

**LAPORAN
PENELITIAN DANA INTERNAL**

Program Penelitian Pemula



JUDUL

**MODEL PEMBELAJARAN PENEDIDIKAN JASMANI BERBASIS *TEAM PLAY*
TURNAMEN (TPT) UNTUK MEMBANGUN KARAKTER KINERJA PESERTA
DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS**

TIM PENGUSUL

Ketua:

Ali Mardius NIDN: 1026038402

Anggota Dosen:

Apriyanti Rahmalia, S.Si, M.Pd NIDN:1022048704

Alfiqroam Kumar, S.Pd, M.Pd NIDN:1004119301

Anggota Mahasiswa :

Fajry Maifendri NPM : 1910013511025

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

JULI, 2023

LEMBAR PENGESAHAN PENELITIAN

1	Judul Penelitian	MODEL PEMBELAJARAN PENEDIDIKAN JASMANI BERBASIS <i>TEAM PLAY TURNAMEN</i> (TPT) UNTUK MEMBANGUN KARAKTER KINERJA PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH ATAS	
IDENTITAS PENELITI			
	Ketua Peneliti		
	Nama Peneliti (Pengusul)	Ali Mardius, S.Pd, M.Pd	
	Jabatan/Golongan	Lektor (kum 300) / Penata Tk I, III d	
	NPP/NIDN		
	Bidang Keahlian	Pendidikan Olahraga	
3	Unit/Fakultas/Jurusan	Fakultas	Jurusan/Program Studi
		Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
	Alamat Rumah	Kompelek Perumahan Adinegoro Indah Rt 003, Rw 015 Kel. Batang Kabung, Kec. Koto Tangah Kota Padang	
	No. Telp/Faks/Email Peneliti		Email:
4	Anggota Peneliti	Anggota 1	Anggota 2
	Nama Peneliti (Pengusul)	Apriyanti Rahmalia, S.Si, M.Pd	Alfiqroam Kumar, S.Pd, M.Pd
	Jabatan/Golongan	Lektor (Kum 200)/ Penata IIIc	-
	NPP/NIDN	1022048704	1004119301
	Bidang Keahlian	Pendidikan Olahraga	Pendidikan Olahraga
	Unit/Fakultas/Jurusan	FKIP Universitas Bung Hatta	FKIP Universitas Bung Hatta
5	Anggota Mahasiswa		
	Nama Mahasiswa	Fajri Maifendri	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
	NPM	1910013511025	
5	Lokasi Penelitian	SMA N 1 Sutera Pesisir Selatan	
6	Waktu Pelaksanaan	8 bulan	
7	Dana yang Diusulkan	Rp.8000.000	
	Terbilang	Delapan Juta Rupiah	
8	Spesifikasi <i>outcome</i> penelitian	A. Jurnal Nasional Terakreditasi Sinta 2 atau 3; B. Vidio Pembelajaran TPT C. Buku Model	

Padang, 3 Juli 2023

Pengusul,

Mengetahui
Ketua Program Studi PJKR


(Ali Mardius, S.Pd, M.Pd)
NIDN. 1026038402


(Ali Mardius, S.Pd, M.Pd)
NIDN. 026038402



(Dr. Azrita, S.Pi., M.Si)
NIDN. 1031077503

RINGKASAN

Mengingat banyaknya peserta didik di Sekolah Menengah Atas, yang memiliki karakter kinerja rendah dalam belajar seperti, kurang gigih dalam mencapai apa yang diraih, kurang tekun dalam belajar, kurang disiplin diri, dan kurangnya sikap positif yang dimiliki peserta didik. Hal ini membuat peneliti berkeinginan untuk mendesain dan mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat Sekolah Menengah Atas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *Team Play Turnamen* untuk membangun karakter kerja peserta didik Sekolah Menengah Atas.

Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang dipakai adalah menggunakan model *ADDIE*. Model ini terdiri dari (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Hasil yang diharapkan dalam pengembangan ini adalah, produk penelitian yang valid, praktis dan efektif. Produk tersebut berupa, Buku Model Pembelajaran, Pedoman Guru, dan Perangkat Pembelajaran. Untuk menghasilkan model pembelajaran ini, maka digunakan instrumen seperti, observasi, interview, dokumentasi, angket, dan lembar evaluasi hasil belajar peserta didik. Populasi penelitian ini adalah, SMA N di Kabupaten Pesisir Selatan, dan sampelnya adalah, SMAN 1 Sutera. Tahap pengujian dilakukan pengujian terbatas, kemudian dilanjutkan pengujian sampel secara luas. Proses pembuatan modul dilakukan dengan melakukan berbagai pengujian, yaitu; (1) uji validitas, (2) uji reliabilitas, (3) uji praktikalitas, dan (4) uji efektifitas produk. Semua data dianalisis dengan memanfaatkan IBM SPSS software. Signifikansi ditentukan pada tingkat $p < 0,05$.

Penelitian ini dikembangkan di SMA Negeri Kecamatan Sutera Lengayang Kab. Pesisir Selatan, bertujuan untuk membuat Model Pembelajaran, a. Dalam Visi disebutkan bahwa, penelitian diharapkan untuk Mendorong berkembangnya penelitian inovatif, HKI, Paten dan hasil penelitian yang dapat dimanfaatkan industri dan perusahaan serta dinas terkait. Adapun luaran dari penelitian ini terdiri dari luaran wajib, yaitu: Buku Model Pembelajaran, Pedoman Guru, dan Perangkat Pembelajaran.. Untuk Tingkat Kesiapterapan Teknologi yang diusulkan adalah TKT 3 kategori sosial, humaniora dan Pendidikan, yang tertuang dalam indikator 3, yakni: Hasil/output litbang yang disampaikan menjadi referensi dan informasi bagi pihak terkait, Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis *Team Play Turnamen*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mengingat banyaknya peserta didik di Sekolah Menengah Atas, yang memiliki karakter kinerja rendah dalam belajar seperti, kurang gigih dalam mencapai apa yang diraih, kurang tekun dalam belajar, kurang disiplin diri, dan kurangnya sikap positif yang dimiliki peserta didik. Selain krisisnya karakter kinerja peserta didik, hal lain yang membuat model pengembangan ini menjadi prioritas karena, belum ada model pengembangan pelajaran pendidikan jasmani, untuk mengembangkan karakter kinerja peserta didik Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Pesisir Selatan.

Seperti beberapa penelitian yang dilakukan oleh Bodsworth, H., & Goodyear, V. A. (2017) Penelitian tersebut menemukan bahwa; memilih pendekatan pedagogis dengan penggunaan teknologi dalam model Kooperatif, secara otomatis menghasilkan pengalaman belajar yang positif bagi siswa, selanjutnya Legrain, P., Escalié, G., Lafont, L., & Chaliès, S. (2018). desain CL perlu diterapkan berulang kali pada berbagai kegiatan fisik yang berpengaruh terhadap efikasi diri guru Pendidikan Jasmani. Artinya hasil belajar dan peningkatan karakter kinerja peserta didik perlu jadi perhatian dalam pembelajaran dengan model yang digunakan.

Jadi pembelajaran untuk membangaun nilai karakter kinerja pada mata pelajaran pendidikan jasmani, penting dikembangkan untuk salah satu langkah bagian upaya membentuk peserta didik berkualitas dan berprestasi. Karena berdasarkan hasil penelitian, peserta didik yang memiliki karakter kinerja berbanding lurus dengan peningkatan prestasi peserta didik tersebut. Karena peserta didik yang memiliki karakter kinerja yang baik, akan lebih mempermudah mereka untuk bisa berinteraksi dengan kehidupannya. Selain itu juga sebagai panduan bagi guru untuk, melaksanakan pembelajaran yang mengembangkan karakter kinerja secara intesnsif, sehingga dapat membantu peserta didik dalam membentuk *life skill*.

Perkembangan peserta didik diperlukan model pedagogis aktivis, transformatif, trans-domain dan inter-kontekstual dalam Pendidikan Jasmani. Tema ganda utamanya (belajar dengan melayani) mengungkap perspektif baru tentang pengajaran dan pembelajaran di Pendidikan Jasmani (Oscar Chiva-Bartoll & Javier Fernández-Rio (2021). Berdasarkan

pernyataan di atas maka, perlu adanya pemecahan masalah melalui sebuah pengembangan model pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif, produktif, inovatif yang mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta karakter kiberja siswa.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *Team Play Turnamen* untuk membangun karakter kerja peserta didik Sekolah Mengah Atas

C. Urgensi Penelitian

Urgensi dari penelitian ini adalah untuk memberikan masukan pada pada guru penjasorkes dalam mengembangkan proses pembelajaran di sekolah dengan menggunakan pendekatan Team Play Turnamen (TPT), .Selanjutnya hasil berupa buku Guru dan buku siswa, sangat bermanfaat bagi guru dalam pembelajaran terutam ruang ungu permainan dan olahraga atleteik dan aktivitas pegembangan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. State of The Arts

Cooperatif Learning (CL) didasarkan pada siswa yang bekerja dalam kelompok heterogen kecil, di mana siswa bekerjasama meningkatkan pembelajaran mereka sendiri dan anggota kelompok lainnya (Johnson, Johnson, and Holubec 2013). CL menyiratkan bahwa, ada karakteristik penting selama kerja kelompok: (1) saling ketergantungan positif, sumber daya dan peran, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individu, (4) interpersonal dan keterampilan kerja kelompok kecil, dan (5) pemrosesan kelompok menentukan setiap peran yang berkontribusi untuk mencapai tugas (Dyson and Casey 2012).

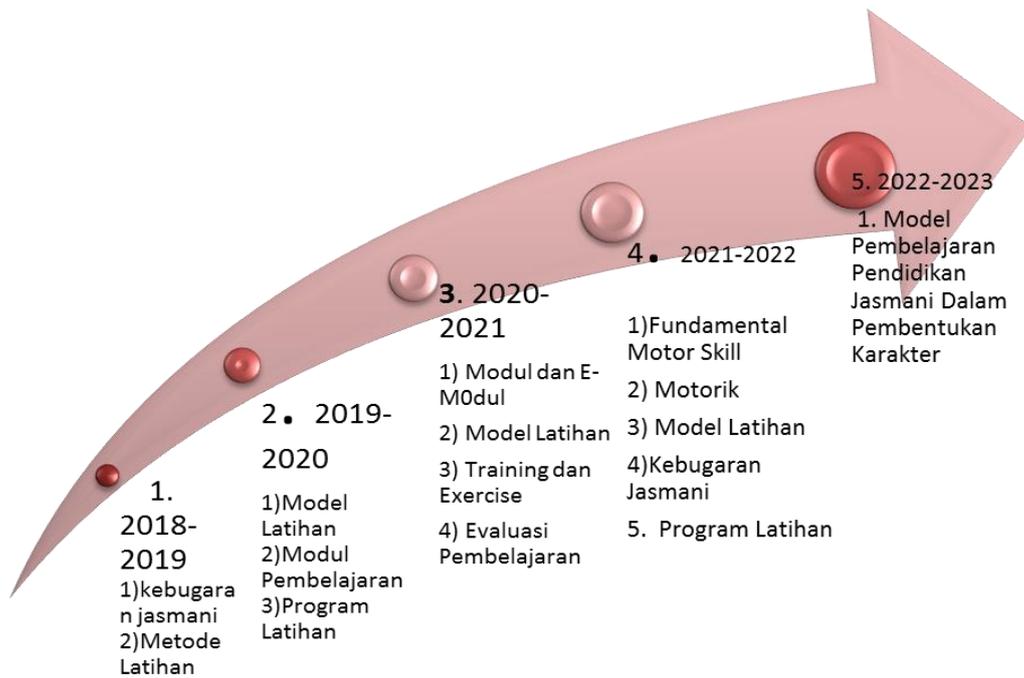
Lebih lanjut, pendekatan yang berpusat pada guru dilaporkan paling banyak digunakan dalam kurikulum yang terstruktur sebagai program multi-aktivitas (Cothran, 2001; Browne et al., 2004). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani adalah sebagian besar ditentukan oleh budaya maskulin yang dominan, berorientasi pada olahraga kompetitif (Kirk, 2010; Fisette, 2011; With-Nielsen & Pfister, 2011). Dimana dalam pembelajaran pendidikan jasmani domain pembelajaran sosial, kognitif dan afektif secara keseluruhan terpenuhi (Haerens et al., 2011).

Untuk memenuhi itu, model pembelajran yang cocok perlu diciptakan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah yang ada. Dasar dari teori *kooperatif learning* dapat dijadikan solusi untuk membentuk peserta didik yang utuh baik secara afektif, psikomotor, dan kognitif. Model *Team Play Turnamen* (TPT) mendekati pada konsep *kooperatif learning*, model ini memberikan nuansa bermain yang menyenangkan. Dalam bahasa sehari-hari, istilah bermain digunakan untuk merujuk pada kegiatan sukarela yang dilakukan untuk rekreasi kesenangan, hiburan diri dan kesenangan. Aktivitas bermain bersifat spontan, termotivasi secara intrinsik dan menghasilkan imbalan perilaku, sosial, atau psikomotorik (Van Oers, 2013).

Bermain adalah diamati pada banyak spesies yang berfungsi lebih tinggi, terutama mamalia. Pada manusia, bermain mungkin mengadopsi berbagai bentuk termasuk permainan peran, improvisasi, permainan, olahraga, permainan interaktif, pertunjukan, mimikri, dan olahraga ekstrem atau berbahaya (Smith, 2010). Jadi dalam model ini secara konsep, merupakan teori mengembangkan imajinasi dan kreativitas pada masa kanak-kanak dan remaja dalam kegiatan eksploratif di sekolah (Vygotsky, L. S. 2004). Jadi interpretasi teks-teks Vygotsky umumnya berfokus pada aspek pengembangan intelektual anak-anak termasuk teorinya tentang permainan. Menurut Hedegaard, M. (2016), dalam permainan, motif, emosi,

dan perasaan dapat mengembangkan imajinasi, fantasi, dan kreativitas pada anak-anak dan remaja.

2. Road Map Penelitian



Roadmap Peneliti

METODE

A. Instrumen Penelitian

Data yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari, (1) data uji validitas produk, (2) data praktikalitas produk, dan (3) data efektivitas produk. Teknik pengumpulan data, jenis data, dan instrumen pengumpul data secara ringkas. Seluruh instrumen, sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh 3 validator.

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Validitas

Instrumen validasi digunakan untuk memperoleh data penilaian ahli terhadap buku model ini untuk pembelajaran praktik. Aspek yang dinilai dari buku model ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Aspek Penilaian Buku Model Pembelajaran Praktik

No	Aspek	Indikator
1	Konstruksi Buku	Layout Bahasa
2	Struktur Model	Rasional Teori Pendukung Sintaks Sistem Sosial Prinsip reaksi Sistem Pendukung Dampak instruksional dan dampak pengiring Pelaksanaan pembelajaran

Selanjutnya instrumen validasi untuk buku peserta didik. Instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan buku peserta didik. Indikator validasi buku peserta didik sesuai dengan Permendikbud (2016). Aspek penilaian dan indikator buku peserta didik dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Aspek Penilaian dan Indikator Buku peserta didik

No	Aspek	Indikator
1	Lay out	Lay out Kejelasan identitas Kelengkapan informasi Daya Tarik buku Sistematika penulisan

No	Aspek	Indikator
2	Kegrafikan	Jenis huruf pada buku Gambar pada buku Desain tampilan
3	Bahasa	Memahami ketentuan PUEBI Kemudahan pemahaman Bahasa yang digunakan
4	Aspek model	Menampilkan langkah-langkah dari model

Selanjutnya instrumen validasi untuk buku guru. Instrumen validasi buku guru bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan buku guru. Indikator validasi buku guru sesuai dengan Permendikbud 2016. Aspek penilaian dan indikator buku guru dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Aspek Penilaian dan Indikator Buku Guru

No	Aspek	Indikator
1	2	3
1	Lay out	Lay out buku Sistematika penulisan
2	Bahasa	Memahami ketentuan PUEBI Kemudahan pemahaman Bahasa yang digunakan
3	Aspek model Pembelajaran berbasis TPT	Petunjuk kegiatan Prinsip reaksi Sistem sosial Dampak instruksional RPP Penilaian

2. Instrumen Praktikalitas

Praktikalitas model ini untuk pembelajaran praktik ditentukan dari tiga hal yaitu, terlaksananya model dalam pembelajaran, respon guru sebagai praktisi dalam menggunakan model, serta respon peserta didik.

a. Instrumen Keterlaksanaan Model Pembelajaran

Prosedur pengembangan lembar observasi ini sebagai berikut: (a) merumuskan tujuan kegiatan pada bagian awal lembar observasi yaitu guru mampu melaksanakan model tersebut; (b) merumuskan langkah kegiatan yang terdiri dari persiapan pelaksanaan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran baik untuk guru, model maupun pengamat; (c) merumuskan rubrik penilaian yang

akan digunakan pengamat; (d) merumuskan bagian identitas dari lembar pengamatan dan merumuskan label pengamatan yang berisi aspek-aspek pengamatan dan contreng pengamatan. Komponen yang diamati ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Keterlaksanaan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang Diamati

No	Aspek	Indikator
1	Kegiatan pendahuluan	1. Apersepsi dan motivasi, 2. Penyampaian kompetensi, 3. Rencana kegiatan 4. Penilaian
2	Kegiatan lain	1. Penerapan prinsip reaksi model pembelajaran berbasis produk dan jasa 2. Penerapan sintaks model 3. Pemanfaatan system pendukung model 4. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran 5. Dampak instruksional model
3	Kegiatan Penutup	Penutup pembelajaran

b. Instrumen Uji Praktikalitas Model Untuk Guru

Uji praktikalitas model untuk melalui respon guru menyangkut kemudahan implementasi, manfaat, keterpakaian buku peserta didik, buku guru serta alokasi waktu. Instrumen uji praktikalitas ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan model untuk pembelajaran praktik menurut guru. Instrumen dapat dilihat dari aspek penilaian praktikalitas model ditampilkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Aspek Penilaian Praktikalitas Model Pembelajaran Jasmani Menurut Guru

No	Aspek Penilaian
1	Kemudahan implementasi model untuk pembelajaran pendidikan jasmani
2	Manfaat model untuk pembelajaran pendidikan jasmani
3	Keterpakaian buku peserta didik, buku guru dalam pembelajaran
4	Alokasi waktu

c. Instrumen uji praktikalitas model pada pembelajaran praktik menurut peserta didik

Uji praktikalitas model untuk pembelajaran praktik melalui respon peserta didik menyangkut kemudahan implementasi, manfaat, serta keterpakaian buku peserta didik. Instrumen uji praktikalitas ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan model untuk pembelajaran praktik menurut peserta didik. Aspek penilaian praktikalitas model ditampilkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Aspek Penilaian Praktikalitas Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Menurut Peserta didik

No	Aspek Penilaian
1	Kemudahan mengikuti model untuk pembelajaran pendidikan jasmani
2	Manfaat model untuk pembelajaran pendidikan jasmani
3	Keterpakaian buku peserta didik , dalam pembelajaran
4	Alokasi waktu

3. Instrumen Efektivitas Model Pembelajaran

Efektivitas model pembelajaran dilihat dari dua aspek yaitu terkait aktivitas peserta didik dalam pembelajaran praktik dan kecakapan kejuruan yang dimiliki peserta didik setelah pembelajaran berlangsung.

a. Instrumen Aktivitas Peserta didik

Aktivitas peserta didik diamati dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Prosedur pengembangan lembar pengamatan ini sebagai berikut: (a) merumuskan tujuan kegiatan pada bagian awal lembar pengamatan; (b) merumuskan langkah kegiatan pengamatan bagi pengamat; (c) merumuskan rubrik penilaian yang akan digunakan pengamat; (d) merumuskan bagian identitas dari lembar pengamatan dan merumuskan label pengamatan yang berisi aspek - aspek pengamatan dan contreng pengamatan. Komponen yang diamati ditampilkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Aspek Aktivitas peserta didik yang Diamati

No	Aspek yang diamati	Jenis Aktivitas
1	Aktivitas keterampilan imajinasi kreativitas dalam langkah-langkah Model	mengamati, menciptakan, pemodelan, produksi, pemasaran, pelayanan dan peningkatan berkelanjutan
2	Aktivitas dalam kelompok	Membentuk tim kerja, Bekerja sama, berkomunikasi, mengembangkan ide, melaksanakan produksi atau jasa.
3	Aktivitas dalam kecakapan kejuruan	Spesifikasi keunggulan produk, Quality, kepemimpinan, dan transfer teknologi, perencanaan

No	Aspek yang diamati	Jenis Aktivitas
		promosi

b. Instrumen penilaian kompetensi peserta didik

Dampak instruksional model ini untuk pembelajaran pembelajaran pendidikan jasmani adalah pada keterampilan menghasilkan aspek pengetahuan dalam memperoleh kesehatan dan tingkat kebugaran jasmani. Sedangkan dampak pengiring adalah karakter kinerja. Oleh sebab itu efektivitas model ditentukan pada ketiga aspek tersebut. Instrumen untuk aspek pengetahuan dan keterampilan kreativitas berupa lembaran soal.

Tabel 9. Aspek kompetensi diamati

No	Aspek	Sub Aspek	Indikator
1	2	3	4
1	Kemampuan dalam penyelesaian produk dan jasa untuk mencapai kecakapan kejuruan	Perangkat Melakukan pendekatan kerja Menggunakan dasar khusus konsep kerja Melakukan prosedur Hasil akhir	Mengalisa produk yang akan diproduksi serta menetapkan produk yang dihasilkan pembelajaran pendidikan jasmani Menggunakan pendekatan unjuk kerja dalam proses pembelajaran Menggunakan dasar khusus konsep yang lengkap dan tepat sesuai dengan produk dan jasa Kesesuaian Prosedur yang digunakan Keseluruhan produk terlaksana dengan baik dan sesuai standar.

C. Sampel

1. Uji Coba Produk

Penelitian ini akan melalui tahapan Uji coba produk, pertama yakni uji coba kepada kelompok kecil sebanyak 50 orang. Berdasarkan data ujicoba ini kemudian dilakukan evaluasi dan perbaikan pada produk yang dibuat. Berdasarkan evaluasi dan perbaikan yang dilakukan dengan melibatkan para pakar selanjutnya dilakukan uji coba pada kelompok besar.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa. Berdasarkan data yang diambil ada sekitar 212 orang siswa. Pada tahap empiris pertama akan dilakukan uji terhadap 90 dari jumlah populasi. Tahap kedua akan dilakukan kepada orang dari jumlah populasi.

Tabel 10. Subjek Uji Coba

No	Siswa Sekolah Menega Atas	Jumlah Subjek Uji Coba	
		Uji Coba Terbatas	Uji Coba luas
1	30	30	60

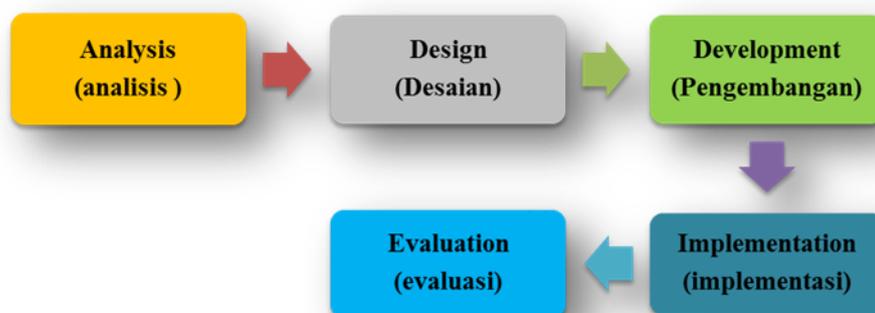
D. Metode Analisis

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang disingkat dengan R&D. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Pendapat tersebut sejalan dengan yang dinyatakan oleh (Dale & Borg, 1965) “*Educational Research and development (R & D) is a process used to develop and validate educational products*”, yang dapat dipahami bahwa penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

E. Prosedu Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *Teim Play Turnamen* (TPT) untuk membangun karakter kinerja peserta didik Sekolah Menengah Atas. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Kurt, S. 2017).

Model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan ke lima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa dilaksanakan dengan cara acak. Kelima tahapan atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Langkah -langkah Model pengembangan ADDIE

Prosedur pengembangan yang diterapkan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah pengembangan menurut model ADDIE. Diagram model ADDIE menunjukkan proses pengembangan yang terus berlanjut. Antara satu tahapan dengan tahapan yang lain saling memiliki keterkaitan, namun tidak menutup kemungkinan pengembangan selanjutnya di waktu yang akan datang jika produk yang dihasilkan perlu pengembangan lebih lanjut.

HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini, proses pengembangan apa saja yang telah dilakukan selama penelitian. Secara rinci, proses pengembangan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Kegiatan studi pendahuluan, adalah kegiatan yang dilakukan untuk acuan dalam proses pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *Team Paly Turnamen* untuk meningkatkan karakter peserta didik Sekolah Menengah Atas, kegiatan ini disebut dengan *Need Analisis*/analisis kebutuhan. Hal ini, berhubungan dengan aktivitas yang meliputi pengumpulan informasi yang akan menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis *Team Paly Turnamen* untuk meningkatkan karakter peserta didik, dalam memenuhi kebutuhan belajar, khususnya pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Dengan kata lain, bahwa *Need Analisis* ini adalah bagian integral dari rancangan sebuah model pembelajaran yang sistematis. Analisis studi pendahuluan yang peneliti lakukan dengan langkah-langkah seperti analisis RPS (Rencana Pembelajaran Semester), analisis buku teks, analisis literatur, analisis karakteristik siswa dan wawancara dengan teman sejawat. Hasil yang diperoleh pada masing-masing langkah tersebut adalah sebagai berikut.

a. Analisis RPS (Rencana Pembelajaran Semester)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap RPS (Rencana Pembelajaran Semester) mata pelajaran pendidikan jasmani. Analisis RPS (Rencana Pembelajaran Semester) dilakukan untuk melihat apakah materi yang diajarkan sudah sesuai dengan *Learning Outcomes* dan capaian pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan hasil dari analisis RPS (Rencana Pembelajaran Semester) diketahui bahwa *Learning Outcomes* yang tergambar dalam capaian pembelajaran dari mata pelajaran ini, adalah siswa mampu melakukan kegiatan jasmani untuk perkembangan gerak yang lebih efektif. Berdasarkan hasil analisis silabus maka model pada pembelajaran Pendidikan jasmani ini dikembangkan dengan materi permainan dan olahraga, atletik dan Aktivitas pengembangan.

b. Analisis Buku Teks

Analisis buku teks yang dilakukan bertujuan untuk melihat apakah isi buku sudah sesuai dengan kompetensi dalam Rencana Pembelajaran Pembelajaran (RPS). Buku teks yang dianalisis adalah buku teks yang selama ini digunakan dalam pembelajaran, yaitu

Pendidikan jasmani Ali Mardius dan beberapa buku tambahan dari pembahasan pendidikan jasmani secara umum seperti buku Sumardi & Dina.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa siswa sulit memahami beberapa buku tersebut disebabkan buku teks kurang sistematis sehingga agak sulit dirumuskan dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester). Jadi siswa kesulitan memahami buku teks yang diberikan dosen tersebut.

c. Analisis Literatur

Kegiatan menganalisis literatur merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengumpulkan bahan yang terkait dengan perancangan model. Struktur ciri khas suatu model merupakan hal penting dalam perancangan.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Mengetahui kemampuan awal pada perencanaan sangat penting untuk memperhatikan ciri, kemampuan dan pengalaman siswa baik secara kelompok ataupun perorangan. Agar model yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, peneliti mempelajari karakteristik siswa dengan melakukan pengamatan. Hasil pengamatan dan pendataan yang telah dilakukan, diketahui bahwa, siswa memiliki latar belakang sekolah menengah yang berbeda-beda. Latar belakang dari sekolah menengah siswa tentu saja akan berpengaruh kepada kemampuan awal, cara belajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan jasmani. Buku teks yang digunakan selama ini belum mampu menjadi sumber belajar yang memfasilitasi siswa dengan latar belakang sekolah menengah yang berbeda-beda.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran selama ini, diketahui bahwa secara garis besar karakteristik cara belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah sebagai berikut.

- 1) Siswa mudah lupa terhadap teori konsep yang dipelajarinya, sehingga sulit mempraktekan teori yang sudah ada. Sumber belajar yang dipakai hanya untuk dibaca tetapi sulit dipraktekan.
- 2) Siswa kesulitan belajar mandiri dengan sumber belajar yang terbatas dan tanpa pengarahan langsung dari dosen.
- 3) Siswa yang menyimak dan mempraktekan dengan materi yang diberikan dosen adalah siswa dengan kemampuan *softskill* yang tinggi dan mampu berlatih serius di setiap pembelajaran.

Hasil analisis dari karakteristik siswa, dapat melatarbelakangi perlunya dilakukan pengembangan suatu model. Pengembangan model dapat memfasilitasi siswa agar mampu melakukan analisis gerakan manusia tidak hanya teori dari dosen tetapi dari referensi

berupa model, sehingga siswa paham batas kemampuan yang mereka pelajari sesuai isi model tersebut, dan akan terus berlatih untuk mempraktkannya sampai bisa sesuai dengan tujuan dari model. Hal ini tentu dapat memicu munculnya kemandirian siswa dalam belajar.

Selain itu, berdasarkan pengumpulan data awal berkaitan dengan pembelajaran pendidikan jasmani disebarkan kepada 30 siswa. Hasil analisis awal dapat dilihat pada tabel 11.

Lampiran 2. Data Penelitian

No	Nama	1					Jumlah	Nilai	Kategori	2					Jumlah	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5				1	2	3	4	5			
1	Nuri Azizah	4	2	5	2	4	17	68	Tinggi	4	4	5	5	1	19	76	Tinggi
2	Randi Arisman	2	2	4	3	5	16	64	Tinggi	2	1	2	2	5	12	48	cukup
3	Raud Dalfi	5	5	5	2	2	19	76	Tinggi	4	2	4	4	4	18	72	Tinggi
4	Rizqian	2	2	1	2	2	9	36	Rendah	2	5	2	2	5	16	64	Tinggi
5	Shamil	5	5	2	3	2	17	68	Tinggi	2	2	2	2	5	13	52	cukup
6	MDiky	2	2	5	2	2	13	52	cukup	3	1	2	3	2	9	36	Rendah
7	Ibu Alwazan	3	2	2	2	2	11	44	cukup	3	1	1	5	5	15	60	cukup
8	Irvan Zuhry	2	4	2	2	2	12	48	cukup	1	1	2	5	5	14	56	cukup
9	Hafizun Akbar	4	2	2	2	2	12	48	cukup	2	1	4	4	4	15	60	cukup
10	Hadi Kurnia	2	2	2	2	2	10	40	Rendah	2	2	3	2	1	10	40	Rendah
11	Gustan Amzil	2	2	2	4	2	12	48	cukup	2	2	1	4	2	11	44	cukup
12	Latiful Ahmad	2	2	2	4	2	12	48	cukup	2	2	4	4	1	13	52	cukup
13	Irwansyah	2	2	2	2	5	13	52	cukup	1	1	4	4	2	12	48	cukup
14	Fahrul	2	2	5	2	2	13	52	cukup	2	2	2	2	1	9	36	Rendah
15	M. Faisal	2	2	2	2	2	10	40	Rendah	2	2	2	2	2	10	40	Rendah
16	Angga Putra Utama	2	2	4	2	4	14	56	cukup	1	1	4	2	5	13	52	cukup
17	Ahif	4	2	2	2	5	15	60	cukup	2	2	4	1	1	10	40	Rendah
18	Rivo Kurniawan	3	2	3	2	1	11	44	cukup	2	2	4	3	2	13	52	cukup
19	Alfin Alzikri	4	2	2	2	5	15	60	cukup	3	2	4	3	3	15	60	cukup
20	Hafis Maulana	4	3	2	2	2	13	52	cukup	2	4	4	4	2	16	64	Tinggi
21	Jani Munandar	2	5	2	1	5	15	60	cukup	2	2	4	1	5	14	56	cukup

22	Indra Eka Putra	2	5	2	2	5	16	64	Tinggi	2	2	4	2	4	14	56	cukup
23	Yupiter Kurnia	2	5	2	3	2	14	56	cukup	3	2	2	1	2	10	40	Rendah
24	Fauzan Azim	3	5	2	3	2	15	60	cukup	4	4	2	1	1	12	48	cukup
25	Rendi Kurniawan	2	5	5	2	2	16	64	Tinggi	2	1	2	2	1	8	32	Rendah
26	Lingga Abimayu	2	4	2	2	3	13	52	cukup	1	2	2	2	1	8	32	Rendah
27	Rahmat Ilahi	3	5	3	3	3	17	68	Tinggi	2	3	2	2	3	12	48	cukup
28	Ryan Hidayat	2	2	3	2	5	14	56	cukup	2	2	2	2	2	10	40	Rendah
29	Putra Junaidi	2	5	1	2	4	14	56	cukup	1	1	2	3	2	9	36	Rendah
30	Helmi Oktaviani	4	4	4	4	1	17	68	Tinggi	3	1	1	2	5	12	48	cukup

Lanjutan...

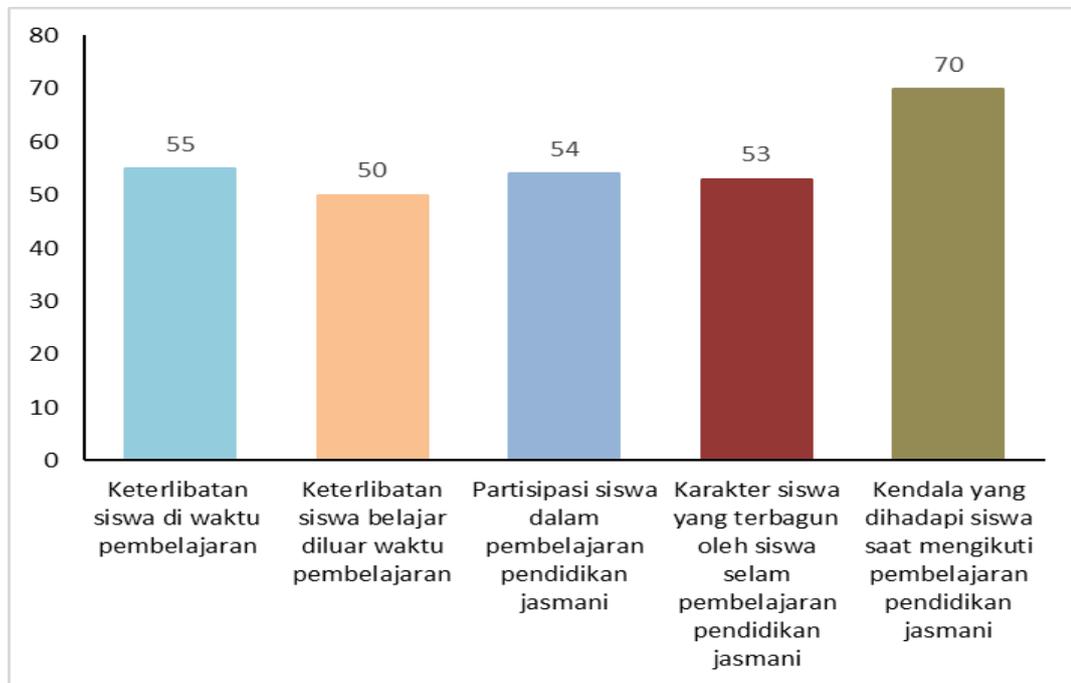
No	3					Jumlah	Nilai	Kategori	4					Jumlah	Nilai	Kategori	5					Total	Nilai	Kategori			
	1	2	3	4	5				1	2	3	4	5				1	2	3	4	5				1	2	3
31	4	2	4	2	2	14	56	cukup	2	2	2	2	4	12	48	cukup	2	2	4	1	5	12	48	cukup	17	68	Tinggi
32	2	2	2	2	2	9	36	Rendah	2	2	2	3	2	11	44	cukup	5	2	5	5	5	22	88	Sangat Tinggi	16	64	Tinggi
33	5	2	2	2	16	64	Tinggi	5	2	2	2	2	13	52	cukup	4	2	4	3	4	17	68	Tinggi	19	76	Tinggi	
34	2	2	2	3	14	56	cukup	2	2	1	2	2	9	36	Rendah	2	2	2	2	2	10	40	Rendah	9	36	Rendah	
35	2	2	2	2	10	40	Rendah	5	5	2	3	2	17	68	Tinggi	2	2	2	2	4	12	48	cukup	17	68	Tinggi	
36	3	2	2	2	11	44	cukup	2	2	5	2	2	13	52	cukup	2	2	5	5	2	16	64	Tinggi	13	52	cukup	
37	3	2	5	5	20	80	Tinggi	3	2	2	2	2	11	44	cukup	2	2	2	5	4	15	60	cukup	11	44	cukup	
38	2	5	2	2	13	52	cukup	2	4	2	2	2	12	48	cukup	5	5	2	5	4	21	84	Sangat Tinggi	12	48	cukup	
39	2	2	4	2	14	56	cukup	4	2	2	2	2	12	48	cukup	2	4	2	5	4	17	68	Tinggi	12	48	cukup	
40	2	2	2	2	10	40	Rendah	2	2	2	2	2	10	40	Rendah	4	2	5	2	5	18	72	Tinggi	10	40	Rendah	
41	2	4	2	2	14	56	cukup	2	2	2	4	2	12	48	cukup	2	2	5	2	5	16	64	Tinggi	12	48	cukup	
42	2	4	2	2	14	56	cukup	2	2	2	4	2	12	48	cukup	4	2	5	5	2	18	72	Tinggi	12	48	cukup	
43	2	2	2	5	15	60	cukup	2	2	2	2	5	13	52	cukup	2	2	5	5	2	16	64	Tinggi	13	52	cukup	
44	2	4	2	1	13	52	cukup	2	2	5	2	2	13	52	cukup	2	4	5	5	5	21	84	Sangat Tinggi	13	52	cukup	
45	2	2	2	2	10	40	Rendah	2	2	2	2	2	10	40	Rendah	2	4	3	4	2	15	60	cukup	10	40	Rendah	
46	2	2	2	2	13	52	cukup	2	2	4	2	4	14	56	cukup	3	4	3	5	3	18	72	Tinggi	14	56	cukup	
47	2	2	3	2	10	40	Rendah	4	2	2	2	5	15	60	cukup	2	4	4	5	5	20	80	Tinggi	15	60	cukup	
48	2	3	3	1	14	56	cukup	3	2	3	2	1	11	44	cukup	2	3	5	5	5	20	80	Tinggi	11	44	cukup	
49	4	2	5	2	14	56	cukup	4	2	2	5	15	60	cukup	2	5	2	5	2	16	64	Tinggi	15	60	cukup		
50	2	2	2	5	12	48	cukup	4	3	2	2	2	13	52	cukup	4	2	4	4	2	16	64	Tinggi	13	52	cukup	
51	1	2	2	5	12	48	cukup	2	5	2	1	5	15	60	cukup	2	2	3	5	5	17	68	Tinggi	15	60	cukup	

2	5	5	2	5	19	76	Tinggi	2	5	2	2	5	16	64	Tinggi	5	5	4	4	5	23	92	Sangat Tinggi	16	64	Tinggi
2	5	2	2	13	52	cukup	2	5	2	3	2	14	56	cukup	3	3	2	4	5	17	68	Tinggi	14	56	cukup	
2	4	2	2	13	52	cukup	3	5	2	3	2	15	60	cukup	2	2	4	4	3	15	60	cukup	15	60	cukup	
5	5	2	1	14	56	cukup	2	5	5	2	2	16	64	Tinggi	3	5	5	5	5	23	92	Sangat Tinggi	16	64	Tinggi	
2	2	2	2	10	40	Rendah	2	4	2	2	3	13	52	cukup	5	2	5	4	2	18	72	Tinggi	13	52	cukup	
2	4	2	2	12	48	cukup	3	5	3	3	3	17	68	Tinggi	5	2	2	4	5	18	72	Tinggi	17	68	Tinggi	
2	4	2	5	16	64	Tinggi	2	2	3	2	5	14	56	cukup	4	2	4	3	3	16	64	Tinggi	14	56	cukup	
3	5	5	2	18	72	Tinggi	2	5	1	2	4	14	56	cukup	5	4	5	5	3	22	88	Sangat Tinggi	14	56	cukup	
3	2	3	5	15	60	cukup	4	4	2	2	1	13	52	cukup	4	5	4	4	5	22	88	Sangat Tinggi	17	68	Tinggi	

Tabel 12. Analisis kebutuhan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen untuk meningkatkan karakter peserta didik Sekolah Menengah Atas

No	Indikator	Tingkat Capaian	Keterangan
1	Keterlibatan siswa di waktu pembelajaran pembelajaran	55	Cukup
2	Keterlibatan siswa belajar diluar waktu pembelajaran	50	Cukup
3	Partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani	54	Cukup
4	Karakter siswa yang terbangun oleh siswa selama perkulihan pendidikan jasmani	53	Cukup
5	Kendala yang dihadapi siswa saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani	70	Tinggi
Skor		52,5	Cukup

Tabel di atas menggambarkan bahwa setiap indikator belum ada yang mempunyai kategori baik sekali, yaitu keterlibatan siswa di waktu pembelajaran pembelajaran dengan tingkat capaian 55%, keterlibatan siswa belajar diluar waktu pembelajaran dengan tingkat capaian 50%, partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan tingkat capaian 54%, karakter siswa yang terbangun oleh siswa selama perkulihan pendidikan jasmani dengan tingkat capaian 53%, dan kendala yang dihadapi siswa saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan tingkat capaian 70%. Dilihat secara keseluruhan tingkat kebutuhan akan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen dengan tingkat capaian 55% termasuk kategori cukup. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 2. Garafik analisis kebutuhan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen

Grafik di atas menggambarkan bahwa, skor capaian yang paling rendah adalah kendala yang dihadapi termasuk kendala kategori tinggi. Untuk itu perlu dikembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen agar dapat mengatasi kendala yang dihadapi siswa. Kegiatan bersama siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmania Maret 2023, terkait dengan penyebaran kuesioner kebutuhan model berbasis TGT dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Dalam kegiatan ini, peneliti menjelaskan aspek-aspek pendidikan jasmani terkait dengan materi yang akan disajikan selama satu semester kedepan. Pemahaman siswa terhadap konsep materi yang dijelaskan di lihat dengan penyebaran kuesioner yang sudah disusun.



Gambar 3. Foto bersama dengan siswa mengambil mata pelajaran pendidikan jasmani Siswa SMA N 1 Sutera Pesisir Selatan

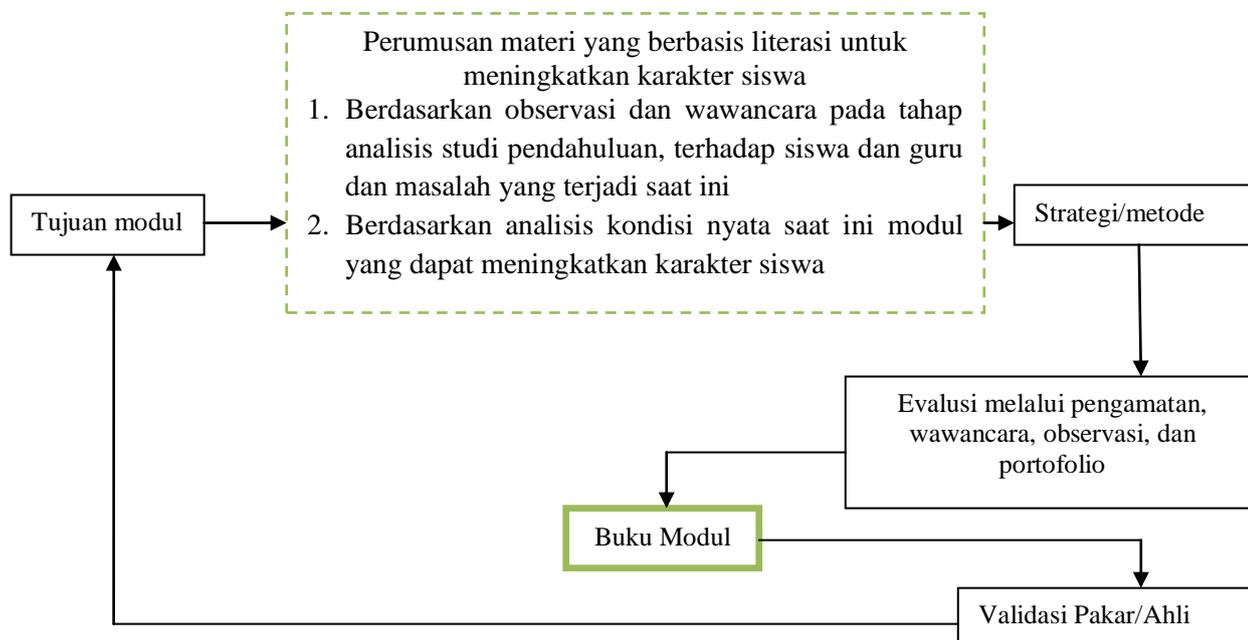
e. Wawancara dengan Teman Sejawat

Setelah menganalisis buku rujukan Pendidikan jasmani, kegiatan selanjutnya adalah wawancara dengan teman sejawat. Hal ini bertujuan untuk mengetahui masalah/hambatan apa saja yang dihadapi di lapangan sehubungan dengan pembelajaran Pendidikan jasmani. Wawancara dilakukan dengan dosen sesama Jurusan Pendidikan jasmani pada tanggal 2 Mei 2023, siswa belum siap menjalani pembelajaran Pendidikan jasmani, siswa belum tahu materi yang akan dipahami sehingga sangat menguras waktu, dan siswa tidak mampu menjawab pertanyaan secara mandiri tanpa diberi aba-aba oleh dosen.

2. Tahap Desain

Hasil pada tahap pendefinisian digunakan sebagai dasar pada tahap perancangan. Pada tahap ini peneliti merancang model pembelajaran Pendidikan jasmani. model ini dirancang agar siswa mampu melakukan olahraga bolavoli dan bola kaki dan bagaimana dalam menerapkannya untuk mengembangkan teknik dari berbagai cabang yang dipelajari sesuai dengan isi model. Adapun yang akan didesain dalam pembuatan model ini adalah memformulasikan tujuan pembelajaran yang dijabarkan secara garis besar dalam model, (meningkatkan karakter peserta didik siswa) yang bisa dilihat dan diamati, hal ini bertujuan untuk memfasilitasi materi pembelajaran dan proses pembelajaran pendidikan jasmani sesuai

dengan yang diharapkan. Adapun rancangan desain model pendidikan jasmani berbasis TPT tersebut adalah sebagai berikut.

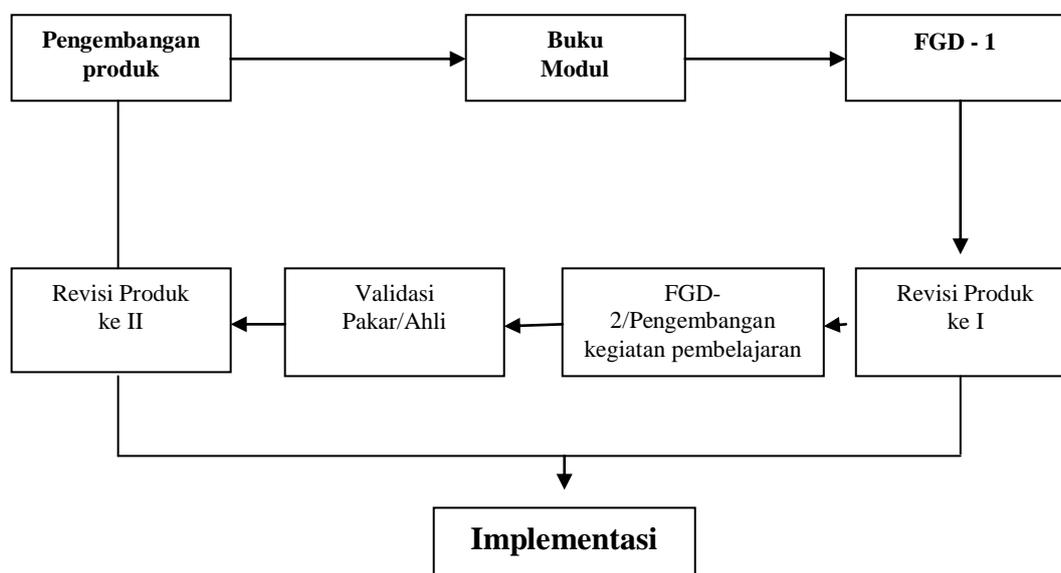


Gambar 4 Desain model pendidikan jasmani berbasis TPT untuk meningkatkan karakter peserta didik Siswa

Rumus dari tahapan desain di atas diwujudkan dalam bentuk produk penelitian berupa buku model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TPT dengan materi yang dikembangkan; Bola kaki, bolavoli dan Atletik.

3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan tahap perakitan model pendidikan jasmani berbasis TPT untuk meningkatkan karakter peserta didik siswa yang sebelumnya sudah dirancang. Dalam tahapan ini peneliti mengembangkan produk penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut:



Gambar 5 Proses pengembangan model pendidikan jasmani berbasis TPT untuk meningkatkan karakter peserta didik

Berdasarkan gambar di atas maka proses pengembangan model pendidikan jasmani berbasis TGT untuk meningkatkan karakter peserta didik diperlukan FGD 1 – 2 serta revisi produk. Tahap awal pengembangan dilakukan beberapa kegiatan di antaranya: (1) melakukan FGD-1 membahas tentang isi materi dari produk telah selesai didesain yaitu buku model pendidikan jasmani. (2) melakukan revisi produk I untuk memperbaiki model yang sudah dikembangkan, berdasarkan masukan/saran dari FGD-1. (3) melakukan FGD-2 untuk pengembangan kegiatan pembelajaran dari setiap model yang dikembangkan. (4) memvalidasi produk buku model melalui pengisian instrumen validasi oleh pakar (bahasa, desain kelayakan isi). (5) melakukan revisi produk II jika ada yang perlu diperbaiki, (6) melakukan uji coba produk, dan (7) implementasi produk dengan skala luas.

a. FGD-1 Tentang Desain Produk

Focus Group Discussion (FGD) pertama dilakukan di ruang sidang Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta. Dengan mengikutsertakan beberapa orang dosen dan siswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Materi FGD terkait dengan model yang sudah dikembangkan kemudian dibagi kesemua peserta guna menghimpun masukan/saran, agar produk tersebut menjadi lebih baik.

Masukan dari semua peserta FGD menjadi penyempurnaan draf model pendidikan jasmani berbasis TPT untuk meningkatkan karakter peserta didik sebagai produk akhir yang peneliti kembangkan.

b. Revisi Produk I

Berdasarkan masukan dari peserta FGD tersebut di atas, maka dilakukan diskusi dengan tim peneliti untuk menentukan aspek-aspek mana saja yang diperbaiki. Hasil diskusi dengan tim peneliti aspek produk yang diperbaiki adalah, susunan kegiatan model dan contoh materi dari model, pengembangan TPT dari kajian yang dilakukan. Adapun bentuk revisi lain yang dilakukan yaitu:

- 1) Kesesuaian aspek materi dengan aspek penyajian dan aspek materi dengan aspek bahasa yang berbasis TPT.

Tabel 13 Rangkuman Saran Validator

No	Nama	Saran
1	Farel Olva Zuve, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> - Cek lagi penggunaan bahasa - Cek lagi pengetikan kalimat pada Modul - Format penulisan perlu diperbaiki. - Pemberian nama/ identitas pada gambar harus jelas -Jangan kalimat/paragraf di perbaiki
2	Ashabul Khairi , S.Kom,M. Kom	<ul style="list-style-type: none"> - Cover pada Backround lebih menarik - Cek lagi teknik penataan gambar pada Buku! - Format penulisan perlu diperbaiki. - Pemberian nama/ identitas pada gambar harus jelas
3	Ary Suud Cahyo Alben, S.Pd, M.Pd	<ul style="list-style-type: none"> -Cek lagi pengetikan, -Tambahkan - Tambahkan Rankuman dan Petunjuk Jawaban

2) Cover model

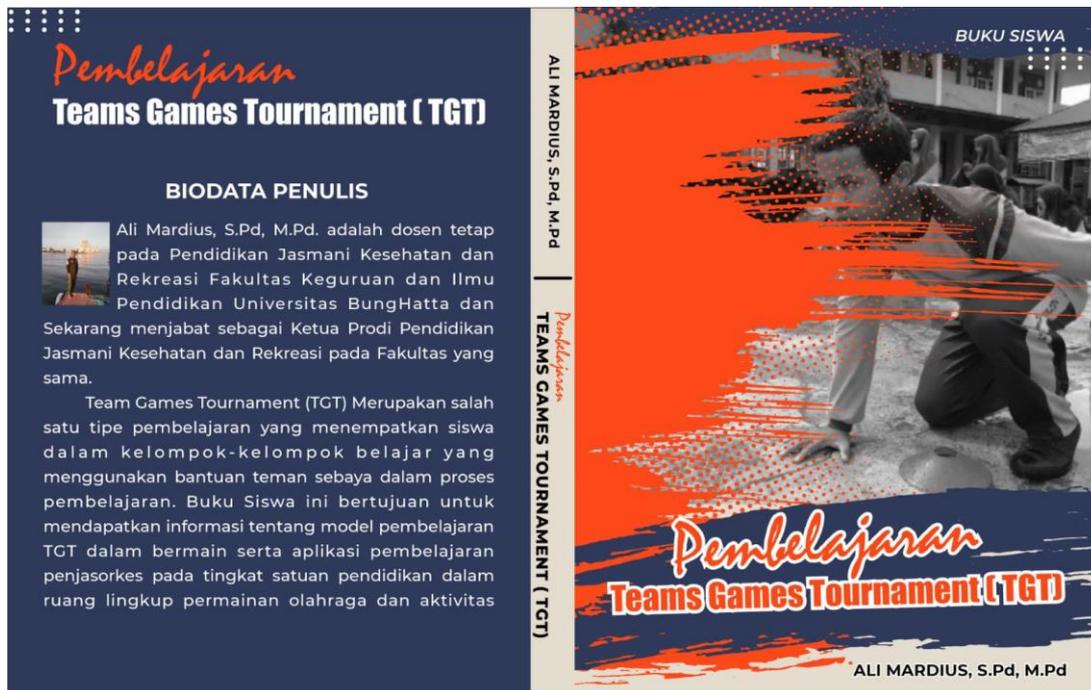
Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Gambar . Cover Buku Model Sebelum dan Sesudah Revisi



3) Daftar Isi Terkait Materi

Daftar isi dibuat dengan jelas agar siswa mudah mencari posisi/ halaman materi yang diinginkan. Kata daftar isi menggunakan huruf *Futura Md BT* ukuran 12 dan pada bagian atas judul menggunakan *Futura Md BT* ukuran 15. Berikut contoh daftar isi terkait dengan materi yang disajikan pada model Pendidikan jasmani sebelum dan sesudah direvisi.

Sebelum Revisi

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PERMAINAN DAN PERLOMBAAN TANPA ALAT DAN MENGGUNAKAN ALAT	
1. Permainan Gajah Ngamuk	1
2. Permainan Ayo Tukar Sepatu	4
3. Permainan Bintang Berahib	14
BAB II BENTUK PERMAINAN JALAN DAN LARI	
1. Permainan Kepala Kereta Api	15
2. Permainan Raja Lingkaran	16
3. Permainan Menyebarkan Teman	17
BAB III BENTUK-BENTUK PERMAINAN LOMPAT DA LEMPAR	
1. Permainan lompat kardus	18
2. Memukul balon ke Udara	19
BAB IV BENTUK PERMAINAN PADA BOLA KECIL	
1. Permainan Kasri	20
2. Permainan Roodes	22
BAB V RANGKAIAN LATIHAN SIRKUIT DALAM OLARHAGA	
1. Pengaturan lelak pos-pos latihan	23
2. Jumlah pos dalam latihan sirkuit	24
3. Jumlah set dalam latihan sirkuit	24
BAB VI PERMAINAN BOLA BESAR	
1. Permainan kecil dengan bola voli	25
2. Permainan kecil dengan bola basket	27
3. Permainan kecil dengan bola tangan	30
BAB VII MODIFIKASI PERMAINAN DALAM AKTIFITAS PENGEMBANGAN PADA KECEPATAN & KEKUATAN DALAM BENTUK PERMAINAN	
1. Permainan Memindahkan Bola di Tengah	32
2. Permainan Kami Duhuan	33
3. Permainan Lompat Punggug	34
BAB VIII MODIFIKASI PERMAINAN DALAM AKTIFITAS	

Sesudah Revisi

DAFTAR ISI	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I PERMAINAN DAN PERLOMBAAN TANPA ALAT DAN MENGGUNAKAN ALAT	
1. Permainan Gajah Ngamuk	1
2. Permainan Ayo Tukar Sepatu	4
3. Permainan Bintang Berahib	14
BAB II BENTUK PERMAINAN JALAN DAN LARI	
1. Permainan Kepala Kereta Api	15
2. Permainan Raja Lingkaran	16
3. Permainan Menyebarkan Teman	17
BAB III BENTUK-BENTUK PERMAINAN LOMPAT DA LEMPAR	
1. Permainan lompat kardus	18
2. Memukul balon ke Udara	19
BAB IV BENTUK PERMAINAN PADA BOLA KECIL	
1. Permainan Kasri	20
2. Permainan Roodes	22
BAB V RANGKAIAN LATIHAN SIRKUIT DALAM OLARHAGA	
1. Pengaturan lelak pos-pos latihan	23
2. Jumlah pos dalam latihan sirkuit	24
3. Jumlah set dalam latihan sirkuit	24
BAB VI PERMAINAN BOLA BESAR	
1. Permainan kecil dengan bola voli	25
2. Permainan kecil dengan bola basket	27
3. Permainan kecil dengan bola tangan	30
BAB VII MODIFIKASI PERMAINAN DALAM AKTIFITAS PENGEMBANGAN PADA KECEPATAN & KEKUATAN DALAM BENTUK PERMAINAN	
1. Permainan Memindahkan Bola di Tengah	32
2. Permainan Kami Duhuan	33
3. Permainan Lompat Punggug	34
BAB VIII MODIFIKASI PERMAINAN DALAM AKTIFITAS	

PENGEMBANGAN PADA KELINCAHAN DAN KELENTUKAN	
1. Permainan bola-bali Memindahkan Batu	35
2. Permainan lari zig-zag	36
3. Permainan estafet bola	37
BAB IX BENTUK-BENTUK PERMAINAN YANG DI MODIFIKASI DENGAN MENGGUNAKAN ALAT-ALAT SEDERHANA	
1. Permainan ular makan ekornya	38
2. Permainan membangun menara kembali	40
DAFTAR BACAAN	

Gambar 6. Materi yang belu direvisi

BAB I
PERMAINAN DAN PERLOMBAAN TANPA ALAT
DAN MENGGUNAKAN ALAT

Dalam pembuatan suatu permainan, tentukan apakah tujuan permainan tersebut, apa alat yang dipergunakan, berikut ini akan di berikan beberapa contoh permainan tanpa alat :

A. Permainan gajah ngamuk

1. Ide permainan

Permainan gajah ngamuk adalah bentuk permainan yang dapat dilakukan oleh siapa pun dan berapa pun jumlah pemainnya. Permainan ini termasuk permainan yang mengandalkan keseimbangan dan kecepatan. Permainan ini bukan permainan beregu yang dilakukan dalam bentuk perlombaan dan kompetisi. Ada pun sarana dan prasaran dalam permainan ini adalah memerlukan lapangan atau kawasan bermain yang setidaknya cukup luas tergantung dengan jumlah pemain, karena permainan ini merupakan ajang kejar tangkap.

2. Manfaat dan Tujuan

Adapun manfaat dan tujuan permainan ini diantaranya adalah:

- a. Memberikan aktifitas gerak dan meningkatkan kesegaran jasmani.
- b. Melatih kelincahan dan keseimbangan.
- c. Memberikan kesenangan yang bersifat hiburan.

3. Unsur yang Terkandung dalam Permainan

a. Kognitif

Secara afektif dapat mengembangkan konsentrasi saat bermain yaitu memperkirakan pergerakan lawan ke arah mana akan bergerak. Selain itu, nilai afektif yang didapat yaitu dapat memperhitungkan kecepatan lawan saat bergerak. Dari nilai afektif yang didapat akan melatih pola pikir untuk membuat suatu strategi dalam bermain.

Sesudah Revisi

<p>Sosial</p> <p>Nilai sosial yang terkandung di dalamnya adalah kerjasama antara pemain yang berperan menjadi gajah (pemain) dan pemain yang menjadi gajah (pemain).</p> <p>Cara Bermain</p> <p>Sebelum game dalam permainan ini, pilih terlebih dahulu permainan apakah yang akan dimainkan (kecepatan, keseimbangan). Dalam hal ini, pemain yang akan menjadi gajah dan pemain yang akan menjadi gajah. Pemain yang akan menjadi gajah yang bertugas mencari mangsa dengan langkah yang cepat dan menantang. Sementara itu, pemain yang akan menjadi gajah yang bertugas mencari mangsa dengan langkah yang cepat dan menantang. Pemain yang akan menjadi gajah yang bertugas mencari mangsa dengan langkah yang cepat dan menantang. Pemain yang akan menjadi gajah yang bertugas mencari mangsa dengan langkah yang cepat dan menantang.</p> <p>Aturan Permainan</p> <p>Adapun peraturan dalam permainan ini adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemain yang menjadi gajah harus mencari mangsa. 2. Pemain yang menjadi gajah harus mencari mangsa. 3. Pemain yang menjadi gajah harus mencari mangsa. <p>Skenario Permainan atau gambar permainan</p> 	<p style="text-align: center;">B</p> <p style="text-align: center;">Gambar 1. Gajah mengejar mangsa</p> <p>Penjelasan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pemain yang menjadi gajah berusaha mengejar mangsa (pemain lain). b. Pemain yang menjadi mangsa berusaha menghindari dan melarikan diri ke lokasi yang aman.  <p style="text-align: center;">Gambar 1. mangsa dikejar gajah</p> <p>Penjelasan:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pemain yang menjadi gajah berusaha mengejar mangsa (pemain lain). b. Pemain yang menjadi mangsa berusaha menghindari dan melarikan diri ke lokasi yang aman. 	<p>Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pemain yang mengejar akan mencari mangsa menjadi gajah. b. Pemain yang menjadi mangsa berusaha menghindari dan melarikan diri ke lokasi yang aman. c. Pemain yang mengejar akan mencari mangsa menjadi gajah. d. Pemain (mangsa) tetap melarikan diri. <p>Permainan ini adalah permainan yang...</p> <p>Manfaat dan Tujuan</p> <p>Adapun manfaat dan tujuan permainan ini diantaranya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih kelincahan dan keseimbangan. 2. Melatih konsentrasi dan daya tahan bagi pemain. 3. Membangun kerjasama yang baik di antara pemain. <p>Unsur yang Terkandung dalam Permainan</p> <p>Kepribadian</p> <p>Nilai kepribadian yang terkandung di dalam permainan ini, yaitu permainan yang...</p>	<p>Affektif</p> <p>Nilai afektif yang terkandung di dalam permainan ini, yaitu permainan yang...</p> <p>Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pemain yang mengejar akan mencari mangsa menjadi gajah. b. Pemain yang menjadi mangsa berusaha menghindari dan melarikan diri ke lokasi yang aman. c. Pemain yang mengejar akan mencari mangsa menjadi gajah. d. Pemain (mangsa) tetap melarikan diri. <p>Permainan ini adalah permainan yang...</p> <p>Manfaat dan Tujuan</p> <p>Adapun manfaat dan tujuan permainan ini diantaranya adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih kelincahan dan keseimbangan. 2. Melatih konsentrasi dan daya tahan bagi pemain. 3. Membangun kerjasama yang baik di antara pemain. <p>Unsur yang Terkandung dalam Permainan</p> <p>Kepribadian</p> <p>Nilai kepribadian yang terkandung di dalam permainan ini, yaitu permainan yang...</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 1.</p> <p style="text-align: center;">Gambar 2.</p>
---	--	--	--

Validasi Pakar Tentang Buku Model Pendidikan jasmani

Produk penelitian yang sudah dirancang selanjutnya divalidasi agar dapat diketahui produk ini layak atau tidak digunakan. Validasi produk ini melibatkan 3 orang ahli; bahasa, materi, desain dan evaluasi yang semuanya dari pakar Universitas Bung Hatta dan Universitas Negeri Padang. Indikator yang divalidasi dari aspek bahasa, terhadap produk penelitian yaitu buku model, adalah pilihan kata, kemudahan dalam memahami bahasa, dan tata tulis.

Sementara aspek yang divalidasi oleh ahli materi yaitu silabus, RPS, isi buku model pendidikan jasmani. Aspek yang divalidasi oleh ahli desain adalah (1) buku model terkait dengan aspek desain sampul dan desain isi. Untuk lebih jelasnya

Tabel 14. Penilaian Pakar Terhadap Validitas Model Pendidikan jasmani

No	Validator	Validitas Interrater (median)	Keterangan
1	Farel Olva Zuve, M.Pd	4	Valid
2	Ary Suud Cahyo Alben, S.Pd, M.Pd	4	Valid
3	Ashabul Khairi, S.T, M.Kom	4	Valid

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa: uji validitas yang dilakukan pakar memiliki nilai median berada pada kategori baik. Untuk mencari tingkat reliabilitas dari model yang dikembangkan ini, dihitung dengan menggunakan reliabilitas antar penilai (interrater). Koefisien reliabilitas interrater dikategorikan memenuhi syarat bila lebih besar atau sama dengan 0,70. Berdasarkan data yang diperoleh, penilaian pakar terhadap kesesuaian aspek materi dengan aspek penyajian, dan aspek bahasa yang dikembangkan, lebih lanjut dilakukan uji reliabilitas interrater, dengan nilai koefisien reliable di atas 0,70 di kategorikan baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 15. Reliabilitas Model Pendidikan jasmani

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,821	,821	2

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa, hasil dari perhitungan menggunakan SPSS terlihat E-model Pendidikan jasmani, memiliki nilai koefisien reliabel *Cronbach's Alpha* sebesar 0,821 berada pada kategori tinggi. Berdasarkan pada tabel 3 bahwa, uji reliabilitas buku model *cronbach's alpha* nya yaitu 0,821 dapat dikatakan reliabel karena lebih besar dari 0,05, sehingga dapat diinterpretasikan bahwa model memiliki reliabilitas

berada pada kategori tinggi. Selanjutnya dilanjutkan dengan uji *Intraclass Correlation Coefficient* dapat disajikan pada *out put* SPSS 24 berikut;

Tabel 16. *Intraclass Correlation Coefficient*

	Intraclass Correlation ^b	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df 1	df 2	Sig
Single Measures	,697 ^a	,454	,843	5,591	29	29	,000
Average Measures	,821 ^c	,624	,915	5,591	29	29	,000

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.

a. The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.

b. Type A intraclass correlation coefficients using an absolute agreement definition.

c. This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise.

Tabel *out put* SPSS di atas, *Intraclass Correlation Coefficient* menyajikan bahwa nilai *Correlation Coefficient* 0,821. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa para ahli memiliki tingkat konsisten yang tinggi dalam memberikan penilaian terhadap validitas buku model pendidikan jasmani berbasis TPT.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap berikutnya dalam pengembangan model Pendidikan jasmani berbasis TGT menggunakan model ADDIE. Tahap ini bertujuan secara kongkrit mempraktikkan model Pendidikan jasmani berbasis TPT yang sudah dikembangkan dan di gunakan oleh siswa. Adapun langkah yang dilakukan melalui 2 tahap.

a. Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendapatkan tingkat praktikalitas, efektifitas, efisiensi/atau daya tarik dari produk yang dihasilkan (Nurhizrah, et al. 2014:37). Uji efektivitas desain produk untuk mengetahui efektif atau tidaknya desain produk yang dikembangkan. Uji efektivitas ini telah dilaksanakan dalam bentuk penelitian *quasi eksperiment* dengan desain *control group pre-test post-test design*. *Quasi eksperiment* dimaksud dapat digambarkan sebagai berikut:

<i>Control Group Pre-Test Post-Test Design</i>	
Experiment	: O ¹ X O ²
Control	: O ¹ - O ²
Keterangan:	
X	= Perlakuan
O ¹	= Pre-test
O ²	= Post-test

Berdasarkan desain di atas, terdapat dua kelompok eksperimen, kedua kelompok diberikan pre-test kemudian diberikan perlakuan dan terakhir diberikan post-test di kelas dengan bentuk soal pilihan ganda. Bentuk soal pre-test sama dengan bentuk soal post-test. Perlakuan dilakukan terhadap 18 orang siswa dengan model pembelajaran yang biasa digunakan, yaitu pada tanggal 2 Juni 2023, sebelum diberikan proses pembelajaran diberikan pre-test untuk melihat kemampuan awal mereka tentang materi yang akan diberikan, kemudian setelah diberikan proses pembelajaran siswa diberikan post-test.

Pada tanggal 14 Juni 2023 dilanjutkan dengan pemberian perlakuan terhadap 18 orang siswa, berupa proses pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TPT, setelah perlakuan selesai, selanjutnya dilakukan post-test. Data yang terkumpul kemudian di tabulasi dan ditentukan mean, standar deviasi dan varianve masing-masing kelas.

Tujuan ujicoba tersebut untuk melihat keunggulan dan kelemahan dari model, apakah sudah afektif atau belum, sehingga model Pendidikan jasmani berbasis TPT yang sudah dirancang ini teruji setelah melalui langkah eksperimen tersebut.

Dalam menetapkan kelas eksperimen dan kontrol peneliti menggunakan data nilai rata-rata mid semester tahun ajaran juli – desember 2023. Hasil uji normalitas masing-masing kelas dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 17. Uji normalitas kelas A dan B

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas_A	,138	18	,200	,951	18	,442
Kelas_B	,186	18	,102	,939	18	,284

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikan pengujian *Shapiro-Wilk* > 0,05 berdistribusi normal maka data tersebut dapat digunakan untuk analisis kajian penelitian. Persyaratan kedua penetapan sampel dalam penelitian ini, peneliti juga menguji homogenitas data dari dua kelas yang ada. Hasil pengujian homogenitas data melalui SPSS dapat disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 18. Uji homogenitas data kelas A dan B

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Data	Based on Mean	,055	1	33	,816
	Based on Median	,022	1	33	,883
	Based on Median and with adjusted df	,022	1	30,147	,883
	Based on trimmed mean	,050	1	33	,825

Berdasarkan *out put* SPSS tentang uji homogenitas data diketahui bahwa nilai uji *Levene Statistic* memiliki signifikasnsi 0,816, nilai signifikasi tersebut lebih besar dari nilai alpha 0,05. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa kedua kelas A dan B memiliki tingkat variansi yang sama (homogen).

Setelah terpenuhi syarat dalam menetapkan sampel maka peneliti memberikan *pre-test*, *treatment* dan *post-test* terhadap kelas yang dipilih sebagai kelas ekperimen dan melakukan *pre-test* dan *post-test* terhadap kelas kontrol. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* dapat disajikan pada tabel berikut;

Tabel 19. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*

Kelas	Pre-Test	Pos-Test	Gai Skor
Ekperimen	\bar{X} : 69	\bar{X} : 85	10,13
	St.Dev : 8,79	St.Dev : 9,26	
	Var : 77	Var : 86	
Kontrol	\bar{X} : 62	\bar{X} : 67	3,01
	St.Dev : 8,25	St.Dev : 7,06	
	Var : 68	Var : 50	

Berdasarkan tabel perbandingan di atas maka dapat dipahami bahwa gain skor kelas ekperimen 10,13 sementara pada kelas kontrol 3,01. Hal tersebut menunjukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Untuk membuktikan hal tersebut peneliti menguji perbedaan masing-masing nilai baik *pre-test* maupun *post-test* kelas ekperimen dan kontrol.

Berdasarkan dua uji di atas dapat dipahami bahwa baik kelas ekperimen maupun kontrol masing-masing menunjukan adanya perbedaan yang signifikan dari rata-rata *pre-test* dengan *post-test*, namun pada kelas ekperimen gain skor jauh lebih besar dari pada kelas kontrol, 10,133 untuk kelas ekperimen dan 3,011 untuk kelas kontrol.

Dalam rangka mengetahui efektivitas model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen untuk meningkatkan karakter peserta didik Sekolah Menengah Atas, maka peneliti melakukan uji beda satu rata-rata atau uji t satu rata-rata. Kami mengajukan hipotesi operasionalnya sebagai berikut.

H_1 : Nilai hasil rata-rata belajar menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TPT untuk meningkatkan karakter peserta didik lebih besar dari nilai 80.

H_0 : Nilai hasil rata-rata belajar menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis TPT untuk meningkatkan karakter peserta didik sama dengan nilai 80.

Hasi pengujian menggunakan program SPSS dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 20. Uji beda satu rata-rata nilai *post-test* kelas ekperimen

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Postes_kelas_ekperimen	18	84,94	9,258	2,182

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Postes_kelas_ekperimen	38,929	17	,000	84,944	80,34	89,55

Nilai rata-rata ditemukan 84,94 dengan standar deviasi 9,26 melebihi nilai rata-rata dugaan (nilai 80). Nilai t_{hitung} 38,93 sementara nilai t_{tabel} df $(n-1) = 17$ dengan α 0,05 = 1,734. Dengan demikian maka dapat ditafsirkan bahwa nilai $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} (38,93 > 1,734) dengan kesimpulan H_1 yang mengatakan hasil belajar pendidikan jasmani dengan menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani tersebut lebih besar dari nilai 80 dapat di terima.

Merujuk pada tabel interpretasi yang ditemukan oleh Ridwan (2005), maka nilai rata-rata capai dengan menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani adalah 84,94 yang dibulatkan menjadi 85 berada pada interval 81 – 100 dengan interpretasi sangat efektif. Hasil pengamatan terhadap nilai karakter siswa dari 18 orang siswa pada kelas ekperimen yang dinilai melalui penyebaran kuesioner diperoleh nilai sebagai berikut Tabel 21. Deskripsi nilai karakter siswa

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation	Variance
Ekperimen_Class	18	76	91	83,94	4,399	19,350
Valid N (listwise)	18					

Tabel *out put* di atas menyajikan bahwa, nilai rata-rata pada kelas ekperimen 83,94 dengan standar deviasi 4,399 dan varian 19,350. Untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran pendidikan jasmani dapat diajukan hipotesis bahwa:

H_1 : Nilai hasil rata-rata karakter siswa dengan menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen untuk meningkatkan karakter peserta didik lebih besar dari nilai 80.

H_0 : Nilai hasil rata-rata karakter siswa dengan menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen untuk meningkatkan karakter peserta didik sama dengan nilai 80.

Hasil pengujian menggunakan program SPSS dapat disajikan dan diperoleh *out put* data sebagai berikut.

Tabel 22. Uji beda satu rata-rata nilai karakter siswa kelas ekperimen

One-Sample Statistics			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Ekperimen class	83,94	4,399	1,037

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Ekperimen class	80,964	17	,000	83,944	81,76	86,13

Berdasarkan interpretasi dan pengujian hipotesis di atas, dapat disimpulkan bahwa, nilai karakter siswa menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen berada pada interval 81 – 100 dapat diinterpretasikan dengan sangat efektif.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi produk merupakan hal yang penting dari keseluruhan implementasi model. Dalam proses pengembangan model telah dilakukan evaluasi pormatif terhadap data yang diperoleh dari uji coba eksperimen dan uji coba penyebarluasan produk. Dalam evaluasi ini sudah terjadi penyempurnaan produk yang dilakukan secara terus menerus. Dari hasil penyempurnaan produk tersebut selanjutnya dilakukan evaluasi pormatif.

Kegiatan evaluasi setidaknya mampu menjawab pertanyaan sebagai berikut, bagaimana sikap siswa terhadap kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen untuk meningkatkan karakter peserta didik, bagaimana peningkatan kompetensi (cerdas dan memiliki karakter siswa yang baik terhadap pembelajaran) dalam diri siswa yang merupakan dampak dari keikutsertaan siswa dalam menggunakan model pembelajaran pendidikan jasmani ini. Dari hasil evaluasi diperoleh data bahwa, idealnya konsep pelaksanaan model pembelajaran tersebut harus digunakan secara komprehensif.

Penelitian terhadap model pembelajaran ini menghasilkan produk berupa buku model dan perangkat pembelajaran (RPS). Produk penelitian tersebut diuji coba dan disebarluaskan kepada siswa di SMA N 1 Sutera di semester Juli – Desember 2023. Sehingga hasil dari uji coba dan penyebarluasan tersebut terdapat beberapa kelebihan dan juga beberapa kelemahan dan hasilnya dapat diuraikan sebagai berikut:

B. Luaran yang Dicapai

Adapun luaran dari penelitian ini terdiri dari luaran wajib yaitu : Publikasi di jurnal nasional bereputasi, sedangkan luaran tambahan berupa artikel di prosiding. Spesifik

luaran yang dikeluarkan dalam penelitian ini yaitu berupa buku model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Paly Turnamen untuk meningkatkan karakter peserta didik Sekolah Menengah Atas, yang valid, reliabel, praktis dan efektif

Berdasarkan luaran di atas dari kontrak pendanaan 100% luaran yang sudah menghasilkan sebuah buku model Pendidikan jasmani berbasis keterampilan TPT, dengan tingkat kesiapan mencapai 80% yang ditargetkan. Karena sudah melalui tahap validitas dan reliabelitas pakar serta praktikalitas, dan keefektifan model itu sendiri. Selain itu, juga sudah menyiapkan draf artikel yang akan dipablis pada jurnal Nasional.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis Team Play Turnamen efektif dalam meningkatkan karakter kerja peserta didik di SMA yang mengalami kinerja rendah dalam belajar. Proses pengembangan model pembelajaran melalui tahap-tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi telah menghasilkan produk yang valid, reliabel, praktis, dan efektif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran ini adalah 84,94, yang melebihi nilai rata-rata dugaan. Pengujian hipotesis juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pendidikan jasmani menggunakan model pembelajaran Team Play Turnamen dengan nilai 80 sebagai nilai rata-rata dugaan. Oleh karena itu, hipotesis alternatif bahwa hasil belajar pendidikan jasmani dengan menggunakan model pembelajaran ini lebih besar dari nilai 80 dapat diterima. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis Team Play Turnamen ini dapat dianggap sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani, dengan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 85. Implikasinya, model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam konteks pendidikan jasmani di berbagai SMA sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan karakter kerja peserta didik.

Model Pembelajaran yang dikembangkan melalui tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*) dan tahap pengembangan (*develop*). Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Team Play Turnamen Pembelajaran pada pembelajaran memiliki validitas yang sangat valid baik dari aspek materi, penyajian, bahasa dan keterbacaan.

2. Berdasarkan penilaian melalui uji pratikalitas pada pelaksanaan perkuliahan diketahui bahwa Model Pembelajaran Team Play Turnamen sudah praktis dan mudah digunakan oleh guru.
3. Model Pembelajaran Team Play Turnamen pada pembelajaran penjasorkes sudah efektif berdasarkan hasil belajar siswa.

A. Saran

Berdasarkan penelitian Penerapan Model Pembelajaran Team Play Turnamen pada pembelajaran penjasorkes , peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Team Play Turnamen dikembangkan pada penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, Model Pembelajaran Team Play Turnamen dapat dijadikan salah satu alternatif bahan perbelajaran bagi guru dan siswa.
2. Model Pembelajaran Team Play Turnamen ini dapat dijadikan contoh bagi Guru dalam mengembangkan model pembelajaran penjas di sekolah. Perbaikan dan modifikasi dapat dilakukan dengan tetap memperhatikan langkah-langkah pembuatan Model Pembelajaran.
3. Uji coba Model Pembelajaran Team Play Turnamen ini masih sangat terbatas yaitu terhadap satu kelas saja dan materi yang diujicobakan hanya satu. Sebaiknya, guru mengujicobakan pada kelas lain yang paralel dengan materi uji coba yang lebih banyak sehingga berbagai kekurangan pada model pembelajaran dapat diminimalisir.
4. Penelitian pengembangan akan lebih sempurna jika dilakukan sampai tahap keempat (*disseminate* atau penyebaran).

Jadwal penelitian disusun dengan mengisi langsung tabel berikut dengan memperbolehkan penambahan baris sesuai banyaknya kegiatan.

JADWAL

Tahun ke-1

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Persiapan penelitian	■											
2	Pengumpulan data		■	■									
3	Pelaksanaan penelitian				■	■	■	■					
4	Penyusunan laporan								■	■			
5	Seminar hasil penelitian										■		
6	Monev penelitian											■	
7	Kelayakan lanjutan												■
8	Plublikasi Ilmiah												■

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wang, W. F., Yang, C. Y., & Wang, D. Y. (2016). Analysis of movement effectiveness in badminton strokes with accelerometers. *Advances in Intelligent Systems and Computing*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-23204-1_11
- [2] Gabbet T, Physiological GB. (2007). Anthropometric characteristics of Australian junior national, state, and novice volleyball players. *J Strength Cond Res.*;21(3):902–908.3.
- [3] Koley S, Kaur SP. (2011). Correlations of handgrip strength with selected hand-arm-anthropometric variables in Indian inter-university female volleyball players. *Asian J Sports Med.*;2(4):220–226.6.
- [4] Magalhães J, Inácio M, Oliveira E, et al. (2011). Physiological and neuro-muscular impact of beach-volleyball with reference to fatigue and recovery. *J Sports Med Phys Fitness.*;51(1):66–73.
- [5] Drikos, S., Kountouris, P., Laios, A., & Laios, Y. (2009). *Correlates of Team Performance in Volleyball. International Journal of Performance Analysis in Sport*, 9(2), 149–156. doi:10.1080/24748668.2009.11868472.
- [6] Lenberg, Kinda S. (2006). Volleyball Skills & Drills American Volleyball Coaches Association. *Europe: Human Kinetics*.
- [7] Syamsuryadin, M., & Mansur, M. (2018, December). The Development of the Forearm Passing Training Model in Volleyball for Beginner Athletes. In *2nd Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (YISHPESS 2018) and 1st Conference on Interdisciplinary Approach in Sports (CoIS 2018)*. Atlantis Press.
- [8] Bartlett, J., Smith, L., Davis, K., & Peel, J. (1991). *Development of a Valid Volleyball Skills Test Battery. Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 62(2), 19–21. doi:10.1080/07303084.1991.10606554.
- [9] Jaworski, J., & Zak, M. (2016). Identification of Determinants of Sports Skill Level in Badminton Players Using the Multiple Regression Model. *Human Movement*. <https://doi.org/10.1515/humo-2016-0004>
- [10] Teng, S. L., & Paramesran, R. (2011). Detection of service activity in a badminton game. *IEEE Region 10 Annual International Conference, Proceedings/TENCON*. <https://doi.org/10.1109/TENCON.2011.6129115>.
- [11] Weeratunga, K., How, K. B., Dharmaratne, A., & Messom, C. (2014). Application of computer vision to automate notation for tactical analysis of badminton. *2014 13th International Conference on Control Automation Robotics and Vision, ICARCV 2014*. <https://doi.org/10.1109/ICARCV.2014.7064329>
- [12] Aggarwal, J. K., & Ryo, M. S. (2011). Human activity analysis: A review. In *ACM Computing Surveys*. <https://doi.org/10.1145/1922649.1922653>.
- [13] Lim, C. H., Vats, E., & Chan, C. S. (2015). Fuzzy human motion analysis: A review. *Pattern Recognition*. <https://doi.org/10.1016/j.patcog.2014.11.016>
- [14] Teu, K. K., Kim, W., Tan, J., & Fuss, F. K. (2005). Using dual Euler angles for the analysis of arm movement during the badminton smash. *Sports Engineering*. <https://doi.org/10.1007/bf02844017>
- [15] Chew, Z. S., Sim, L. Sen, Fai, Y. C., & Su, E. L. (2015). Investigation of sensor-based

quantitative model for badminton skill analysis and assessment. *Jurnal Teknologi*.

DOKUMENTASI



SURAT TUGAS

Nomor : 0374/ST-03/VI-2023

Sehubungan dengan pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi, pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta maka perlu dilaksanakan penelitian, maka dengan ini Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta menugaskan nama yang disebutkan di bawah ini :

No	Nama	Jabatan	Ket
1	Ali Mardius, S.Pd., M.Pd	Ketua	Dosen
2	Apriyanti Rahmalia S.Pd., M.Pd	Anggota	Dosen
3	Alfiqroam Kumar, M.Pd., AIFO	Anggota	Dosen
4	Fajri Maifandri	Anggota	Mahasiswa

Untuk melaksanakan kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan pada 14 Juni 2023 dengan judul ``**Model Pembelajaran Pendidikan Berbasis Team Play Tournament (TPT) Untuk Membangun Karakter Kinerja Peserta Didik SMAN 1 Sutera Pesisir Selatan**``.

Demikian surat tugas ini dikeluarkan untuk dapat dilaksanakan dengan sebaik baiknya.

Dikeluarkan di : Padang
Pada Tanggal : 13 Juni 2023

Dekan,



Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

Kuasa : 0326/SK-03/VI-2023

Tanggal : 08 Juni 2023

Tembusan:

1. Yth. Rektor Universitas Bung Hatta sebagai laporan

DOKUMENTASI



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 SUTERA KAB. PESISIR SELATAN
Jl. Baru Cimpu Surantih Kec. Sutera Kab. Pesisir Selatan Telp. (0756)453515
Website : smansasutera.sch.id Email : sman1sutera@gmail.com Kode Pos : 25662



Nomor : 132/1.08.420.07/SMA.01/KP-2023
Hal : Surat Balasan
Lampiran :-

Yth. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
di Padang
Dengan Hormat,

Menanggapi Surat Tugas yang Bapak/Ibu kirimkan dengan Nomor : 0374/ST-03/VI-2023 tertanggal 14 Juni 2023, maka dengan ini kami memberikan surat balasan mengenai kegiatan Penelitian dengan judul "Model Pembelajaran Pendidikan Berbasis Team Play Tournament (TPT) Untuk Membangun Karakter Kinerja Peserta Didik SMAN 1 Sutera Pesisir Selatan".

No	Nama	Prodi	Jabatan
1.	Ali Mardius, S.Pd, M.Pd	PJKR	Ketua
2.	Apriyanti Rahmalia, S.Pd, M.Pd	PJKR	Anggota
3.	Alfiqroam Kumar, M.Pd., AIFO	PJKR	Anggota
4.	Fajry Maifandri	Mahasiswa PJKR	Anggota

Nama-nama di atas telah melakukan Penelitian dengan "Baik" di SMAN 1 Sutera Pesisir Selatan padatanggal 14 Juni 2023.

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya oleh bersangkutan.

Pesisir Selatan, 14 Juni 2023

SMAN 1 Sutera Pesisir Selatan



ARMAN, S. Pd

NIP. 19700722 199512 1 001

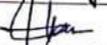
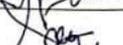
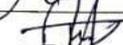
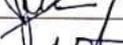
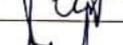
DOKUMENTASI

ABSEN SISWA-SISWI SMAN 1 SUTERA PESISIR SELATAN
TAHUN PELAJARAN 2022-2023

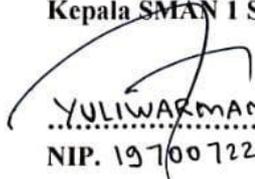
No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
1.	Fadel Muhammad Candesa	XI IPA1	
2.	Minda Saputra	X Fase X	
3.	MARAFUL JARIKLA	Fase E 6	
4.	TRINITY ANANTA	XI IPS 2	
5.	Zeny Vantiana Putri	XI IPA 6	
6.	Nabila syahira	Fase E 11	
7.	Keyla Desva Agustin	Fase E 7	
8.	INDAH BUNGA	XI IPA 6	
9.	MOZA kurnia lisa	XI IPA 6	
10.	TRY ARGA	Fase E 7	
11.	Faggi Pamarsha	Fase E 1	
12.	Aulia lisa Gustia	Fase E 5	
13.	Sofie Jani	Fase E 9	
14.	DOMAZA PURA	XI IPA 6	
15.	Aisyah nur asri	Fase E 6	
16.	Neyla Padikel Putri	Fase E 3	
17.	Savina	Fase E 1	
18.	Anjeli	Fase E 5	
19.	ZAKY	XI IPA 3	
20.	Fatham	XI IPA 6	
21.	Wanda	X 8	
22.	laila	XI IPS 1	
23.	Nawo M.S	E 3	

DOKUMENTASI

ABSEN SISWA-SISWI SMAN 1 SUTERA PESISIR SELATAN
TAHUN PELAJARAN 2022-2023

No	Nama	Kelas	Tanda Tangan
24	Maisyia Tahara	X.9	
25	Nisya Dera A	XI IPS 2	
26	Muta Yunisa	XI IPS 1	
27	Andi Lesmana	XI	
28	Afdal Yura	XI	
30	Beni	XI	
31	Yaco Saputra	XI	
32	Jutana	XI	
33	Dini Afranti	XI	
34	Widya Sari	XI	
35	Madia	X	
36	Meci	X	

Pesisir Selatan, 14 Juni 2023
Kepala SMAN 1 Sutera Pasisir Selatan


.....
YULIWARMAN, S.Pd
NIP. 19700722 199512 1 001

DOKUMENTASI



DOKUMENTASI



DOKUMENTASI



Submit Artikel Pada Jurnal Nasional Indexing sinta 3

Submissions

My Queue **1** Archives **1** [Help](#)

My Assigned [Filters](#) [New Submission](#)

2422 **Mardius et al.**
PHYSICAL EDUCATION LEARNING MODEL BASED ON TEAM PLAY TOURNAMENTS TO BUILD STUD... [Submission](#) [View](#) ▼