menurut Prihatmojo dan Rohmani (2020, p. 8) “*Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang membuat siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota sebanyak 4 – 6 siswa secara berkolaborasi dengan komposisi anggota kelompok yang merata (heterogen). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras atau suku yang berbeda.

Menurut Saco dalam Nurdyansyah dan Fahyuni (2016, p. 77) “Dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas masing-masing kelompok). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang melibatkan penyampaian materi secara klasikal, mengelompokkan siswa kedalam tim, mengadakan permainan atau turnamen antar tim, dan memberikan penghargaan kepada tim. Model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, percaya diri, toleransi, kerjasama, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

*Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan permainan berbasis tim, siswa

memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk mendapatkan poin tambahan pada skor tim mereka. Menurut Slavin dalam Afandi (2013, p. 77) menyatakan bahwa “Pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memiliki beberapa tahapan, yaitu presentasi di kelas, tim, game, turnamen, rekognisi tim.”

#### 1) Presentasi di Kelas

Materi dalam TGT pertama-pertama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT.

#### 2) Tim

Tim adalah fitur paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

#### 3) Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

#### 4) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana games berlangsung. Biasanya dilaksanakan pada akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas atau kelompok mengerjakan lembar kerjanya.

#### 5) Rekognisi tim

Pengukuhan kelompok dilakukan dengan memberikan hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

Adapun kelebihan pembelajaran kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) adalah sebagai berikut :

1. Rasa percaya diri siswa semakin meningkat.
2. Perilaku mengganggu siswa lain menjadi lebih kecil.
3. Motivasi belajar siswa bertambah.
4. Pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang dipelajari.
5. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa atau siswa dengan guru.
6. Siswa dapat mempelajari pokok bahasan bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada di dalam diri siswa dapat keluar, selain itu kerja sama antar siswa juga siswa dengan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.



e) Tujuan Model Pembelajaran TGT

Adanya model pembelajaran diharapkan agar pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif dan inovatif, sehingga siswa lebih aktif dan senang belajar. Tujuan dari model pembelajaran TGT ini adalah untuk mendorong siswa saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam mempelajari kemampuan yang diberikan oleh guru lalu pada akhirnya siswa dapat memperoleh skor pada masing-masing anggota tim (Slavin, 2010, p. 13).

**8. Belajar Jurus Tunggal Pencak Silat Dalam Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)**

Jurus tunggal merupakan suatu bentuk keterampilan yang kompleks yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus, baik tangan kosong maupun bersenjata. Dalam jurus tunggal terdiri dari 7 jurus tangan kosong, 3 jurus senjata golok, dan 4 jurus senjata tongkat dengan waktu penampilan 3 menit. Pertandingan dimulai dengan tanda gong berbunyi, pesilat langsung melakukan rangkaian peragaan dimulai dengan salam pembuka PERSILAT, peragaan tangan kosong, dilanjutkan dengan bersenjata sesuai dengan gerakan yang ditentukan. Berakhirnya waktu yang ditentukan juga ditandai dengan bunyi gong

Dalam pembelajaran jurus tunggal pencak silat pada penelitian ini hanya jurus 1 tangan kosong. Jurus 1 tunggal tangan kosong merupakan suatu bentuk keterampilan yang kompleks yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus yang dilakukan dengan tangan kosong atau tanpa menggunakan

senjata. Belajar jurus tunggal tangan kosong dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) akan membantu proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mempelajari gerak jurus tunggal tangan kosong. Menurut Nurdyansah (2016, p. 78) menyatakan “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda”.

Berikut langkah-langkah belajar jurus tunggal pencak silat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Langkah-Langkah Belajar Jurus Tunggal Pencak Silat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

No.	Langkah-Langkah Belajar Jurus Tunggal Tangan Kosong Pencak Silat Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)
1.	Guru membariskan siswa putra maupun putri, kemudian menjelaskan dan menerangkan mengenai materi bela diri pencak silat.
2.	Guru menginstruksikan siswa mempelajari materi gerak jurus tunggal tangan kosong pencak silat.
3.	Guru membuat kelompok, setiap kelompok mempunyai siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah agar saling membantu dan menghargai.
4.	Setelah membuat kelompok, kemudian siswa memulai tournament atau kompetisi.
5.	Ketika siswa sedang memulai tournament atau kompetisi, guru harus mengamati siswa dalam belajar gerak jurus tunggal.

6.	Dalam model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebaiknya siswa lebih aktif dalam pembelajaran sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator.
----	--

## 9. Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP

### 1) Pembelajaran PJOK Beladiri Pencak Silat Kelas VIII

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang dirancang secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang memiliki fungsi dan peranan dalam peningkatan kemampuan siswa baik dari kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan (Suriatika *et al.*, 2019, p. 39). Pendidikan untuk jasmani lebih fokus pada pengembangan fisik dan keterampilan peserta didik dengan memakai sarana cabang-cabang olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu materi yang diberikan dalam pembelajaran PJOK yaitu materi beladiri pencak silat. Dengan adanya materi pencak silat dalam mata pelajaran PJOK akan sangat membantu dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional, karena dalam pencak silat siswa tidak hanya dituntut untuk dapat menguasai pada aspek psikomotor saja tetapi juga dituntut untuk dapat menguasai aspek kognitif, afektif maupun sosial (Harahap & Sinulingga, 2021)

Dengan masuknya pencak silat ke dalam mata pelajaran Sekolah Menengah Pertama (SMP) membawa peranan penting dalam pembentukan karakter, rohani, dan mental spiritual bagi remaja. Dengan itu dapat mengurangi krisis moral yang sedang melanda pada kaum remaja. Berdasarkan K13 Sekolah Menengah Pertama (SMP) materi pencak silat sudah diajarkan dari kelas VII hingga kelas XI dengan materi yang berkelanjutan dengan berbagai materi teknik-teknik dasar dalam pencak silat. Teknik dasar pencak silat meliputi: (1) kuda-kuda, (2) sikap pasang, (3) pola langkah, (4) teknik tangkisan (tangkisan dan hindaran), (5) teknik serangan (pukulan, sikuan, tendangan), (6) teknik bantingan atau jatuhan.

## 2) Tujuan Pembelajaran Beladiri Pencak Silat di SMP

Pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik sebagai sarana untuk mengembangkan potensi diri melalui aktifitas fisik. Pendidikan jasmani dan kesehatan juga menjadi salah satu mata pelajaran yang diberikan dari jenjang SD, SMP, hingga SMA atau SMK. Bela diri pencak silat merupakan salah satu materi yang diberikan di kelas VIII pada kurikulum 2013. Materi yang dipelajari dalam bela diri pencak silat mencakup beberapa hal dalam kompetensi dasar (KD). Kompetensi dasar merupakan sekumpulan kompetensi yang harus dimiliki peserta didik untuk Menyusun indikator kompetensi (Fikri & Hasudungan, 2021, p. 22). Kompetensi dasar terdiri dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik. Tujuan pembelajaran dari materi beladiri pencak silat juga disesuaikan

dengan KD yang ada. Kemudian pada setiap KD yang tertera memiliki indikator pencapaiannya masing-masing. Kompetensi dasar pada pembelajaran bela diri diantaranya yaitu KD 3.4 memahami variasi gerak spesifik seni beladiri. KD 4.4 mempraktikkan variasi gerak spesifik seni beladiri. Dalam penelitian ini difokuskan pada kompetensi dasar 4.4 tentang kemampuan peserta didik dalam melakukan variasi gerak spesifik seni beladiri.

### 3) Penilaian Pembelajaran Beladiri Pencak Silat di SMP Negeri 1

#### Leuwimunding

Penilaian merupakan suatu proses untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran (Kurniawati & Mawardi, 2021). Proses penilaian dibutuhkan instrument penilaian yang memiliki fungsi untuk kemampuan yang dimiliki siswa. Penilaian yang dilakukan harus memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Adapun KKM yang diterapkan di SMP negeri 1 Leuwimunding adalah 75. Peserta didik yang memiliki nilai tidak memenuhi KKM, dikategorikan kurang menguasai materi pembelajaran tersebut. Adapun penilaian pada penelitian ini menggunakan penilaian observasi dan tes keterampilan.

### 4) Urgensi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Pembelajaran Pencak Silat

Urgensi keaktifan belajar siswa sebagai salah satu indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran ternyata menjadi sebuah problem di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka. Berdasarkan hasil observasi pada

pembelajaran PJOK di kelas 8, bahwa masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam menguasai materi pembelajaran PJOK, kurangnya keaktifan didalam proses pembelajaran, serta guru yang monoton dalam penyampaian materi, hal itu menjadi sebuah masalah yang harus dipecahkan. Kurangnya keaktifan siswa dikelas bisa dilihat dari cara guru mengajar. Fitria *et al.*, (2023, p. 1006) bahwa aktivitas guru yang mempengaruhi kurang aktif siswa dalam pembelajaran diantaranya: (1) guru kurang aktif dalam pembelajaran, (2) komunikasi satu arah atau teacher center, (3) penyampaian materi yang monoton, dan (4) guru hanya memberikan tugas dalam pembelajaran. Maka dari itu, diperlukan model pembelajaran yang dapat mengatasi kekurangan tersebut.

Salah satu dari banyaknya model pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status serta dapat meningkatkan kekompakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Menurut Prihatmojo dan Rohmani (2020, p. 8) *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang membuat siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota sebanyak 4 – 6 orang. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras atau suku yang berbeda.

Jurus tunggal merupakan suatu bentuk keterampilan yang kompleks yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus, baik tangan kosong maupun

bersenjata. Belajar jurus tunggal tangan kosong dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mempelajari gerak jurus tunggal tangan kosong. Sehingga model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sangat urgen diterapkan dalam pembelajaran pencak silat karena mampu meningkatkan kemampuan koneksi, keaktifan siswa, motivasi belajar dan pemahaman (Santosa, 2018).

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian (Muhardiyanti, M. 2019) yang berjudul “Pengembangan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Bolatangan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif” dengan tujuan untuk mengetahui dan menguji apakah melalui model kooperatif dalam pembelajaran bola tangan dapat mengembangkan keterampilan sosial. Jenis penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil yang diperoleh dari penelitian ini model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran bola tangan dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase data yang dihasilkan dari siklus I tindakan I (42,7%), pada siklus I tindakan II (53%), pada siklus II tindakan I (62,2%) dan pada siklus II tindakan II (66,9%).
2. Penelitian (Fauziyah & Anugraheni, 2020) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran

tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun ajaran 2019/2020 sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Pre-eksperimental* dengan tipe *One group Pre-test-Post-test Design*. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh kemampuan berfikir kritis pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN Blotongan 03 Tahun Ajaran 2019/2020 dengan menggunakan model pembelajaran TGT. Hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh sebelum menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) nilai rata-rata sebesar 63,27. Kemampuan setelah menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) nilai rata-rata sebesar 74,12. Hasil analisis data one sample T-test menggunakan teknik one sample test diperoleh hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  1,698 dan nilai signifikansi  $< 0,05$  ( $0,000 < 0,05$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat digunakan pada pembelajaran tematik siswa kelas V.

### **C. Kerangka Pikir**

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan salah satu pembelajaran yang penting karena ditujukan untuk mengembangkan kecakapan jasmani, keterampilan motorik, kesehatan fisik, serta pengembang sosial dan mental. Terdapat berbagai materi dalam pembelajaran PJOK, salah satunya yaitu materi beladiri pencak silat. Dalam materi pencak silat, jurus tunggal tangan kosong sering dijadikan tes penilaian akhir di sekolah menengah pertama. Jurus



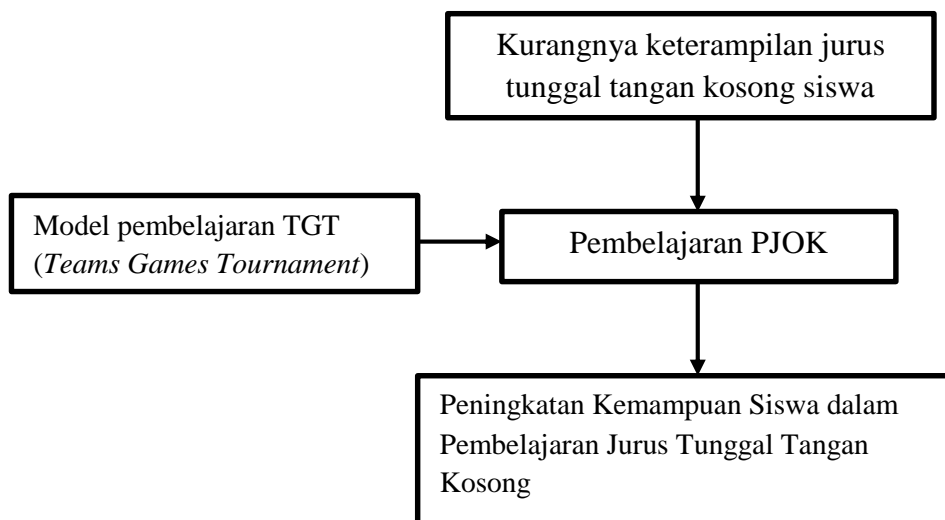
tunggal tangan kosong sangat aman diperagakan oleh anak sekolah dasar (SD) samapai sekolah menengah atas (SMA) karena tidak ada benturan fisik dengan lawan. Namun, pada pembelajaran di sekolah masih ada guru yang memberikan materi jurus tunggal tangan kosong dengan tidak efektif dan membosankan untuk dilakukan oleh siswa, sehinggal hasil keterampilan jurus tunggalnya tidak maksimal atau kurang memenuhi kriteria penilaian. Selain itu, kurangnya interaksi antar siswa dan rasa percaya diri membuat jurus tunggal semakin sulit dilakukan. Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan jurus tunggal tangan kosong dengan penuh motivasi, rasa percaya diri,serta dapat mengembangkan keterampilan sosial. Salah satu dari banyaknya model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran pencak silat adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan suatu model pembelajaran yang membuat siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan anggota sebanyak 4 – 6 siswa. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat melatih rasa percaya diri siswa semakin meningkat, motivasi belajar siswa bertambah, pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan yang dipelajari dan lain sebagainya. Pada pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guru hanya menjadi fasilitator dalam pelaksanaannya.

Jurus tunggal merupakan suatu bentuk keterampilan yang kompleks yang terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus yang dilakukan dengan tangan kosong tanpa menggunakan senjata. Jurus tunggal juga mempunyai rangkaian

gerak jurus seperti 1) salam pembuka 2) sikap sempurna, 3) sikap pasang selup kanan, 4) tepuk sisir dobrak, 5) tangkapan, 6) patahan, 7) tendangan lurus ke depan sambil loncat, 8) pukulan depan, 9) tolak tangan kiri, pasang kuda-kuda tengah. Masing-masing rangkaian gerak jurus tersebut harus dikuasai supaya bisa melakukan jurus tunggal tangan kosong dengan baik dan benar. Belajar rangkaian gerak jurus tunggal tangan kosong dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat membantu proses pembelajaran dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mempelajari gerak jurus tunggal tangan kosong.

Gambar 1. Kerangka berfikir



#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah serta tujuan penelitian maka diperoleh hipotesis penelitian yaitu :

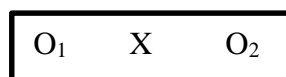
1.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal di kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding.
2.  $H_a$  : Ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal di kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan menggunakan metode *one group pretest-posttest design*, yaitu terdiri dari satu kelompok tanpa adanya kelompok control. Penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) merupakan penelitian yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak digunakan sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2013).

Pada desain ini dilakukan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal subjek sebelum diberi perlakuan sehingga peneliti dapat mengetahui kondisi subjek yang diteliti sebelum atau sesudah diberi perlakuan yang hasilnya dapat dibandingkan atau dilihat perubahannya.



(Sugiyono, 2013)

Gambar 2. Desain Penelitian

Berikut langkah-langkah penelitian yang penulis gambarkan di bawah ini.

1. Menentukan populasi, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra dan putri kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding.
2. Sampel yang diambil yaitu siswa putra dan putri kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding.

3. Tes awal melakukan gerakan jurus 1 tunggal tangan kosong untuk menentukan serta mengetahui kemampuan gerak jurus tunggal siswa sebelum diberikan manipulasi atau perlakuan.
4. Memberikan perlakuan terhadap sampel berupa penggunaan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sebanyak 12 kali pertemuan.
5. Melakukan tes akhir dengan menggunakan tes keterampilan gerak jurus 1 tunggal tangan kosong untuk mengetahui peningkatan keterampilan gerak jurus 1 tunggal tangan kosong dengan diberikan perlakuan model pembelajaran menggunakan Teams Games Tournament (TGT).
6. Setelah data diperoleh dari tes awal dan tes akhir, kemudian dilakukan pengolahan data dengan cara dihitung dan dianalisis berdasarkan perhitungan statistik.

Adapun treatment yang akan diberikan selama 12 kali pertemuan sebagai berikut :

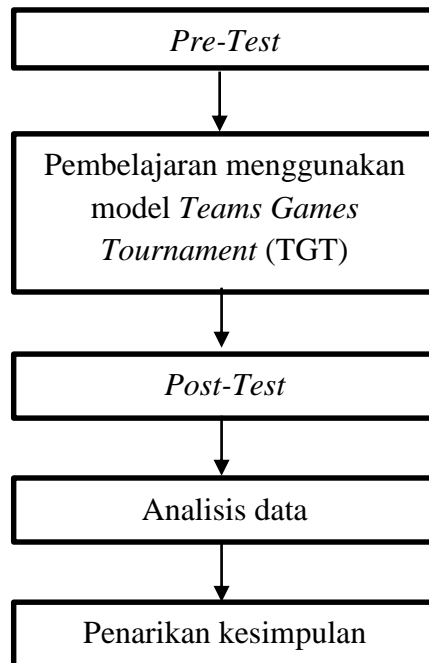
Tabel 2. Treatment Model Pembelajaran TGT Jurus Tunggal Tangan Kosong

Pertemuan	Treatment atau Perlakuan Pembelajaran Model TGT	Waktu
1	<i>Pretest</i>	1 JP
2	Pengenalan Jurus Tunggal Tangan Kosong dan Membuat Kelompok	1 JP
3	Latihan Dasar Kuda-Kuda dan Pukulan	1 JP
4	Latihan Dasar Tendangan dan Tangkisan	1 JP

5	Latihan Kombinasi Gerakan 1 – 4 Jurus Tunggal Tangan Kosong	1 JP
6	Latihan Kombinasi Gerakan 5 – 8 Jurus Tunggal Tangan Kosong	1 JP
7	Persiapan Turnamen Antar Kelompok	1 JP
8	Permainan Sederhana	1 JP
9	Turnamen Jurus Tunggal Tangan Kosong Tingkat Kelompok	1 JP
10	Turnamen Jurus Tunggal Tangan Kosong Tingkat Kelompok	1 JP
11	Evaluasi Pembelajaran	1 JP
12	<i>Posttest</i>	1 JP

## B. Prosuder Penelitian

Tahap awal yang dilakukan penelitian yaitu mengambil data keterampilan gerak jurus 1 tunggal baku sebelum diberikan perlakuan atau posttest. Setelah pengambilan data awal, peneliti menyampaikan materi yang akan dilakukan untuk pertemuan selanjutnya. Pada pertemuan berikutnya siswa membuat kelompok yang beranggotakan 5-6 orang, setelah itu siswa diberikan pembelajaran pencak silat jurus tunggal tangan kosong dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament selama 12 kali pertemuan. Selanjutnya, pada pertemuan terakhir dilakukan post-test untuk mengetahui peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. Prosedur penelitian ini juga dijelaskan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 3. Prosedur Penelitian

### C. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian

Definisi operasional digunakan memberikan penegasan agar tidak terjadi kesalahan dalam menentukan alat pengumpul data (Sugiarto, Wismanto, & Utami, 2015).

#### 1. Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Model Pembelajaran Teams Games Tournament merupakan suatu pendekatan pembelajaran kolaboratif di mana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini melibatkan beberapa tahap, termasuk penyajian materi dalam kelas, pembentukan kelompok, pelaksanaan permainan, pertandingan antar kelompok, dan penghargaan kelompok. Peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas bermain

permainan sambil belajar serta membangun kerjasama tim, dan bersaing secara positif. Model TGT bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman, serta kemampuan komunikasi dan kerjasama peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis tim.

## 2. Jurus Tunggal Pencak Silat

Jurus tunggal pencak silat merupakan suatu bentuk keterampilan yang kompleks terdiri dari berbagai macam gerak dan jurus, baik tangan kosong maupun bersenjata. Dalam jurus tunggal terdiri dari 7 tangan kosong, 3 jurus senjata golok, dan 4 jurus senjata tongkat dengan waktu penampilan 3 menit. Jurus tunggal pencak silat sangat aman dilakukan oleh anak sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA), karena tidak ada benturan fisik dengan lawan. Peragaan jurus tunggal bermanfaat untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan gerak dasar siswa.

## **D. Populasi dan Sampel Penelitian**

### 1. Populasi

Menurut Sugiyono (2013: 80) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa siswi kelas VIII A sampai VIII C SMP Negeri 1 Leuwimunding yang terdiri dari putra dan putri. Berikut tabel keseluruhan kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding



Tabel 3. Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	VIII – A	30
2	VIII – B	30
3	VIII – C	30
Jumlah		60 Siswa

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti dalam suatu penelitian (Roflin et al., 2021). Teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dengan *Purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu (Sugiyono, 2013: 85). Melalui teknik penarikan sampel purposive yang terpilih adalah kelas VIII B yang berjumlah 30 sampel.

## E. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di SMP Negeri 1 Leuwimunding, Kabupaten Majalengka.

### 2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini memerlukan 3 minggu dengan 12 kali pertemuan, dengan 1 pertemuan tes awal, 10 pertemuan untuk *treatment*, 1 pertemuan untuk tes akhir.

## **F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### 1. Instrumen

Adapun instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong dan perangkat pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan prosedur pelaksanaan sebagai berikut.

#### a. Tes Keterampilan Jurus 1 Tunggal Tangan Kosong

Tes ini dilakukan dengan cara mempraktikkan keterampilan gerak jurus 1 tunggal tangan kosong. Rangkaian gerak jurus 1 tunggal tangan kosong terdiri dari sebagai berikut.

- 1) Salam pembuka
- 2) Sikap sempurna
- 3) Sikap pasang selup kanan
- 4) Tepuk sisir dobrak
- 5) Tangkapan
- 6) Patahan
- 7) Tendangan lurus kaki kanan ke depan, sambil loncat
- 8) Pukulan depan
- 9) Tolak tangan kiri, kuda-kuda tengah

Tabel 4. Rubrik Penilaian Jurus 1 Tunggal Tangan Kosong

No	Indikator Penilaian	Item	Ya	Tidak
1	Ketepatan Melakukan Gerakan Pukulan	Posisi kaki kuda-kuda depan.		
		Badan sedikit condong ke depan.		
		Pandangan mata lurus ke depan.		
		Pukulan lurus mengarah ke bagian dada		
		Tangan mengepal dan tangan satunya menutup (tangkisan).		
2	Ketepatan Melakukan Gerakan Tangkisan	Posisi kaki kuda-kuda tengah.		
		Posisi badan tegak.		
		Pandangan mata lurus ke depan		
		Menggunakan tangkisan satu lengan		
		Tangan yang menangkis lurus ke depan		
3	Ketepatan Melakukan Gerakan Tendangan	Posisi badan sedikit condong ke belakang.		
		Pandangan mata lurus ke depan		
		Menggunakan tendangan lurus.		
		Tendangan mengarah pada bagian dada.		
		Posisi tangan kanan mengepal melindungi alat vital dan tangan kiri posisi siap di depan dada.		
4	Ketepatan Melakukan Gerakan Elakan	Posisi kaki kuda-kuda tengah.		
		Badan sedikit condong ke samping kanan.		
		Pandangan mata melihat ke arah samping kiri.		

		Posisi kepala sedikit menunduk kesamping kanan.		
		Sikap kedua tangan keadaan waspada (tangan berada di depan dada).		
5	Keserasian Gerakan	Menguasai gerakan jurus tunggal tangan kosong secara tidak kaku.		
		Keserasian gerakan mulai dari gerakan 1 sampai gerakan 8.		
		Keserasian gerakan tangan dan kaki secara bersamaan dalam melakukan gerakan 1 sampai gerakan 8		
		Mengontrol posisi tubuh dan arah gerakan dari gerakan 1 sampai 8.		
		Ketepatan gerakan sesuai dengan pola jurus tunggal tangan kosong		
Jumlah		(25)		

Keterangan :

1. Jika item muncul pada indikator maka dicentang Ya
2. Jika item tidak muncul pada indikator maka dicentang Tidak

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

1. Skor 1 jika: Ya.
2. Skor 0 jika: Tidak.
3. Jumlah skor “ya” dikalikan 100 kemudian dibagi skor maksimal.
4. Penetapan nilai yang diperoleh merujuk pada konversi skor.

Tabel 5. Kategori Nilai Akhir Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong

Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	A	Sangat Baik
71 – 89	B	Baik
61 – 70	C	Cukup
< 60	D	Kurang

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes. Tes yang dimaksud yaitu tes keterampilan gerak jurus 1 tunggal tangan kosong, dalam penelitian ini tes yang digunakan untuk pengumpulan data diambil dari test awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*).

Menurut Sarwono dan Ismaryanti (1999: 43) dalam Guntara (2013: 403) bahwa “frekuensi jumlah waktu ulangan latihan yang baik adalah dilakukan 5-6 persesi latihan atau 2-4 kali perminggu.” Jika latihan dilakukan 5 sesi x 2 perminggu = 10 pertemuan (minimal), 5 sesi x 3 perminggu = 15 kali pertemuan (sedang), 5 sesi x 4 perminggu = 20 kali pertemuan (maksimal). Proses kegiatan latihan ini dilaksanakan 3 kali seminggu, yang dilakukan sebanyak 10 kali perlakuan (*treatment*).

## G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan persamaan antara data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dan data yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2018: 267). Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen. Instrumen yang valid adalah alat ukur yang

digunakan untuk mendapatkan data yang valid sehingga instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa saja yang seharusnya diukur. Hasil uji validitas instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Validitas Data

<b>Indikator</b>	<b>Pearson Correlation</b>	<b>Nilai Signifikan</b>	<b>Keterangan</b>
Item 1	0,411	0,024	Valid
Item 2	0,381	0,038	Valid
Item 3	0,414	0,023	Valid
Item 4	0,620	0,000	Valid
Item 5	0,502	0,005	Valid
Item 6	0,511	0,004	Valid
Item 7	0,499	0,005	Valid
Item 8	0,374	0,042	Valid
Item 9	0,503	0,005	Valid
Item 10	0,442	0,014	Valid
Item 11	0,531	0,003	Valid
Item 12	0,502	0,005	Valid
Item 13	0,486	0,007	Valid
Item 14	0,511	0,004	Valid
Item 15	0,418	0,021	Valid
Item 16	0,441	0,015	Valid
Item 17	0,383	0,037	Valid
Item 18	0,538	0,002	Valid
Item 19	0,398	0,029	Valid
Item 20	0,465	0,010	Valid
Item 21	0,374	0,042	Valid
Item 22	0,423	0,020	Valid
Item 23	0,414	0,023	Valid

Item 24	0,370	0,044	Valid
Item 25	0,378	0,039	Valid

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2018: 267) uji reliabilitas merupakan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Data yang tidak reliabel, tidak dapat di proses lebih lanjut karena akan menghasilkan kesimpulan yang biasa. Suatu alat ukur yang dinilai reliabel jika pengukuran tersebut menunjukkan hasil-hasil yang konsisten dari waktu ke waktu.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Cronbach's Alpha*. *Cronbach's Alpha* yang besarnya antara 0,50 – 0,60. Dalam penelitian ini peneliti memilih 0,50 sebagai koefisien reliabilitasnya. Adapun kriteria dari pengujian reliabilitas adalah:

- a. Jika nilai *cronbach's alpha*  $a > 0,50$  maka instrumen memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen adalah reliabel atau terpercaya.
- b. Jika nilai *cronbach's alpha*  $a < 0,50$  maka instrumen yang di uji tersebut adalah tidak reliabel.

Hasil uji realibitas dalam penelitian yaitu sebesar 0,821 dengan *croncbach's alpha*  $a > 0,50$  dapat disimpulkan bahwa data reliabel.

## H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimentall* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament*

(TGT) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal pencak silat. Teknik analisis data dalam penelitian meliputi:

1. Penialain Acuan Norma (PAN)

Penilaian Acuan Norma (PAN) merupakan penilaian yang membandingkan hasil belajar siswa terhadap hasil belajar siswa lain dalam kelompoknya. Penilaian acuan norma adalah menskor nilai peserta didik dengan membandingkan hasil belajar satu peserta dengan peserta lainnya dalam satu kelompok kelas (Alfath, 2019). Tujuan penilaian acuan norma ini adalah untuk membedakan peserta didik atas kelompok-kelompok tingkat kemampuan, mulai dari yang terendah samapi dengan yang tinggi. Pengkategorian menggunakan Mean dan Standar Deviasi. Menurut Saifuddin Azwar (2016, p. 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Penelitian Acuan Norma

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Sedang
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Rendah

(Saifuddin Azwar, 2016, p. 163)

Keterangan:

M : nilai rata-rata (mean)

X : skor

S : *standar deviasi*



## 2. Perhitungan Persentase Peningkatan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya peningkatan keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong siswa. Maka dilakukan besarnya peningkatan sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*).

Menurut (Hadi, 1991) perhitungan persentase peningkatan dapat menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Mean different}}{\text{Mean Pretets}} \times 100\%$$

$$\text{Mean defferent} = \text{mean posttest} - \text{mean pretest}$$

Keterangan:

*Mean defferent* : selisih rata-rata *pretest* dan *posttest*

*Mean pretest* : nilai rata- rata *pretest* (tes awal)

*Mean posttest* : nilai rata-rata *posttest* (tes akhir)

## 3. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Pengujian normalitas data dengan rumus Shapiro-Wilk dengan menggunakan program SPSS. Kriteria yang digunakan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal jika  $p > 0,05$  data dikatakan normal, namun jika  $p < 0,05$  maka data tersebut tidak normal (Setyawan, I. D. A., 2021: 4).

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua buah distribusi data atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk meyakinkan bahwa kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang sama. Homogenitas dicari dengan uji F melalui bantuan program SPSS 22.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji T untuk membandingkan dua variabel apakah signifikan atau tidak. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Pengujian hipotesis menggunakan program SPSS 22.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskriptif Data Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan bentuk *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada kelas eksperimen. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di kelas viii SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka.

Berdasarkan hasil tes keterampilan jurus tunggal tangan kosong yang dilakukan pada sebelum diberikan treatment (pretest) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Hasil dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **a. Data Pretest dan Posttest Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong di Kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka**

Hasil penelitian pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di kelas viii SMP Negeri 1 Leuwimunding dapat di deskripsikan sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Data Penelitian Pretest dan Posttest

NO	NAMA	PRETEST	POSTTEST	SELISIH
1	ARH	15	21	6
2	APN	12	18	6
3	ANRY	10	22	12
4	AFA	13	22	9
5	AA	14	20	6
6	AFS	11	22	11
7	AZA	9	21	12
8	ARN	8	20	12
9	BN	12	18	6
10	BER	10	22	12
11	FFI	13	20	7
12	HAAP	14	21	7
13	HFAW	13	18	5
14	IF	14	18	4
15	IA	8	21	13
16	IR	14	18	4
17	MA	10	18	8
18	MAH	14	18	4
19	MFP	13	19	6
20	MFA	12	22	10
21	NJR	15	17	2
22	NPR	14	20	6
23	ROP	9	17	8
24	RKS	13	18	5
25	RA	14	18	4
26	RRT	12	22	10
27	SR	14	18	4
28	SF	14	22	8
29	SLI	9	23	14
30	SM	13	21	8

Hasil dari analisis deskriptif statistik *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di kelas viii SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
<i>N</i>	30	30
<i>Mean</i>	12,2000	19,8333
<i>Median</i>	13,0000	20,0000
<i>Modus</i>	14,00	18,00
<i>Std. Deviation</i>	2,12376	1,85850
<i>Minimum</i>	8	17
<i>Maximum</i>	15	23
<i>Sum</i>	366,00	595,00

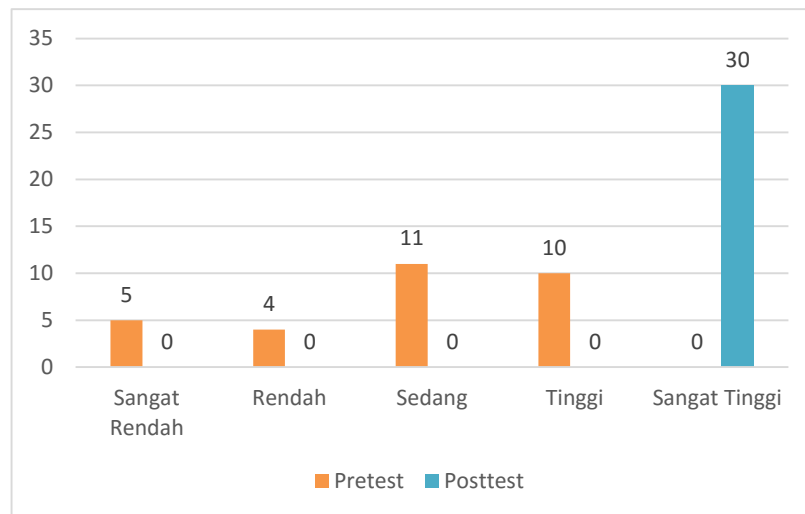
Melalui tabel 4 hasil statistik di atas dapat di pengkategorian pretest dan posttest pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebagai berikut:

Tabel 10. Penilaian kategori peningkatan jurus tunggal tangan kosong

No	Interval	Kategori	Pretest	Posttest
1	<9	Sangat Rendah	5	0
2	10 s/d 11	Rendah	4	0
3	12 s/d 13	Sedang	11	0
4	14 s/d 15	Tinggi	10	0
5	>16	Sangat Tinggi	0	30
N			30	30

Berdasarkan tabel di atas, *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka dapat disajikan pada gambar diagram sebagai berikut:

Gambar 4. Diagram Hasil Pretest dan Posttest



Berdasarkan diagram diatas, menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka memiliki rata-rata sebesar 12,2000 kemudian meningkat menjadi 19,8333 setelah diterapkannya treatment/perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt). Rerata kenaikan peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong sebesar 7,6333.

**b. Data *Pretest* dan *Posttest* Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong dengan menggunakan instrumen penilaian indikator 1**

Tabel 11. Hasil Data *Pretest* dan *Posttest* penilaian indikator 1

NO	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1	3	4	1
2	3	3	0
3	2	3	1
4	3	4	1
5	3	4	1
6	2	4	2
7	3	5	2
8	2	4	2
9	3	3	0
10	3	5	2
11	3	4	1
12	3	4	1
13	3	4	1
14	3	4	1
15	2	4	2
16	3	5	2
17	3	5	2
18	3	4	1
19	3	3	0
20	3	5	2
21	3	4	1
22	3	5	2
23	2	3	1
24	3	4	1
25	3	3	0
26	3	5	2
27	2	4	2
28	3	5	2
29	2	4	2
30	3	5	2

Hasil dari analisis deskriptif statistik *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan

keterampilan jurus tunggal tangan kosong dengan menggunakan instrument penilaian indikator 1 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest Indikator 1

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	30	30
<i>Mean</i>	2,77	4,10
<i>Median</i>	3	4
<i>Modus</i>	3	4
<i>Std. Deviation</i>	0,430	0,712
<i>Minimum</i>	2	3
<i>Maximum</i>	3	5
<i>Sum</i>	83	123

Melalui tabel 4 hasil statistik di atas dapat di pengkategorian *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 leuwimunding Kabupaten Majalengka sebagai berikut:

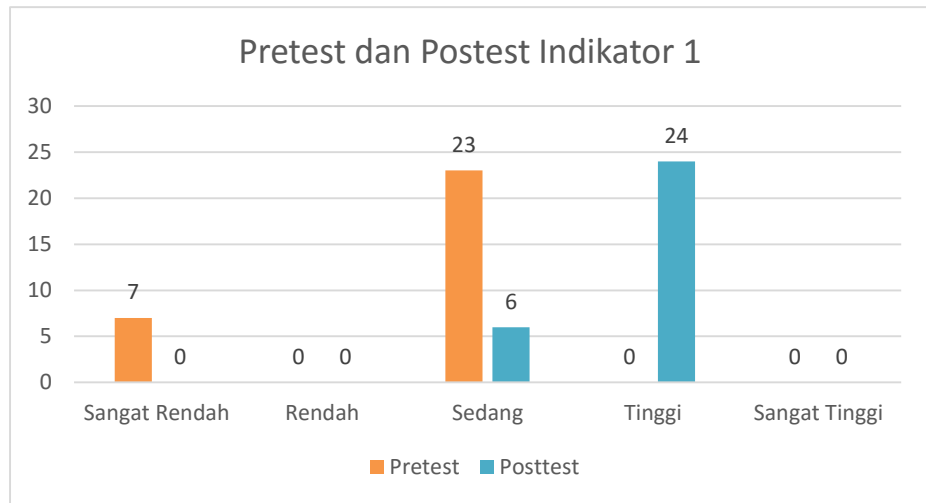
Tabel 13. Penilaian Indikator 1 peningkatan jurus tunggal tangan kosong

No	Interval	Kategori	Pretest	Posttest
1	< 2,1	Sangat Rendah	7	0
2	2,2 s/d 2,6	Rendah	0	0
3	2,7 s/d 3	Sedang	23	6
4	3,1 s/d 3,4	Tinggi	0	24
5	>3,5	Sangat Tinggi	0	0
<i>N</i>			30	30

Berdasarkan tabel di atas, *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka dapat disajikan pada gambar diagram sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 1



Berdasarkan diagram diatas, menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka memiliki rata-rata sebesar 2,77 kemudian meningkat menjadi 4,10 setelah diterapkannya treatment/perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt). Rerata kenaikan peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong sebesar 1,33.

**c. Data Pretest dan Posttest Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong dengan menggunakan instrument penilaian indikator 2**

Tabel 14. Hasil Data Pretest dan Posttest penilaian Indikator 2

NO	Pretest	Posttest	Selisih
1	3	4	1
2	2	4	2
3	1	5	4
4	2	3	1
5	3	4	1
6	2	4	2
7	2	3	1
8	2	3	1
9	2	3	1
10	2	5	3
11	3	4	1
12	3	3	0
13	2	3	1
14	3	3	0
15	2	5	3
16	3	3	0
17	2	3	1
18	3	4	1
19	2	4	2
20	2	5	3
21	3	5	2
22	2	4	2
23	1	3	2
24	2	4	2
25	3	3	0
26	2	5	3
27	3	3	0
28	2	4	2
29	1	5	4
30	2	4	2

Hasil dari analisis deskriptif statistik *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan

keterampilan jurus tunggal tangan kosong dengan menggunakan instrument penilaian indikator 2 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest penilaian Indikator 2

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	30	30
<i>Mean</i>	2,23	3,83
<i>Median</i>	2	4
<i>Modus</i>	2	3
<i>Std. Deviation</i>	0,626	0,791
<i>Minimum</i>	1	3
<i>Maximum</i>	3	5
<i>Sum</i>	67	115

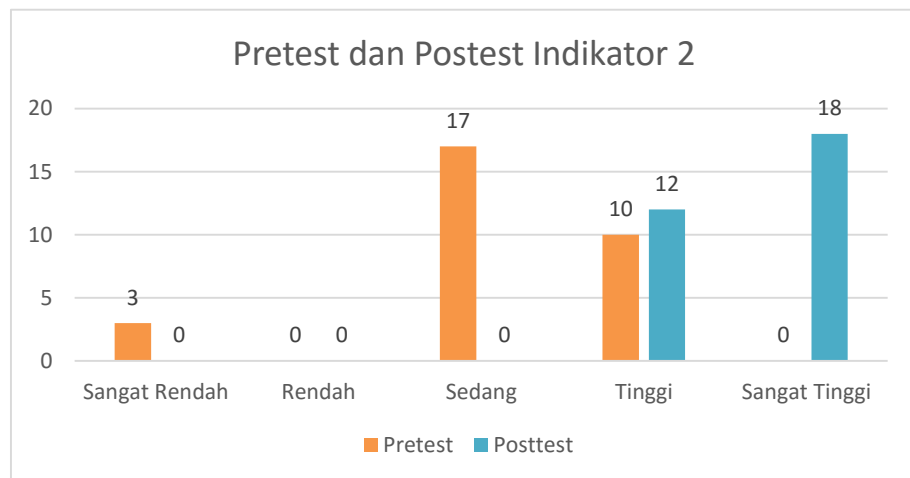
Melalui tabel 4 hasil statistik di atas dapat di pengkategorian *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebagai berikut:

Tabel 16. Penilaian Indikator 2 peningkatan jurus tunggal tangan kosong

No	Interval	Kategori	Pretest	Posttest
1	< 1,3	Sangat Rendah	3	0
2	1,4 s/d 1,9	Rendah	0	0
3	2,0 s/d 2,5	Sedang	17	0
4	2,6 s/d 3,2	Tinggi	10	12
5	>3,3	Sangat Tinggi	0	18
N			30	30

Berdasarkan tabel di atas, *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka dapat disajikan pada gambar diagram sebagai berikut:

Gambar 6. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 2



Berdasarkan diagram diatas, menunjukkan bahwa pretest dan posttest pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 leuwimunding Kabupaten Majalengka memiliki rata-rata sebesar 2,23 kemudian meningkat menjadi 3,83 setelah diterapkannya treatment/perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt). Rerata kenaikan peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong sebesar 1,6.

**d. Data Pretest dan Posttest Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong dengan menggunakan instrument penilaian indikator 3**

Tabel 17. Hasil Data Pretest dan Posttest penilaian Indikator 3

NO	Pretest	Posttest	Selisih
1	3	4	1
2	3	4	1
3	3	5	2
4	3	5	2

5	3	3	0
6	2	5	3
7	1	5	4
8	2	5	3
9	3	5	2
10	2	5	3
11	2	5	3
12	2	5	3
13	3	4	1
14	2	4	2
15	1	4	3
16	3	3	0
17	2	3	1
18	2	3	1
19	3	4	1
20	2	5	3
21	3	3	0
22	3	4	1
23	2	4	2
24	3	3	0
25	3	4	1
26	2	4	2
27	3	3	0
28	3	5	2
29	2	4	2
30	3	3	0

Hasil dari analisis deskriptif statistik *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong dengan menggunakan instrument penilaian indikator 3 sebagai berikut:

Tabel 18. Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest penilaian Indikator 3

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	30	30
<i>Mean</i>	2,47	4,10
<i>Median</i>	3	4
<i>Modus</i>	4	4
<i>Std. Deviation</i>	0,629	0,803
<i>Minimum</i>	1	3

<i>Maximum</i>	3	5
<i>Sum</i>	74	123

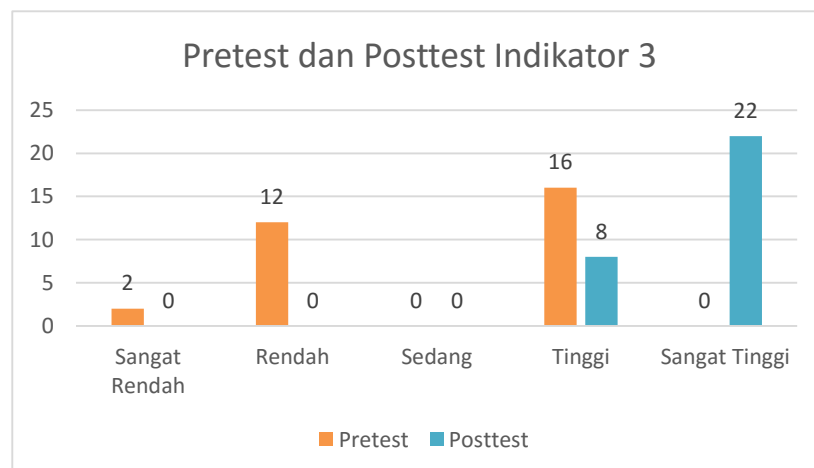
Melalui tabel 4 hasil statistik di atas dapat di pengkategorian *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 leuwimunding Kabupaten Majalengka sebagai berikut:

Tabel 19. Penilaian Indikator 3 peningkatan jurus tunggal tangan kosong

No	Interval	Kategori	Pretest	Posttest
1	< 1,5	Sangat Rendah	2	0
2	1,6 s/d 2,2	Rendah	12	0
3	2,3 s/d 2,8	Sedang	0	0
4	2,9 s/d 3,4	Tinggi	16	8
5	>3,5	Sangat Tinggi	0	22
N			30	30

Berdasarkan tabel di atas, *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 leuwimunding Kabupaten Majalengka dapat disajikan pada gambar diagram sebagai berikut:

Gambar 7. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 3



Berdasarkan diagram diatas, menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka memiliki rata-rata sebesar 2,47 kemudian meningkat menjadi 4,10 setelah diterapkannya treatment/perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt). Rerata kenaikan peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong sebesar 1,63.

**e. Data Pretest dan Posttest Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong dengan menggunakan instrument penilaian indikator 4**

Tabel 20. Hasil Data Pretest dan Posttest penilaian Indikator 4

NO	Pretest	Posttest	Selisih
1	3	5	2
2	2	4	2
3	2	5	3
4	3	5	2
5	2	4	2
6	3	5	2
7	2	4	2
8	1	4	3
9	2	3	1
10	1	4	3
11	3	3	0
12	3	4	1
13	3	4	1
14	3	4	1
15	2	4	2
16	2	4	2

17	1	4	3
18	3	5	2
19	2	3	1
20	3	4	1
21	3	4	1
22	3	4	1
23	2	4	2
24	3	4	1
25	2	4	2
26	3	4	1
27	3	4	1
28	3	4	1
29	2	5	3
30	3	5	2

Hasil dari analisis deskriptif statistik *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong dengan menggunakan instrument penilaian indikator 4 sebagai berikut:

Tabel 21. Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest penilaian Indikator 4

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	30	30
<i>Mean</i>	2,43	4,10
<i>Median</i>	3	4
<i>Modus</i>	3	4
<i>Std. Deviation</i>	0,679	0,571
<i>Minimum</i>	1	3
<i>Maximum</i>	3	5
<i>Sum</i>	73	124

Melalui tabel 20 hasil statistik di atas dapat di pengkategorian *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebagai berikut:

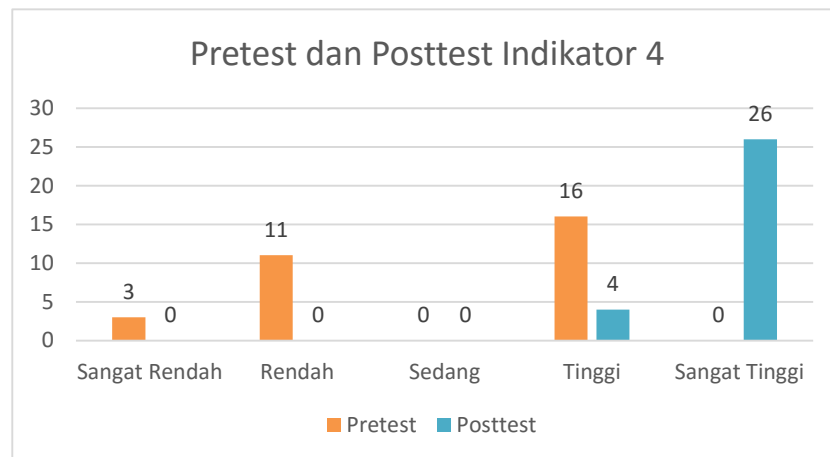


Tabel 22. Penilaian Indikator 4 peningkatan jurus tunggal tangan kosong

No	Interval	Kategori	Pretest	Posttest
1	< 1,4	Sangat Rendah	3	0
2	1,5 s/d 2,1	Rendah	11	0
3	2,2 s/d 2,8	Sedang	0	0
4	2,9 s/d 3,5	Tinggi	16	4
5	>3,6	Sangat Tinggi	0	26
N			30	30

Berdasarkan tabel di atas, *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 leuwimunding Kabupaten Majalengka dapat disajikan pada gambar diagram sebagai berikut:

Gambar 8. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 4



Berdasarkan diagram diatas, menunjukkan bahwa pretest dan posttest pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 leuwimunding Kabupaten Majalengka memiliki rata-rata sebesar 2,43 kemudian meningkat menjadi 4,10 setelah diterapkannya

treatment/perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt). Rerata kenaikan peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong sebesar 1,67.

**f. Data Pretest dan Posttest Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong dengan menggunakan instrument penilaian indikator 5**

Tabel 23. Hasil Data Pretest dan Posttest penilaian Indikator 5

NO	Pretest	Posttest	Selisih
1	3	4	1
2	2	3	1
3	2	4	2
4	2	5	3
5	3	5	2
6	2	5	2
7	1	4	3
8	1	4	3
9	2	4	2
10	2	3	1
11	2	4	2
12	3	5	2
13	2	4	2
14	3	4	1
15	1	4	3
16	3	3	0
17	2	4	2
18	3	3	0
19	3	5	2
20	2	3	1
21	3	3	0
22	3	3	0
23	2	3	1
24	2	3	1
25	3	3	0
26	2	4	2
27	3	4	1
28	3	4	1
29	2	5	3

30	2	4	2
----	---	---	---

Hasil dari analisis deskriptif statistik pretest dan posttest pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong dengan menggunakan instrument penilaian indikator 4 sebagai berikut:

Tabel 24. Deskripsi Statistik Pretest dan Posttest penilaian Indikator 5

Statistik	Pretest	Posttest
<i>N</i>	30	30
<i>Mean</i>	2,30	3,87
<i>Median</i>	2	4
<i>Modus</i>	2	4
<i>Std. Deviation</i>	0,651	0,681
<i>Minimum</i>	1	3
<i>Maximum</i>	3	5
<i>Sum</i>	69	116

Melalui tabel 4 hasil statistik di atas dapat di pengkategorian *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebagai berikut:

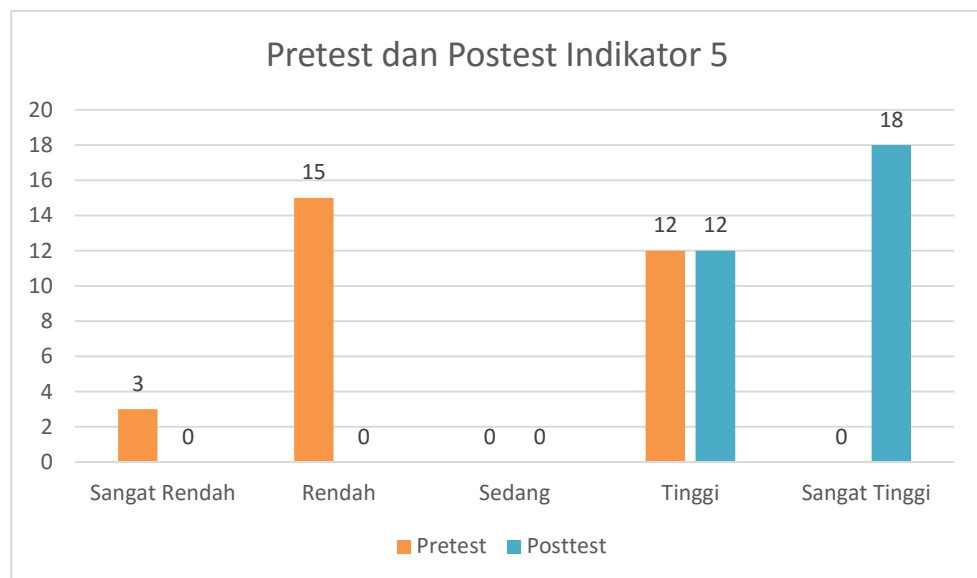
Tabel 25. Penilaian Indikator 5 peningkatan jurus tunggal tangan kosong

No	Interval	Kategori	Pretest	Posttest
1	< 1,3	Sangat Rendah	3	0
2	1,4 s/d 2,0	Rendah	15	0
3	2,1 s/d 2,6	Sedang	0	0
4	2,7 s/d 3,3	Tinggi	12	12
5	>3,4	Sangat Tinggi	0	18
N			30	30

Berdasarkan tabel di atas, *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan

keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka dapat disajikan pada gambar diagram sebagai berikut:

Gambar 9. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Indikator 5



Berdasarkan diagram diatas, menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka memiliki rata-rata sebesar 2,30 kemudian meningkat menjadi 3,87 setelah diterapkannya treatment/perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt). Rerata kenaikan peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong sebesar 1,57.

## 2. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas yaitu untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan uji Shapiro-wilk. Untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak peneliti menggunakan normal jika  $\text{sig.} > 0,05$  maka data dinyatakan terdistribusi normal dan jika  $\text{sig.} < 0,05$  data dinyatakan tidak normal.

Tabel 26. Hasil uji Normalitas

<b>Kelompok</b>	<b>Signifikan</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest</i>	0,55	Normal
<i>Posttest</i>	0,131	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikan (Sig.)  $> 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Karena data penelitian normal, maka penelitian dapat melanjutkan dengan menggunakan statistik parametrik. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan atau tidaknya sampel yang diambil dari populasi penelitian. Uji homogenitas perbedaan dapat digunakan untuk menentukan kriteria homogenitas. Berikut ini merupakan hasil uji homogenitas penelitian ini:

Tabel 27. Hasil uji Homogenitas

<b>Kelompok</b>	<b>df1</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pretest - Posttest</i>	1	58	0,081	Homogen

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai Sig. Based on Mean  $0,081 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data kelas *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (tgt) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal di kelas viii SMP Negeri 1 Leuwimunding adalah sama atau homogen.

## 1. Hasil Uji Hipotesis

### a. Uji Hipotesis

Analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan cara mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan jurus tunggal di kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding”. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji *Paired Samples T Test* (Parametrik) hal ini dikarenakan pada hasil uji normalitas data terdistribusi secara normal dan data merupakan data berpasangan (pre-post) sehingga uji analisis menggunakan uji parametrik *Paired Simple T Test*. Dalam penelitian ini dapat diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 28. Hasil uji Paired Samples T Test

<b>Kelompok</b>	<b>Sig.</b>	<b>Keterangan</b>
Pretest – Posttest	0,000	Diterima

Berdasarkan uji *Paired Samples T Test*, didapat : Sig. (2-tailed) sebesar (0,00) yang berarti  $< 0,05$  sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* didapat nilai uji-t Sig. 2 tailed sebesar (0,00) yang berarti  $< 0,05$  sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* melalui latihan dan terdapat pengaruh dari latihan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong. Peningkatan keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong dapat dilihat dari rerata antara sebelum dan sesudah diberikan treatment/perlakuan. Sebelum diberikan treatment/perlakuan rata-rata keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong siswa sebesar 12,2000 setelah itu diberikan treatment/perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) selama 12 kali pertemuan, kemudian rata-rata keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong meningkat menjadi 19,833. Jika dihitung dalam bentuk persentase maka peningkatan keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebesar 63%.

Nilai tersebut dihitung dari perbandingan nilai antara selisih nilai *posttest* dan *pretest* dengan nilai *pretest* kemudian dikali 100. Untuk mengetahui lebih lanjut, maka diketahui beberapa hal untuk mengambil kesimpulan apakah ada peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong setelah mengikuti

perlakuan latihan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt). Hasil penelitian dibahas secara rinci sebagai berikut:

1. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong di Kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Menurut Trianto (2013: 83) pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Model pembelajaran Teams Games Tournament memungkinkan siswa dapat belajar tanggung jawab, menambah motivasi dan rasa percaya diri, tidak bergantung pada guru, mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide, saling bertukar pikiran, saling menghargai, kompetitif, kerja sama, toleransi, keterlibatan belajar, pemahaman materi siswa dan belajar dengan rileks.

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong. Dari hasil penelitian memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong dalam menampilkan jurus tunggal, jurus tunggal yang lebih konsisten dan lebih tenang dalam peragaannya, serta



gerak jurus tunggal ditandai dengan ekspresi gerak yang muncul ketika dalam peragaan serta pemahaman tentang setiap gerakan yang di peragakan.

Perbedaan yang terlihat antara hasil *pretest* dan *posttest* jauh berbeda setelah adanya penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dengan ditunjukkan selisih yang tinggi antar sebelum di berikan Model Pembelajaran Teams Games Tournament dan setelah dilakukan Model Pembelajaran Teams Games Tournament, berikut pembahasan secara rinci:

a) Ketepatan Melakukan Gerakan Pukulan

Efektifitas peningkatan pada instrument penilaian indikator 1 (Ketepatan Melakukan Gerakan Pukulan) terdapat 5 item penilaian jurus tangan kosong di dalamnya yaitu latihan posisi kaki kuda kida, pandangan mata. Pukulan lurus menengah, dan penilaian tangan (tangkisan). Pada keterampilan jurus tunggal tangan kosong siswa kelas viii SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebelum diberikan perlakuan diperoleh rerata sebesar 2,77 dan nilai rerata meningkat menjadi 4,10 setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Rerata kenaikan sebesar 1,33.

Pukulan merupakan suatu gerakan yang ada didalam keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong, gerakan ini mengarah ke depan atau ke arah bagian dada. Kemampuan pukulan lurus dapat meningkat apabila latihan dilakukan secara terporgram, dan dilakukan dengan benar (Saputra J, 2018, p. 109).

b) Ketepatan Melakukan Gerakan Tangkisan

Efektifitas peningkatan pada instrument penilaian indikator 2 (Ketepatan Melakukan Gerakan Tangkisan) terdapat 5 item penilaian yaitu posisi kaki kuda kuda tengah, posisi badan tegaj, pandangan mata, tangkisan satu lengan dah tangan yang menangkis lurus. pada keterampilan jurus tunggal tangan kosong siswa kelas viii SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebelum diberikan perlakuan diperoleh rerata sebesar 2,23 dan nilai rerata meningkat menjadi 3,83 setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Rerata kenaikan sebesar 1,33.

Indikator 2 (Ketepatan Melakukan Gerakan Tangkisan) berisikan penilaian tangkisan, tangkisan merupakan gerak dasar pencak silat di mana seseorang melakukan kontak langsung dengan serangan melalui anggota badan, tujuan dari tangkisan adalah untuk memindahkan atau mencegah serangan lawan (Erwin K, 2015, p. 83). Namun, pada gerakan jurus tunggal tangkisan ini hanya gerakan biasa seolah-olah mencegah serangan dari lawan tidak kontak langsung dengan serangan.

c) Ketepatan Melakukan Gerakan Tendangan

Efektifitas peningkatan pada instrument penilaian indikator 2 (Ketepatan Melakukan Gerakan Tendangan) terdapat 5 item penilaian yakni posisi badan, pandangan mata, tendanganlurus, tendangan nagian dada dan posisi tangan kanan saat melindungi alat vital. Pada keterampilan jurus tunggal tangan kosong siswa kelas viii SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebelum diberikan perlakuan

diperoleh rerata sebesar 2,47 dan nilai rerata meningkat menjadi 4,10 setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Rerata kenaikan sebesar 1,63.

Indikator 3 (Ketepatan Melakukan Gerakan Tendangan) berisikan penilaian ketepatan melakukan tendangan. Tendangan merupakan gerak dasar pencak silat yang harus dikuasai, tendangan dibagi menjadi beberapa macam, tetapi pada gerakan jurus 1 tunggal tangan kosong tendangan yang digunakan adalah tendangan lurus. Tendangan lurus adalah tendangan yang mengarah ke depan pada sasaran dengan meluruskan tungkai sampai ujung kaki. Bagian dalam jari-jari kaki yang terkena saat menendang adalah pangkal bagian dalam jari-jari. Badan dalam posisi menghadap ke arah sasaran. Upaya peningkatan tendangan khususnya tendangan lurus atau depan dapat dengan menggunakan kursi. Kursi sebagai rintangan menjadi tantangan tersendiri bagi siswa untuk dilalui. Karena tantangan ini berada pada level yang sedang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sulit, proses yang seperti ini ternyata berdampak pada bangkitnya motivasi dalam berlatih (Suryadin *et al.*, 2021, p.50).

d) Ketepatan Melakukan Gerakan Elakan

Efektifitas peningkatan pada instrument penilaian indikator 4 (Ketepatan Melakukan Gerakan Elakan) terdapat 5 item penilaian yaitu posisi kuda-kuda tengah, posisi badan, pandangan mata, posisi kepala dan sikap kedua tangan. Pada keterampilan jurus tunggal tangan kosong

siswa kelas viii SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebelum diberikan perlakuan diperoleh rerata sebesar 2,43 dan nilai rerata meningkat menjadi 4,10 setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Rerata kenaikan sebesar 1,67.

Indikator 4 (Ketepatan Melakukan Gerakan Elakan) berisikan penilaian ketepatan elakan. Elakan atau hindaran merupakan salah satu gerak dasar pencak silat yang harus dikuasi, tujuannya supaya dapat menunjang keterampilan gerak jurus dalam pencak silat. Elakan adalah gerak dasar pencak silat dalam menghindari serangan dari lawan dengan cara memindahkan posisi badan atau bagian tubuh lainnya supaya tidak terkena serangan lawan.

e) Keserasian Gerakan

Efektifitas peningkatan pada instrument penilaian indikator 5 (Keserasian Gerakan) 5 item penilaian yakni gerakan yang tidak kaki, keserasian gerak, keserasian tangan dan kaki, mengontrol tubuh dan ketepatan gerakan. Pada keterampilan jurus tunggal tangan kosong siswa kelas viii SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka sebelum diberikan perlakuan diperoleh rerata sebesar 2,30 dan nilai rerata meningkat menjadi 3,87 setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Rerata kenaikan sebesar 1,57.

Beladiri, termasuk pencak silat termasuk seni dan olahraga. Sebagai suatu seni, karena gerakan-gerakan beladiri memenuhi unsur-unsur seni yakni keselarasan, keseimbangan, dan keserasian antara irama, rasa, dan gerak. Sedangkan sebagai olahraga karena beladiri memiliki unsur-unsur gerak dan usaha untuk memenuhi fungsi jasmani dan rohani. Pencak silat sebagai salah satu jenis bela diri asli Indonesia dan dikenal ada di beberapa negara Melayu seperti Malaysia, Brunei, Singapura. Di Indonesia pencaksilat sudah dikenal sejak jaman kerajaan Sriwijaya pada abad VII. Pada jaman Majapahit pada abad XIV pencak silat digunakan sebagai ilmu perang untuk memperluas daerah kekuasaan. Silat Minangkabau dan Cimande adalah dua jenis pencak silat yang merupakan cikal bakal pencak silat di Indonesia. Belajar bela diri termasuk pencak silat adalah bertujuan untuk melindungi dan membela diri dalam keadaan terpaksa, serta sebagai sarana berolahraga bukan untuk pamer kemampuan dan mencari musuh. Meski memiliki kemampuan bela diri, gunakan kemampuan tersebut jika keadaan memaksa dan sedapat mungkin hindari pertarungan (Iskandar, 2017, p. 7).

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun peneliti sudah berusaha memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tidak terdapat kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Hasil penelitian ini hanya berlaku terhadap peningkatan jurus 1 tunggal tangan kosong, penelitian ini belum di lengkapi penelitian oleh seluruh jurus tunggal yang mana jurus tunggal terdapat pula jurus golok dan toya.
2. Terdapat peserta didik yang melakukan gerakan dengan mengamati teman di sampingnya secara diam diam, menjadikan penilaian kurang maksimal.
3. Konsistensi dalam pelaksanaan setiap sesi pembelajaran dapat menjadi tantangan, terutama jika ada gangguan atau kegiatan sekolah lainnya yang mengganggu jadwal.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Bedasarkan data hasil penelitian, analisis data penelitian, deskriptif penelitian dan pembahasan dapat di simpulkan bahwa, ada pengaruh signifikan yang menunjukkan bahwa *pretest* dan *posttest* pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka memiliki rata-rata sebesar 12,2000 kemudian meningkat menjadi 19,8333 setelah diterapkannya *treatment*/perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (tgt). Rerata kenaikan peningkatan keterampilan jurus tunggal tangan kosong sebesar 7,6333.

#### **B. Implikasi Penelitian**

Bedasarkan kesimpulan dari penelitian di atas, bahwa penelitian ini dapat memberikan rekomendasi penting bagi pelatih, Pembina dan peserta didik. Untuk menambah model model latihan yang kreatif untuk dapat membantu dan menunjang peserta didik dalam meningkatkan keterampilan maupun prestasi terutama di bidang seni pencak silat. Oleh karena itu diharapkan hasil latihan akan sesuai dengan tujuannya.

#### **C. Saran**

Bedasarkan hasil penelitian maka kepada semua belak pihak di berikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi pembina dan pelatih seni pencak silat khususnya di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kabupaten Majalengka, jurus tunggal baku tangan kosong salah satu Teknik dasar yang harus dikuasi peserta didik untuk menunjang keterampilan dan pengetahuan. Oleh karena itu pengembangan model latihan yang kreatif inovatif dapat membantu proses pembelajaran.
2. Bagi peserta didik penting untuk dapat melakukan jurus tunggal baku untuk di terapkan di kehidupan sehari-hari untuk menyiapkan diri dalam kondisi apapun.
3. Disarankan agar kontrol ketat diterapkan pada seluruh penelitian jika peneliti ingin melanjutkan atau melakukannya lagi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alfath, K. (2019). Teknik Pengolahan Hasil Asesmen: Teknik Pengolahan Dengan Menggunakan Pendekatan Acuan Norma (Pan) Dan Pendekatan Acuan Patokan (Pap). *Al-Manar*, 8(1), 1–28.  
<https://doi.org/10.36668/jal.v8i1.105>
- Budi, D. R. (2021). Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Olahraga*, 4(1), 1-20.
- Cartono, C. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Kemampuaan Teknik Dasar Bermain Kasti di Kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan Semeseter 1 Tahun Ajaran Ajaran 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(3), 117–128.  
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v3i3.109>
- Darmadi, H. (2017). Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa. *Yogyakarta: Deepublish*, 175.
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fikri, A., & Hasudungan, A. N. (2021). Analisis Kompetensi Dasar Esensial pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 3(1), 20-30.  
<https://doi.org/10.29300/ijssse.v3i1.4008>
- Harahap, A. A., & Sinulingga, A. (2021). Model Pembelajaran Pencak Silat Berbasis Android. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2), 84–89.  
<https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.303>
- Kurniawati, D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 640–648.  
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/387>
- Kriswanto, Erwin Setyo. 2015. Pencak Silat. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Lefudin, L. (2017). Belajar dan pembelajaran: dilengkapi dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran. *Yogyakarta Deep*.

- Muhardiyanti, M. (2019). *Pengembangan Keterampilan Sosial Dalam Pembelajaran Bola Tangan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif*.
- Muhtar, T. (2020). *Pencak silat*. UPI Sumedang Press.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.
- Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016
- Nurgiyantoro, B. (2014). *Teori, Metodologi, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118-9126.
- Prihatmojo, A., & Rohmani, R. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"*.
- Rahmawati, S., Trisiana, A., & Mustofa, M. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Tematik Integratif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3826-3831.
- Roflin, E., & Liberty, I. A. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. Penerbit NEM.
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Sarwono dan Ismaryati (1999), dalam Gantara, Ega. (2012). *Perbandingan Antara Model Pembelajaran Langsung Dan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Penguasaan Gerak Lompat Jauh Di Kelas VII SMP Karya Pembangunan Baros Kabupaten Bandung*. Bandung: UPI
- Setyawan, I. D. A. (2021). *Petunjuk Praktikum Uji Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*.
- Sudiana, I. K., & Spyanawati, N. L. P. (2023). *Keterampilan dasar pencak silat*. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.

- Suhana, C., & Hanafiah, N. (2014). Konsep strategi pembelajaran. *Bandung: PT Refika Aditama*, 5(4), 3.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, penerbit Alfabeta, Bandung
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development. Bandung : Alfabeta
- Suriantika, I. K. D., Rai, I. W., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Pukulan Pencak Silat. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 7(1), 37-44.
- Suryadin, T., Sahudi, U., & Kulyana, K. (2021). Pengaruh Latihan Tendangan Ke Atas Kursi Terhadap Keterampilan Tendangan Depan Pada Ekstrakurikuler Pencak Silat Di Smk Bina Insan Mandiri. *Journal Respects*, 3(2), 45-52.
- Trianto, M. P. (2010). Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Kuala Lumpur: Kemetrian Pengajaran Malaysia*.
- Yudaparnita, G. N. A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjasorkes Materi Jurus Tunggal Pencak Silat. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 73-82.

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

24/04/24, 14.43

SURAT IZIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext: 550, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

---

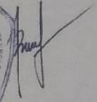
Nomor : B/941/UN34.16/PT.01.04/2024 19 Februari 2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Leuwimunding**  
**Jalan Raya Utara No.61, Leuwimunding, Kec. Leuwimunding, Kabupaten Majalengka, Jawa Barat 45473**


Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Muhamad Fatur Maulana Rizki  
NIM : 20601241016  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong Pencak Silat Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Leuwimunding  
Waktu Penelitian : 19 Februari - 30 April 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.  
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,  
  
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.  
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :  
1. Kepala Layanan Administrasi;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian/Z0hZNmQ3UIA0Y2NjY0FqUjJ5dVWZOz09> 1/1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Muhamad Fatur Maulana Rizki  
 NIM : 20601241016  
 Program Studi : PJKR  
 Pembimbing : Prof. Soni Noember, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	Rabu, 29 Maret 2023	1. Konsultasi mengenai judul skripsi 2. Cara betahamng revisi, identifikasi masalah, batasan dan lain-lain.	
2.	16 Januari 2024	1. Ganti judul karna ganti variabel 7	
3.	30 Januari 2024	Revisi Bab 1 dan Bab 2 1. Rumusan masalah 2. Hipotesis 3. Tahapan Penelitian	
4.	07 Februari 2024	Revisi kerangka berfikir pada bab 2, dan tatacara penulisan daftar pustaka	
5.	16 Februari 2024	Revisi bab 3 1. Metode Penelitian 2. Instrumen Penilaian	
6.	20 Februari 2024	Revisi bab 3 1. Instrumen Penilaian	
7.	08 Maret 2024.	Konsultasi Instrumen Penilaian dan ace Instrumen	
8.	05 Mei 2024	Revisi Bab 4 dan Bab 2	
9.	07 Mei 2024	Revisi Cover dan Bab 2 uji validitas	

Ketua Departemen POR,

Dr. Ngatman, M.Pd.  
 NIP. 19670605 199403 1 001

### Lampiran 3. Instrumen Penelitian

#### a. Instrumen

Adapun instrument yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes keterampilan jurus 1 tunggal tangan kosong dan perangkat pembelajaran yang berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan prosedur pelaksanaan sebagai berikut.

#### b. Tes Keterampilan Jurus 1 Tunggal Tangan Kosong

Tes ini dilakukan dengan cara mempraktikkan keterampilan gerak jurus 1 tunggal tangan kosong. Rangkaian gerak jurus 1 tunggal tangan kosong terdiri dari sebagai berikut.

- 10) Sikap sempurna
- 11) Sikap pasang selup kanan
- 12) Tepuk sisir dobrak dorong
- 13) Tangkapan
- 14) Patahan
- 15) Tendangan depan
- 16) Pukulan depan
- 17) Dobra k kiri

#### b. Rubrik Penilaian

No	Indikator Penilaian	Item	Ya	Tidak
		Posisi kaki kuda-kuda depan.		

1	Ketepatan Melakukan Gerakan Pukulan	Badan sedikit condong ke depan.		
		Pandangan mata lurus ke depan.		
		Pukulan lurus mengarah ke bagian dada		
		Tangan mengepal dan tangan satunya menutup (tangkisan).		
2	Ketepatan Melakukan Gerakan Tangkisan	Posisi kaki kuda-kuda tengah.		
		Posisi badan tegak.		
		Pandangan mata lurus ke depan		
		Menggunakan tangkisan satu lengan		
		Tangan yang menangkis lurus ke depan		
3	Ketepatan Melakukan Gerakan Tendangan	Posisi badan sedikit condong ke belakang.		
		Pandangan mata lurus ke depan		
		Menggunakan tendangan lurus.		
		Tendangan mengarah pada bagian dada.		
		Posisi tangan kanan mengepal melindungi alat vital dan tangan kiri posisi siap di depan dada.		
		Posisi kaki kuda-kuda tengah.		



4	Ketepatan Melakukan Gerakan Elakan	Badan sedikit condong ke samping kanan.		
		Pandangan mata melihat ke arah samping kiri.		
		Posisi kepala sedikit menunduk kesamping kanan.		
		Sikap kedua tangan keadaan waspada (tangan berada di depan dada).		
5	Keserasian Gerakan	Menguasai gerakan jurus tunggal tangan kosong secara tidak kaku.		
		Keserasian gerakan mulai dari gerakan 1 sampai gerakan 8.		
		Keserasian gerakan tangan dan kaki secara bersamaan dalam melakukan gerakan 1 sampai gerakan 8		
		Mengontrol posisi tubuh dan arah gerakan dari gerakan 1 sampai 8.		
		Ketepatan gerakan sesuai dengan pola jurus tunggal tangan kosong		
Jumlah		(25)		

Keterangan :

3. Jika item muncul pada indikator maka dicentang Ya
4. Jika item tidak muncul pada indikator maka dicentang Tidak

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah perolehan skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

5. Skor 1 jika: Ya.
6. Skor 0 jika: Tidak.
7. Jumlah skor “ya” dikalikan 100 kemudian dibagi skor maksimal.
8. Penetapan nilai yang diperoleh merujuk pada konversi skor.

Lampiran 4. Jadwal Pelaksanaan Treatment/Perlakuan

Pertemuan	Treatment atau Perlakuan Pembelajaran Model TGT	Waktu
1	<i>Pretest</i>	1 JP
2	Pengenalan Jurus Tunggal Tangan Kosong dan Membuat Kelompok	1 JP
3	Latihan Dasar Kuda-Kuda dan Pukulan	1 JP
4	Latihan Dasar Tendangan dan Tangkisan	1 JP
5	Latihan Kombinasi Gerakan 1 – 4 Jurus Tunggal Tangan Kosong	1 JP
6	Latihan Kombinasi Gerakan 5 – 8 Jurus Tunggal Tangan Kosong	1 JP
7	Persiapan Turnamen Antar Kelompok	1 JP
8	Permainan Sederhana	1 JP
9	Turnamen Jurus Tunggal Tangan Kosong Tingkat Kelompok	1 JP
10	Turnamen Jurus Tunggal Tangan Kosong Tingkat Kelompok	1 JP
11	Evaluasi Pembelajaran	1 JP
12	<i>Posttest</i>	1 JP

Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas VIII

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Leuwimunding

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Kelas : VIII

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit

**A. Kompetensi Inti**

- KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami variasi gerak spesifik seni beladiri	3.4.1 Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.2 Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.3 Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.
4.4 Mempraktikkan variasi gerak spesifik seni beladiri	4.4.1 Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.

	4.4.2 Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat
--	--

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran ini siswa diharapkan:

1. Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
2. Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
3. Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
4. Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.
5. Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.

### D. Materi Pembelajaran

Variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat

### E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Teams Games Tournament (TGT)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Demonstrasi

### F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

Media : Video, Internet

Alat dan Bahan : Laptop, Handphone, Proyektor, Peluit

### G. Sumber Belajar

- Kemendikbud. 2018. Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 163-181).
- Kemendikbud. 2018. Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 98-112).
- Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=wpqQHm9soaE&t=1s> (Akses Februari 2024).

### H. Langkah-langkah Pembelajaran

Gambar	Kegiatan Pembelajaran	Ket
	<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <p>1. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.</p>	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui selama pertemuan</li> <li>3. Melakukan pemanasan statis dan dinamis.</li> </ol>	
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan tentang konsep dasar jurus tunggal tangan kosong.</li> <li>2. Mendemonstrasikan jurus tunggal tangan kosong dengan penjelasan langkah-langkahnya.</li> <li>3. Pemaparan mekanisme tes dan penempatan giliran.</li> <li>4. Melakukan tes awal jurus tunggal tangan kosong.</li> <li>5. Pembentukan kelompok dalam kelas berisikan 5 – 6 orang</li> <li>6. Siswa belajar mengenai gerakan jurus tunggal tangan kosong dengan kelompok yang sudah dibentuk.</li> <li>7. Menjelaskan aturan dan mekanisme TGT kepada siswa.</li> <li>8. Diskusi singkat tentang pentingnya kerjasama dalam pembelajaran jurus tunggal tangan kosong.</li> </ol>	60 menit
	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan pendinginan</li> <li>2. Evaluasi pembelajaran pada pertemuan ke-1</li> <li>3. Menginformasikan pertemuan berikutnya, pembelajaran dengan menggunakan model TGT dalam jurus tunggal tangan kosong</li> <li>4. Berdoa</li> </ol>	15 menit

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Leuwimunding  
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)  
Kelas : VIII  
Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit

**A. Kompetensi Inti**

- KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami variasi gerak spesifik seni beladiri	3.4.1 Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.2 Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.3 Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.
4.4 Mempraktikkan variasi gerak spesifik seni beladiri	4.4.1 Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 4.4.2 Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran ini siswa diharapkan:

6. Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
7. Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
8. Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
9. Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.
10. Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.

### D. Materi Pembelajaran

Variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat

### E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Teams Games Tournament (TGT)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Demonstrasi

### F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran

Media : Video, Internet

Alat dan Bahan : Laptop, Handphone, Proyektor, Peluit

### G. Sumber Belajar

- Kemendikbud. 2018. Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 163-181).
- Kemendikbud. 2018. Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 98-112).
- Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=wpqQHm9soaE&t=1s> (Di akses Februari 2024)

### H. Langkah-langkah Pembelajaran

Gambar	Kegiatan Pembelajaran	Ket
	<b>Kegiatan Pendahuluan</b> 4. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran. 5. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang	15 menit



	<p>akan dilalui selama pertemuan</p> <p>6. Melakukan pemanasan statis dan dinamis.</p>	
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>9. Menyampaikan tujuan latihan belajar jurus tunggal tangan kosong</p> <p>10. Merangsang pengetahuan siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang jurus tunggal tangan kosong dengan cara menanyakan pertanyaan</p> <p>11. Mengapresiasi siswa yang bisa menjawab pertanyaan.</p> <p>12. Siswa belajar kuda-kuda dasar, pukulan, tendangan dasar, dan tangkisan dengan kelompok yang sudah dibentuk.</p> <p>13. Setiap kelompok diberi waktu untuk mempraktikkan kuda-kuda dasar, pukulan, tendangan, dan tangkisan secara berulang-ulang.</p> <p>14. Memberikan bimbingan dan masukan kepada setiap kelompok.</p> <p>15. Evaluasi hasil praktik jurus tunggal tangan kosong oleh setiap kelompok</p> <p>16. Memberikan penjelasan tentang kesalahan-kesalahan yang sering terjadi dalam melakukan jurus tunggal tangan kosong</p>	60 menit
	<p><b>Penutup</b></p> <p>5. Melakukan pendinginan</p> <p>6. Evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan</p> <p>7. Menginformasikan pertemuan berikutnya,</p>	15 menit

	pembelajaran dengan menggunakan model TGT dalam jurus tunggal tangan kosong	
	8. Berdoa	

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Leuwimunding

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Kelas : VIII

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit

#### A. Kompetensi Inti

- KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami variasi gerak spesifik seni beladiri	3.4.1 Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.2 Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.3 Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.
4.4 Mempraktikkan variasi gerak spesifik seni beladiri	4.4.1 Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.

	4.4.2 Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat
--	--

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti proses pembelajaran ini siswa diharapkan:

11. Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
12. Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
13. Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
14. Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.
15. Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.

**D. Materi Pembelajaran**

Variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat

**E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik

Model : Teams Games Tournament (TGT)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Demonstrasi

**F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran**

Media : Video, Internet

Alat dan Bahan : Laptop, Handphone, Proyektor, Peluit

**G. Sumber Belajar**

- Kemendikbud. 2018. Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 163-181).
- Kemendikbud. 2018. Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 98-112).
- Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=wpqQHm9soaE&t=1s> (Di akses Februari 2024).

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

Gambar	Kegiatan Pembelajaran	Ket
	<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <p>7. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.</p>	15 menit

	8. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui selama pertemuan 9. Melakukan pemanasan statis dan dinamis.	
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> 17. Menyampaikan tujuan latihan belajar jurus tunggal tangan kosong 18. Merangsang pengetahuan siswa untuk mengemukakan pendapatnya tentang jurus tunggal tangan kosong dengan cara menanyakan pertanyaan 19. Mengapresiasi siswa yang bisa menjawab pertanyaan. 20. Siswa latihan kombinasi gerakan 1 – 4 jurus tunggal tangan kosong dengan kelompok yang sudah dibentuk. 21. Setiap kelompok diberi waktu untuk mempraktikkan gerakan 1 – 4 jurus tunggal tangan kosong secara berulang-ulang. 22. Siswa latihan kombinasi gerakan 4 – 8 jurus tunggal tangan kosong dengan kelompok yang sudah dibentuk. 23. Memberikan bimbingan dan masukan kepada setiap kelompok. 24. Evaluasi hasil praktik jurus tunggal tangan kosong oleh setiap kelompok 25. Memberikan penjelasan tentang kesalahan-kesalahan yang sering terjadi dalam melakukan	60 menit

	<p>jurus tunggal tangan kosong</p>	
	<p><b>Penutup</b>            9. Melakukan pendinginan            10. Evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan            11. Menginformasikan pertemuan berikutnya, pembelajaran dengan menggunakan model TGT dalam jurus tunggal tangan kosong            12. Berdoa</p>	<p>15 menit</p>

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Leuwimunding

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Kelas : VIII

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit

#### A. Kompetensi Inti

- KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami variasi gerak spesifik seni beladiri	3.4.1 Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.2 Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.3 Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.
4.4 Mempraktikkan variasi gerak spesifik seni beladiri	4.4.1 Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.

	4.4.2 Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat
--	--

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti proses pembelajaran ini siswa diharapkan:

16. Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
17. Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
18. Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
19. Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.
20. Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.

**D. Materi Pembelajaran**

Variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat

**E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Scientific

Model : Teams Games Tournament (TGT)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Demonstrasi

**F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran**

Media : Video, Internet

Alat dan Bahan : Laptop, Handphone, Proyektor, Peluit

**G. Sumber Belajar**

- Kemendikbud. 2018. Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 163-181).
- Kemendikbud. 2018. Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 98-112).
- Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=wpqQHm9soaE&t=1s> (Di akses Februari 2024).

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

Gambar	Kegiatan Pembelajaran	Ket
	<b>Kegiatan Pendahuluan</b> 10. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.	15 menit

	<p>11. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui selama pertemuan</p> <p>12. Melakukan pemanasan statis dan dinamis.</p>	
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>26. Menjelaskan prosedur pembelajaran</p> <p>27. Setiap kelompok melakukan latihan intensif untuk persiapan turnamen antar kelompok</p> <p>28. Memberikan bimbingan individu kepada setiap siswa</p> <p>29. Memberikan permainan yang sudah dimodifikasi dengan cara melakukan suit dengan kelompok lain kemudian kelompok yang kalah dihukum dengan melakukan jurus tunggal tangan kosong atau diberikan pertanyaan oleh kelompok yang menang.</p> <p>30. Jika kelompok yang kalah bisa melakukan jurus tunggal tangan kosong atau berhasil menjawab maka permainan dilanjutkan, sedangkan jika tidak bisa menjawab dan melakukan gerakan jurus tunggal tangan maka kelompok tersebut di eliminasi.</p> <p>31. Mengapresiasi siswa yang bisa menjawab pertanyaan.</p> <p>32. Siswa belajar jurus tunggal tangan kosong dengan kelompok yang sudah dibentuk.</p> <p>33. Setiap kelompok diberi waktu untuk mempraktikkan jurus</p>	60 menit



	<p>tunggal tangan kosong secara berulang-ulang.</p> <p>34. Memberikan penjelasan tentang kesalahan-kesalahan yang sering terjadi dalam melakukan jurus tunggal tangan kosong.</p> <p>35. Sesi tanya jawab tentang aturan dan strategi dalam jurus tunggal tangan kosong.</p>	
	<p><b>Penutup</b></p> <p>13. Melakukan pendinginan</p> <p>14. Evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan</p> <p>15. Menginformasikan pertemuan berikutnya, pembelajaran dengan menggunakan model TGT dalam jurus tunggal tangan kosong</p> <p>16. Berdoa</p>	15 menit

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Leuwimunding

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Kelas : VIII

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit (

#### A. Kompetensi Inti

- KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami variasi gerak spesifik seni beladiri	3.4.1 Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.2 Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.3 Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.
4.4 Mempraktikkan variasi gerak spesifik seni beladiri	4.4.1 Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.

	4.4.2 Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat
--	--

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti proses pembelajaran ini siswa diharapkan:

21. Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
22. Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
23. Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
24. Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.
25. Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.

**D. Materi Pembelajaran**

Variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat

**E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Scientific

Model : Teams Games Tournament (TGT)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Demonstrasi

**F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran**

Media : Video, Internet

Alat dan Bahan : Laptop, Handphone, Proyektor, Peluit

**G. Sumber Belajar**

- Kemendikbud. 2018. Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 163-181).
- Kemendikbud. 2018. Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 98-112).
- Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=wpqQHm9soaE&t=1s> (Di akses Februari 2024).

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

Gambar	Kegiatan Pembelajaran	Ket
	<b>Kegiatan Pendahuluan</b> 13. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.	15 menit

	<p>14. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui selama pertemuan</p> <p>15. Melakukan pemanasan statis dan dinamis.</p>	
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>36. Menjelaskan prosedur pembelajaran</p> <p>37. Melakukan turnamen antar kelompok dilaksanakan di lapangan sekolah</p> <p>38. Setiap kelompok akan berkompetisi dalam turnamen jurus tunggal tangan kosong</p> <p>39. Pertandingan dilakukan antara kelompok-kelompok yang sudah dibentuk dengan menggunakan sistem eliminasi.</p> <p>40. Skor kelompok dicatat dan di umumkan setiap pertandingan</p> <p>41. Kelompok dengan skor tertinggi akan maju ke babak berikutnya.</p> <p>42. Mengapresiasi kelompok yang memenangkan pertandingan agar kelompok yang juara senang.</p> <p>43. Memberikan hadiah kepada kelompok yang menang.</p>	60 menit
	<p><b>Penutup</b></p> <p>17. Melakukan pendinginan</p> <p>18. Evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan</p> <p>19. Menginformasikan pertemuan berikutnya, pembelajaran dengan menggunakan model TGT dalam jurus tunggal tangan kosong</p> <p>20. Berdoa</p>	15 menit

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

### (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Leuwimunding

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Kelas : VIII

Alokasi Waktu : 3 x 35 Menit

#### A. Kompetensi Inti

- KI-3 : Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI-4 : Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami variasi gerak spesifik seni beladiri	3.4.1 Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.2 Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat. 3.4.3 Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.
4.4 Mempraktikkan variasi gerak spesifik seni beladiri	4.4.1 Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat.

	4.4.2 Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat
--	--

**C. Tujuan Pembelajaran**

Setelah mengikuti proses pembelajaran ini siswa diharapkan:

26. Mengidentifikasi variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
27. Menjelaskan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
28. Menjelaskan cara melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat dengan benar.
29. Melakukan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.
30. Menggunakan variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat minimal 5 gerakan.

**D. Materi Pembelajaran**

Variasi dan kombinasi rangkaian jurus dalam pencak silat

**E. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik

Model : Teams Games Tournament (TGT)

Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab, Demonstrasi

**F. Media, Alat dan Bahan Pembelajaran**

Media : Video, Internet

Alat dan Bahan : Laptop, Handphone, Proyektor, Peluit

**G. Sumber Belajar**

- Kemendikbud. 2018. Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 163-181).
- Kemendikbud. 2018. Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP/MTs Kelas IX Kurikulum 2013. Jakarta: Kemendikbud (Halaman 98-112).
- Youtube  
<https://www.youtube.com/watch?v=wpqQHm9soaE&t=1s> (Di akses Februari 2024).

**H. Langkah-langkah Pembelajaran**

Gambar	Kegiatan Pembelajaran	Ket
	<b>Kegiatan Pendahuluan</b> 16. Berbaris, berdoa, presensi, apersepsi, memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran.	15 menit

	<p>17. Menyampaikan tahapan kegiatan pembelajaran yang akan dilalui selama pertemuan</p> <p>18. Melakukan pemanasan statis dan dinamis.</p>	
	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p>44. Menjelaskan prosedur pembelajaran</p> <p>45. Siswa dibariskan, kemudian melakukan jurus tunggal tangan kosong secara bersama-sama</p> <p>46. Latihan lanjutan untuk meningkatkan keterampilan jurus tunggal tangan kosong setiap siswa.</p> <p>47. Memberikan saran untuk perbaikan kepada setiap siswa.</p> <p>48. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar gerakan jurus tunggal tangan kosong.</p>	105 menit
	<p><b>Penutup</b></p> <p>21. Melakukan pendinginan</p> <p>22. Evaluasi pembelajaran pada setiap pertemuan</p> <p>23. Menginformasikan pertemuan berikutnya, akan dilaksanakan tes akhir.</p> <p>24. Berdoa</p>	15 menit

Majalengka, 07 Maret 2024

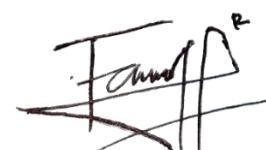
Mengetahui  
Guru PJOK SMP Negeri 1 Leuwimunding



Drs. Ade Suryadinata

NIP. 196602221994121004

Mahasiswa



Muhamad Fatur M. R

NIM. 20601241016

Lampiran 6. Data Diri Siswa Kelas VIII B

No	No. Induk	NISN	NAMA	L/P
1	2122.7.034	0083500487	Ade Rais Hamdani	L
2	2122.7.035	0083435798	Adinda Putri Nurhelian	P
3	2122.7.065	0088392182	Adit Nur Rizki Yadi	L
4	2122.7.066	0087163997	Aditia Fathulloh Ababil	L
5	2122.7.067	0092649311	Adnan Aufaruddin	L
6	2122.7.068	0096298356	Afjan Fadi Setiawan	L
7	2122.7.036	0091758945	Aura Zanati Alfitriani	P
8	2122.7.037	0099311731	Azzahra Rivatun Nisa	P
9	2122.7.038	0087859946	Badra Nirat	L
10	2122.7.039	0093895913	Bagus Erlangga Rajasa	L
11	2122.7.043	0097346220	Fairuz Fatihul Ihsan	L
12	2122.7.044	0095235952	Haikal Anggara Abidin Putra	L
13	2122.7.045	0098943192	Helga Faruq Adi Wijaya	L
14	2122.7.046	0088865588	Intan Fitriani	P
15	2122.7.047	0094449884	Irfa Alfiyana	P
16	2122.7.048	0093493642	Ismaturrohman	L
17	2122.7.049	0089584092	Muhamad Abil	L
18	2122.7.050	0085562817	Muhamad Aldi Hardiansyah	L
19	2122.7.051	0072359517	Muhamad Fathan Pramudya	L
20	2122.7.052	0096466653	Muhammad Faisal Akbar	L
21	2122.7.054	0092660360	Nela Jelita Rifani	P
22	2122.7.056	0087353535	Neo Putra Ramadhan	L
23	2122.7.057	0073924429	Rheina Oktaviai Putri	P
24	2122.7.058	0083824634	Riana Kencana Sari	P
25	2122.7.059	0092537144	Richy Angelina	P
26	2122.7.060	0087538162	Ridhan Rizki Triyadi	L
27	2122.7.061	0083888170	Shinta Ramadhani	P
28	2122.7.062	0083824861	Sifa Fitriani	P
29	2122.7.063	0085141466	Silvia Luna Izzati	P
30	2122.7.064	0084931256	Siti Maesaroh	P



## Lampiran 7. Hasil Data Pretest

No	Nama	Jenis Kelamin	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Jumlah
1	Ade Rais Hamdani	L	3	3	3	3	3	15
2	Adinda Putri Nurhelian	P	3	2	3	2	2	12
3	Adit Nur Rizki Yadi	L	2	1	3	2	2	10
4	Aditia Fathulloh Ababil	L	3	2	3	3	2	13
5	Adnan Aufaruddin	L	3	3	3	2	3	14
6	Afjan Fadi Setiawan	L	2	2	2	3	2	11
7	Aura Zanati Alfitriani	P	3	2	1	2	1	9
8	Azzahra Rivatun Nisa	P	2	2	2	1	1	8
9	Badra Nirat	L	3	2	3	2	2	12
10	Bagus Erlangga Rajasa	L	3	2	2	1	2	10
11	Fairuz Fatihul Ihsan	L	3	3	2	3	2	13
12	Haikal Anggara Abidin Putra	L	3	3	2	3	3	14
13	Helga Faruq Adi Wijaya	L	3	2	3	3	2	13
14	Intan Fitriani	P	3	3	2	3	3	14
15	Irfi Alfiyana	P	2	2	1	2	1	8
16	Ismaturrohman	L	3	3	3	2	3	14
17	Muhamad Abil	L	3	2	2	1	2	10
18	Muhamad Aldi Hardiansyah	L	3	3	2	3	3	14
19	Muhamad Fathan Pramudya	L	3	2	3	2	3	13
20	Muhammad Faisal Akbar	L	3	2	2	3	2	12
21	Nela Jelita Rifani	P	3	3	3	3	3	15
22	Neo Putra Ramadhan	L	3	2	3	3	3	14
23	Rheina Oktaviai Putri	P	2	1	2	2	2	9
24	Riana Kencana Sari	P	3	2	3	3	2	13
25	Richy Angelina	P	3	3	3	2	3	14
26	Ridhan Rizki Triyadi	L	3	2	2	3	2	12
27	Shinta Ramadhani	P	2	3	3	3	3	14
28	Sifa Fitriani	P	3	2	3	3	3	14
29	Silvia Luna Izzati	P	2	1	2	2	2	9
30	Siti Maesaroh	P	3	2	3	3	2	13

### Lampiran 8. Hasil Data Posttest

No	Nama	Jenis Kelamin	Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5	Jumlah
1	Ade Rais Hamdani	L	4	4	4	5	4	21
2	Adinda Putri Nurhelian	P	3	4	4	4	3	18
3	Adit Nur Rizki Yadi	L	3	5	5	5	4	22
4	Aditia Fathulloh Ababil	L	4	3	5	5	5	22
5	Adnan Aufaruddin	L	4	4	3	4	5	20
6	Afjan Fadi Setiawan	L	4	4	5	5	4	22
7	Aura Zanati Alfitriani	P	5	3	5	4	4	21
8	Azzahra Rivatun Nisa	P	4	3	5	4	4	20
9	Badra Nirat	L	3	3	5	3	4	18
10	Bagus Erlangga Rajasa	L	5	5	5	4	3	22
11	Fairuz Fatihul Ihsan	L	4	4	5	3	4	20
12	Haikal Anggara Abidin Putra	L	4	3	5	4	5	21
13	Helga Faruq Adi Wijaya	L	4	3	4	3	4	18
14	Intan Fitriani	P	4	3	4	4	3	18
15	Irfi Alfiyana	P	4	5	4	4	4	21
16	Ismaturrohman	L	5	3	3	4	3	18
17	Muhamad Abil	L	5	3	3	4	3	18
18	Muhamad Aldi Hardiansyah	L	4	3	3	5	3	18
19	Muhamad Fathan Pramudya	L	3	4	4	3	5	19
20	Muhammad Faisal Akbar	L	5	5	5	4	3	22
21	Nela Jelita Rifani	P	4	3	3	4	3	17
22	Neo Putra Ramadhan	L	5	4	4	4	3	20
23	Rheina Oktaviai Putri	P	3	3	4	4	3	17
24	Riana Kencana Sari	P	4	4	3	4	3	18
25	Richy Angelina	P	3	3	4	4	4	18
26	Ridhan Rizki Triyadi	L	5	5	4	4	4	22
27	Shinta Ramadhani	P	4	3	3	4	4	18
28	Sifa Fitriani	P	5	4	5	4	4	22
29	Silvia Luna Izzati	P	4	5	4	5	5	23
30	Siti Maesaroh	P	5	4	3	5	4	21

Lampiran 9. Hasil Analisis Data

a. Uji Validitas

Correlations

	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Total
Item 1 Pearson Correlations	1	.193	.055	-.045	-.045	.227	.505*	.102	.280	-.045	.408*	-.045	-.218	.227	.183	.272	.181	.000	.280	.354	.102	.193	.055	-.183	-.218	.411*
Item 1 Sig. (2-tailed)		.307	.775	.812	.812	.227	.004	.591	.134	.812	.025	.812	.247	.227	.334	.337	.337	1.000	.134	.055	.307	.775	.334	.334	.247	.024
Item 1 N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Item 2 Pearson Correlations	.193	1	.169	.079	.342	.337	.155	.118	.711*	.079	.079	.342	.169	.337	-.035	-.079	-.035	-.216	.068	.118	.255	.169	-.035	-.147	.381*	
Item 2 Sig. (2-tailed)	.307		.699	.812	.002	.002	.118	.118	.002	.307	.307	.002	.307	.002	.307	.307	.307	.002	.068	.118	.002	.699	.307	.307	.002	.002
Item 2 N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

	Item 3	Item 4
ionsig (2-tailed) N	.307 30	.307 30
Pea rson C orr elation s ig (2-tailed) N	.169 30	.045 30
	.356 30	.079 30
	.089 30	.259 30
	.695 30	.557 30
	.175 30	.024 30
	.134 30	.111 30
	.288 30	.196 30
	.802 30	.630 30
	.356 30	.259 30
	.089 30	.259 30
	.071 30	.356 30
	.695 30	.557 30
	.120 30	.149 30
	.134 30	.389 30
	.802 30	.259 30
	.239 30	.745 30
	.105 30	.196 30
	.169 30	.079 30
	.134 30	.111 30
	.169 30	.079 30
	.000 30	.356 30
	.239 30	.149 30
	.071 30	.802 30
	.414 30	.620 30

Item 5	Peerson	Correlations	Significance (2-tailed)	N
	-.0045	.812	.812	30
	.342	.065	.679	30
	-.0089	.640	.053	30
	.259	.167		30
	1		.167	30
	-.0062	.745	.001	30
	.267	.154	.899	30
	.111	.559	.559	30
	.523	.003	.299	30
	-.111	.559	.000	30
	-.111	.559	.167	30
	1.000	.000	.167	30
	.802	.000	.053	30
	-.0062	.745	.001	30
	.149	.432	.432	30
	.111	.559	.334	30
	-.111	.559	.167	30
	.149	.432	.432	30
	.196	.299	.299	30
	-.184	.331	.679	30
	.389	.034	.559	30
	.342	.065	.679	30
	-.0089	.640	.053	30
	.447	.013	.432	30
	.356	.053	.000	30
	.502	.005	.000	30

Item 6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	N	Item 7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)
	.227	30		.505*
	.337	30	.155	.414
	.695*	30	.1175	.355
	.557*	30	.024	.899
	-.0662	30	.267	.154
	1	30	.1122	.522
	-.1122	30	1	
	-.093	30	.400*	.028
	.473*	30	.171	.366
	.557*	30	.024	.899
	.557*	30	.267	.154
	-.0662	30	.267	.154
	-.050	30	.117	.539
	1.000*	30	.1122	.522
	-.083	30	.293	.116
	-.093	30	.400*	.028
	.557*	30	.218	.247
	.415*	30	.098	.608
	-.073	30	.171	.366
	.337	30	.327	.078
	-.093	30	.218	.247
	.337	30	.327	.078
	.695*	30	.175	.355
	-.083	30	.098	.608
	-.050	30	.117	.539
	.511*	30	.499*	.005

Item	Peer	Correlation	Significance	Item	Peer	Correlation	Significance
8	300	.102	.591	9	300	.280	.10
300	.118	.534	.11	300	.711*	.888	.01
300	.1134	.481	.12	300	.288	.966	.02
300	.1111	.559	.00	300	.193*	.33*	.00
300	.1111	.559	.00	300	.473*	.33*	.00
300	.400*	.028	.03	300	.171	.371	.37
300	1		.7	300	.049	.1	.7
300	.049	.797	.02	300	1		.2
300	.1111	.559	.00	300	.196	.66	.2
300	.1167	.379	.00	300	.196	.66	.0
300	.1111	.559	.00	300	.523*	.33*	.01
300	.200	.288	.00	300	.288	.88	.1
300	.0093	.626	.00	300	.473*	.33*	.0
300	.000	.000	.1	300	.175	.55	.3
300	.375*	.041	.00	300	.196	.66	.2
300	.1111	.559	.00	300	.196	.66	.2
300	.000	.000	.1	300	.088	.88	.6
300	.294	.115	.00	300	.154	.54	.4
300	.315	.090	.00	300	.015	.15	.9
300	.375*	.041	.00	300	.049	.49	.7
300	.118	.534	.00	300	.479*	.33*	.0
300	.134	.481	.00	300	.288	.88	.1
300	.000	.000	.1	300	.088	.88	.6
300	.200	.288	.00	300	.105	.55	.5
300	.374*	.042	.00	300	.503*	.33*	.0

g . ( 2 - t a i l e d ) N	3 4	3 0	2 2	9 9	0 3	0 8	6 6	9 7		9 9	9 9	0 3	2 2	0 8	5 4	9 9	9 9	4 5	1 7	3 5	9 7	0 7	2 2	4 5	8 1	0 5
I t e m 1 0	P e a r s o n C o r r e l a t i o n S i g . ( 2 - t a i l e d ) N	- . 0 4 5	. 0 7 9	. 8 0 2 *	. 6 3 0 *	- . 1 1 1	. 5 5 7 *	. 0 2 4	. 1 1 1	. 1 9 6	1	. 2 5 9	- . 1 1 1	- . 0 8 9	. 5 5 7 *	- . 1 1 1	. 6 3 0 *	. 4 4 7 *	- . 1 1 3 1	. 0 7 9	- . 1 1 6 7	. 0 7 9	. 8 0 2 *	. 1 4 9	. 3 5 6	. 4 4 2 *
I t e m 1 1	P e a r s o n C o r r e l	. 4 0 8 *	. 0 7 9	. 3 5 6	. 2 5 9	- . 1 1 1	. 5 5 7 *	. 2 6 7	- . 1 1 6 7	. 1 9 6	. 2 5 9	1	- . 1 1 1	- . 0 8 9	. 5 5 7 *	. 4 4 7 *	. 1 1 1	. 2 5 9	. 4 4 7 *	. 1 1 9 6	- . 1 1 6 7	. 3 4 2	. 3 5 6	. 1 4 9	- . 0 8 9	. 5 3 1 *
		3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0



Item 13	Item 12	Item 11	Item 10	Item 9	Item 8	Item 7	Item 6	Item 5	Item 4	Item 3	Item 2	Item 1
. . . 2 1 8	- . . 0 4 5	. . . 8 1 2	. . . 0 4 5	. . . 0 4 5	. . . 0 4 5	. . . 0 4 5	. . . 0 4 5	. . . 0 4 5	. . . 0 4 5	. . . 0 4 5	. . . 0 4 5	. . . 0 4 5
. 1 6 9	. 3 4 2	. 0 6 5	. 3 4 2	. 0 6 5	. 3 4 2	. 0 6 5	. 3 4 2	. 0 6 5	. 3 4 2	. 0 6 5	. 3 4 2	. 0 6 5
. . 0 7 1	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0
. 3 5 6	. . . 2 5 9	. . 1 6 7	. . . 2 5 9	. . 1 6 7	. . . 2 5 9	. . 1 6 7	. . . 2 5 9	. . 1 6 7	. . . 2 5 9	. . 1 6 7	. . . 2 5 9	. . 1 6 7
. 8 0 2 2 5 0	. . . 0 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0	. . . 0 0 0 0
. . . 0 5 0	- . . 0 6 2	. . 7 4 5	- . . 0 6 2	. . 7 4 5	- . . 0 6 2	. . 7 4 5	- . . 0 6 2	. . 7 4 5	- . . 0 6 2	. . 7 4 5	- . . 0 6 2	. . 7 4 5
. . 1 1 7	. . . 2 6 7	. . 1 5 4	. . . 2 6 7	. . 1 5 4	. . . 2 6 7	. . 1 5 4	. . . 2 6 7	. . 1 5 4	. . . 2 6 7	. . 1 5 4	. . . 2 6 7	. . 1 5 4
. . 2 0 0	. . . 1 1 1	. . 5 5 9	. . . 1 1 1	. . 5 5 9	. . . 1 1 1	. . 5 5 9	. . . 1 1 1	. . 5 5 9	. . . 1 1 1	. . 5 5 9	. . . 1 1 1	. . 5 5 9
. . 2 8 8	. . . 5 2 3	. . 0 0 3	. . . 5 2 3	. . 0 0 3	. . . 5 2 3	. . 0 0 3	. . . 5 2 3	. . 0 0 3	. . . 5 2 3	. . 0 0 3	. . . 5 2 3	. . 0 0 3
. . 0 8 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9
. . 0 8 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9
. 8 0 2 2 5 0	. . . 1	. . 0 0 0	. . . 1	. . 0 0 0	. . . 1	. . 0 0 0	. . . 1	. . 0 0 0	. . . 1	. . 0 0 0	. . . 1	. . 0 0 0
. . . 0 5 0	. . . 8 0 2	. . 7 4 5	. . . 8 0 2	. . 7 4 5	. . . 8 0 2	. . 7 4 5	. . . 8 0 2	. . 7 4 5	. . . 8 0 2	. . 7 4 5	. . . 8 0 2	. . 7 4 5
. . 2 3 9	- . . 0 6 2	. . 4 3 2	- . . 0 6 2	. . 4 3 2	- . . 0 6 2	. . 4 3 2	- . . 0 6 2	. . 4 3 2	- . . 0 6 2	. . 4 3 2	- . . 0 6 2	. . 4 3 2
. . 2 0 0	. . . 1 4 9	. . 5 5 9	. . . 1 4 9	. . 5 5 9	. . . 1 4 9	. . 5 5 9	. . . 1 4 9	. . 5 5 9	. . . 1 4 9	. . 5 5 9	. . . 1 4 9	. . 5 5 9
. . 0 8 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9	- . . 1 1 1	. . 5 5 9
. . 2 3 9	. . . 1 4 9	. . 4 3 2	. . . 1 4 9	. . 4 3 2	. . . 1 4 9	. . 4 3 2	. . . 1 4 9	. . 4 3 2	. . . 1 4 9	. . 4 3 2	. . . 1 4 9	. . 4 3 2
. . 2 8 8	. . . 1 9 6	. . 2 3 9	. . . 1 9 6	. . 2 3 9	. . . 1 9 6	. . 2 3 9	. . . 1 9 6	. . 2 3 9	. . . 1 9 6	. . 2 3 9	. . . 1 9 6	. . 2 3 9
. . 1 4 7	- . . 1 8 4	. . 3 3 1	- . . 1 8 4	. . 3 3 1	- . . 1 8 4	. . 3 3 1	- . . 1 8 4	. . 3 3 1	- . . 1 8 4	. . 3 3 1	- . . 1 8 4	. . 3 3 1
. 5 3 5	. . . 3 8 9	. . 0 3 4	. . . 3 8 9	. . 0 3 4	. . . 3 8 9	. . 0 3 4	. . . 3 8 9	. . 0 3 4	. . . 3 8 9	. . 0 3 4	. . . 3 8 9	. . 0 3 4
. . 1 6 9	. . . 3 4 2	. . 0 6 5	. . . 3 4 2	. . 0 6 5	. . . 3 4 2	. . 0 6 5	. . . 3 4 2	. . 0 6 5	. . . 3 4 2	. . 0 6 5	. . . 3 4 2	. . 0 6 5
. . 0 7 1	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0	- . . 0 8 9	. . 6 4 0
. 5 9 8	. . . 4 4 7	. . 0 1 3	. . . 4 4 7	. . 0 1 3	. . . 4 4 7	. . 0 1 3	. . . 4 4 7	. . 0 1 3	. . . 4 4 7	. . 0 1 3	. . . 4 4 7	. . 0 1 3
. 4 6 4	. . . 3 5 6	. . 0 5 3	. . . 3 5 6	. . 0 5 3	. . . 3 5 6	. . 0 5 3	. . . 3 5 6	. . 0 5 3	. . . 3 5 6	. . 0 5 3	. . . 3 5 6	. . 0 5 3
. 4 8 6	. . . 5 0 2	. . 0 0 5	. . . 5 0 2	. . 0 0 5	. . . 5 0 2	. . 0 0 5	. . . 5 0 2	. . 0 0 5	. . . 5 0 2	. . 0 0 5	. . . 5 0 2	. . 0 0 5

Item 14	Pea rson Correlati on Sig. (2-tailed)	Correlati on Sig. (2-tailed)	N
	.227	.247	30
	.337	.373	30
	.695*	.708	30
	.557*	.553	30
	.0062	.000	30
	.000*	.0095	30
	.0122	.039	30
	.0093	.028	30
	.473*	.122	30
	.557*	.640	30
	.557*	.640	30
	.0062	.000	30
	.0050	.000	30
	1	.795	30
	.0083	.203	30
	.0093	.208	30
	.557*	.640	30
	.415*	.203	30
	.0073	.122	30
	.337	.437	30
	.0093	.002	30
	.337	.373	30
	.695*	.708	30
	.0083	.000	30
	.0050	.000	30
	.0050	.000	30
	.663	.610	30
	.663	.610	30
	.795	.795	30
	.511*	.007	30

Item 15	Pearson's Correlation Sig. (2-tailed)	.183	.334	300	Item 16	Pearson's Correlation Sig. (2-tailed)	.272	.146	300
		-.035	.853	300			-.079	.679	300
		-.120	.529	300			-.134	.481	300
		.149	.432	300			.389*	.033	300
		.149	.432	300			.111	.559	300
		-.083	.663	300			-.093	.626	300
		.293	.116	300			.400*	.028	300
		.000	.000	300			.375*	.041	300
		-.175	.354	300			-.196	.299	300
		-.149	.432	300			.111	.559	300
		.447*	.013	300			.111	.559	300
		.149	.432	300			.111	.559	300
		.239	.203	300			.200	.288	300
		-.083	.663	300			-.093	.626	300
		1	0	300			.447*	.013	300
		.447*	.013	300			1	.379	300
		-.149	.432	300			-.167	.503	300
		.280	.134	300			.447*	.013	300
		.351	.057	300			.539*	.002	300
		.599*	.000	300			.315	.090	300
		.224	.235	300			.167	.379	300
		-.035	.853	300			-.276	.140	300
		-.120	.529	300			-.134	.481	300
		.280	.134	300			.000	.000	300
		.239	.203	300			.535*	.002	300
		.447*	.013	300			.441*	.015	300

Item 17	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	N	.181	.079	.802**	.259	-.111	.557*	-.218	.111	.196	.630**	.259	-.111	-.089	.557**	-.149	-.167	1	.149	.196	.079	.111	.079	.802**	.149	-.089	.383*	30
			.337	.679	.000	.167	.501	.247	.500	.167	.559	.299	.000	.167	.149	.640	.379	.001	.559	.432	.437	.432	.299	.679	.501	.167	.000	.149	.640
Item 18	Pearson Correlation	N	.000	-.035	.239	.745**	.149	.415*	.098	.000	.088	.447*	.447*	.149	.239	.415*	.280	.447*	.149	1	.351	.176	.000	-.035	.239	.040	.598**	.538**	30
			.000	.035	.239	.745**	.149	.415*	.098	.000	.088	.447*	.447*	.149	.239	.415*	.280	.447*	.149	.447*	.149	1	.351	.176	.000	-.035	.239	.040	.598**

Item 19	Item 20	Pea rson Corr	Sig. (2- tailed) N	Sig. (2- tailed) N
.280	.354		30	30
.216	.068		30	30
.105	.169		30	30
.196	.079		30	30
.196	.184		30	30
.073	.337		30	30
.171	.327		30	30
.294	.315		30	30
.154	.015		30	30
.131	.079		30	30
.196	.604*		30	30
.196	.184		30	30
.288	.147		30	30
.073	.337		30	30
.351	.599**		30	30
.196	.315		30	30
.351	.079		30	30
.196	.176		30	30
1	.247		30	30
.247	1		30	30
.294	.255		30	30
.216	.255		30	30
.105	.169		30	30
.088	.035		30	30
.288	.147		30	30
.398*	.465**		30	30

Item	Pea	elations	Pea	elations
3	5	3	3	3
193	255	077	077	077
679	134	373	373	373
792	079	679	679	679
347	337	331	331	331
377	337	069	069	069
218	327	078	078	078
118	111	000	000	000
479	321	935	935	935
779	077	679	679	679
342	344	000	000	000
442	334	331	331	331
637	136	437	437	437
370	330	069	069	069
02	02	000	000	000
79	02	679	679	679
00	00	352	352	352
255	255	188	188	188
118	118	679	679	679
169	169	373	373	373
176	176	853	853	853
11	11	437	437	437
42	42	010	010	010

22	sonCorrelationsig.(2-tailed) N	23	PtearsonCorrelationsig.(2-tailed)
	.307	.055	.775
	.174	.169	.373
	.373	.000*	.000
	.679	.356	.053
	.065	.089	.640
	.069	.695*	.000
	.078	.175	.355
	.534	.134	.481
	.007	.288	.122
	.679	.802*	.000
	.065	.356	.053
	.065	.089	.640
	.373	.071	.708
	.069	.695*	.000
	.853	.120	.529
	.140	.134	.481
	.679	.802*	.000
	.853	.239	.203
	.251	.105	.581
	.174	.169	.373
	.534	.134	.481
	.373	.069	.373
	.373	1	.203
	.352	.239	.708
	.437	.071	.708
	.020	.414*	.023

I t e m 2 4	P e a r s o n C o r r e l a t i o n S i g . ( 2 - t a i l e d ) N	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0
		- . . 1 8 3	- . . 0 3 5	. 2 . 3 9	. 1 . 4 9	. 4 . 4 7 *	- . . 0 8 3	. 0 . 0 9 8	. 0 . 0 0 0	. 0 . 0 8 8	. 1 . 1 4 9	. 1 . 1 4 9	. 4 . 4 7 *	. 5 . 9 8 *	- . . 0 8 3	. 2 . 8 0	. 0 . 0 0 0	. 1 . 1 4 9	. 0 . 0 4 0	. 0 . 0 8 8	- . . 0 3 5	. 2 . 2 4	. 1 . 1 7 6	. 2 . 3 9	1	. 2 . 3 9
I t e m 2 5	P e a r s o n C o r r e l a t i o n S i g . ( 2 - t a i l e d ) N	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0	3 0
		- . . 2 1 8	- . . 1 4 7	- . . 0 7 1	. 8 . 0 2 *	. 3 . 5 6	- . . 0 5 0	. 1 . 1 1 7	. 2 . 0 0 0	. 1 . 1 0 5	. 3 . 5 6	. 0 . 0 8 9	. 3 . 5 6	. 4 . 6 4 *	- . . 0 5 0	. 2 . 3 9	. 5 . 3 5 *	- . . 0 8 9	. 5 . 9 8 *	. 2 . 8 8	- . . 1 4 7	. 2 . 0 0	- . . 1 4 7	- . . 0 7 1	. 2 . 3 9	1
		. 2 . 4 7	. 4 . 3 7	. 7 . 0 0 8	. 0 . 0 0 3	. 7 . 9 5	. 5 . 3 9	. 2 . 8 8	. 5 . 8 1	. 0 . 5 3	. 6 . 4 0	. 0 . 5 3	. 0 . 1 0	. 7 . 9 5	. 2 . 0 3	. 0 . 0 2	. 6 . 4 0	. 0 . 0 0	. 1 . 2 2	. 4 . 3 7	. 2 . 8 8	. 4 . 3 7	. 7 . 0 8	. 2 . 0 3		. 0 . 3 9



T o t a l	P e a r s o n C o r r e l a t i o n S i g . ( 2 - t a i l e d )	N	.411*	.381*	.414*	.620*	.502*	.511*	.499*	.374*	.503*	.442*	.531*	.502*	.486*	.511*	.418*	.441*	.383*	.538*	.398*	.465*	.374*	.423*	.414*	.370*	.378*	1	30		
			.024	.038	.023	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	30
			30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

b. Uji Reabilitas

Case Processing Summary

	N	%
--	---	---

Cases	Valid	30	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	0.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.821	25

c. Uji Normalitas Pretest

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.150	30	.084	.932	30	.055

a. Lilliefors Significance Correction

d. Uji Normalitas Posttest

**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest	.141	30	.130	.946	30	.131

a. Lilliefors Significance Correction

e. Uji Homogenitas

**Test of Homogeneity of Variances**

peningkatan


Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.162	1	58	.081

f. Uji Hipotesis

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	- 31.467	9.142	1.669	-34.880	-28.053	- 18.853	29	.000

Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN MAJALENGKA**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 1 LEUWIMUNDING**  
*Alamat : Jalan Raya Leuwimunding Telp. (0233) 510332 Leuwimunding-Majalengka*  
*Email : smpnegeri1\_leuwimunding@yahoo.com*

---

**SURAT PERSETUJUAN TEMPAT PENELITIAN**  
Nomor : 421/031 SMPN.1/Disdik


Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Kepala SMP Negeri 1 Leuwimunding Kab. Majalengka menerangkan bahwa :

Nama : **MUHAMAD FATUR MAULANA RIZKI**  
NIM : 20601241016  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi – S1  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Waktu Penelitian : 19 Februari s.d. 30 April 2024

Adalah Benar mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dan di ijin untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Leuwimunding Kab. Majalengka dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN JURUS TUNGGAL TANGAN KOSONG PENCAK SILAT DI KELAS VIII SMP NEGERI 1 LEUWIMUNDING”**

Demikian surat persetujuan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Leuwimunding, 30 April 2024  
Kepala SMP Negeri 1 Leuwimunding,

  
NIP. 19640715 198803 1 010

## Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan

### Pelaksanaan Pretest



### Post-Test



# Treatment



