

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL *TEAMS GAMES* *TOURNAMENTS*

Supardi

Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SDN 3 Sambimulyo Banyuwangi
supardi@gmail.com

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani melalui penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) kelas V SDN 3 Sambirejo Banyuwangi. Dalam penelitian tindakan ini dilakukan dalam 3 siklus dan dari hasil tindakan yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat terlihat pada peningkatan hasil tes kemampuan dan ketrampilan siswa selama tiga siklus, yaitu siklus I 56,8 %, siklus II 69,8 %, siklus III 84 %. Hasil penelitian tindakan ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani pada siswa kelas V di SDN 3 Sambirejo Kec. Bangorejo Kab. Banyuwangi.

Kata Kunci: *Aktivitas dan Hasil Belajar, Teams Games Tournaments, Pendidikan Jasmani.*

The purpose of this study was to determine the extent to which the increase in physical education learning outcomes through the application of cooperative learning TGT models in fifth grade in SDN 3 Sambirejo Banyuwangi. In this action research conducted in 3 cycles and from the results of the actions taken proved to be able to improve student learning outcomes, this can be seen in the improvement of students' ability and skills test results for three cycles, namely cycle I 56.8%, cycle II 69.8 %, cycle III 84%. The results of this action research indicate that the application of cooperative learning in the TGT model (*teams games tournaments*) can improve the results of physical education learning in the fifth grade students at SDN 3 Sambirejo Kec. Bangorejo District. Banyuwangi

Keywords: *Learning Outcome, Teams Games Tournaments, Physical Education,*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari diri siswa (faktor *internal*) maupun dari luar siswa (faktor *external*). Faktor *internal* diantaranya adalah minat, bakat, motivasi dan tingkat intelegensi. Sedangkan faktor *external* diantaranya adalah metode pembelajaran dan kondisi lingkungan sekolah. Guru sebagai instrumen mempengaruhi perkembangan dan kemajuan peserta didik. Hal ini berkaitan erat dengan orientasi mengajar kepada siswa. Apakah guru memosisikan sebagai tenaga profesional yang lebih berorientasi kepada *profit*, atau lebih kepada permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh siswa memberikan hasil yang berbeda, maka anak didik akan terabaikan. Artinya guru akan bekerja hanya sampai memenuhi kewajiban mengajarnya saja. Sedangkan guru yang berorientasi kepada kendala dan permasalahan yang dihadapi siswa akan menghasilkan peserta didik yang

reflektif, yakni peserta didik yang sadar mengenai kekurangan dan mengoptimalkan aspek kelebihanannya.

Pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* sangat bermacam. Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, yaitu: *Jigsaw II*, *Student Teams Achievement Devition (STAD)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Teams Game Tournament (TGT)*, *Group Investigation (GI)* dan metode struktural. Peneliti dalam penelitian ini hanya akan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Game Tournament TGT*. Dalam upaya melaksanakan tuntutan gerak psikomotor yang lebih kompleks maka perlu ada upaya-upaya kreatif memilih model pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Pada pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti pada model pembelajaran kooperatif, harapan siswanya guru adalah siswa dapat lebih aktif dalam melakukan pembelajaran khususnya pada siswa SDN 3 Sambirejo, namun pada kenyataan di lapangan harapan ini sering tidak sepenuhnya terpenuhi. Penyebab tidak terpenuhinya harapan ini salah satunya bisa terjadi apabila guru kurang kreatif dalam metode pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Dan ditambah lagi hati siswa kurang begitu berminat untuk mengikuti pembelajaran, dan hal ini juga terjadi pada hampir semua mata pelajaran dan yang lebih mengawatirkan siswa yang datang kesekolah seakan-akan hanya sekedar rutinitas dan pada akhirnya lulus mendapat ijazah. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan bahwa kelas V hasil belajar siswa dalam pelajaran penjaskes masih sangat rendah. Siswa merasa kesulitan dalam belajar sehingga siswa kurang respon terhadap pembelajaran. Dari landasan permasalahan inilah yang mendorong peneliti yang sekaligus sebagai guru di SDN 3 Sambirejo ingin memberikan sebuah model pembelajaran *cooperative* dengan harapan adanya perubahan dari siswa yang pada awalnya hanya melakukan aktivitas karena tuntutan dari sekolah menjadi sebuah kebutuhan yang menyenangkan bagi siswa itu sendiri dan terlebih jika hasil dari pembelajaran pendidikan jasmani yang signifikan sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani.

METODE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Sambimulyo Kec. Bangorejo Kab. Banyuwangi tahun pelajaran 2015-2016. Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan bahwa kelas V aktivitas dan hasil belajar pendidikan jasmani masih sangat rendah. Siswa merasa kesulitan dalam belajar sehingga siswa kurang respon terhadap pembelajaran di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yang dilakukan secara bertahap-tahap sampai mendapatkan hasil yang diinginkan. PTK dilakukan di SDN 3 Sambimulyo kelas V dengan jumlah 25 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan, rancangan dilakukan dalam 3 siklus yang meliputi ; (a) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Tujuan yang diharapkan pada pertemuan pertama dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan prosedur rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 s.d 19 Maret 2016 di

SDN 3 Sambirejo Kec. Bangorejo Kab. Banyuwangi tahun pelajaran 2015-2016 dengan jumlah siswa 34 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan.

Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi tes formatif I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Tes Pada Siklus I

Deskripsi	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Peserta Didik	25	
Ketuntasan Belajar	8	17
Prosentase	32%	68%

Keterangan: Nilai KKM adalah 70

Dari tabel 1 di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 56,8 % atau ada 8 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 32 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85 %. Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksudkan dan digunakan guru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*).

Peneliti dibantu temana sejawat sebagai pengamat. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pembelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Tes Pada Siklus II

Deskripsi	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Peserta Didik	25	
Ketuntasan Belajar	16	9
Prosentase	64%	36%

Keterangan: Nilai KKM adalah 70

Dari tabel 2 diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 69,8 % dan ketuntasan belajar mencapai 64. % atau ada 16 siswa dari 25 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan cukup baik dari siklus I tetapi belum mencapai nilai ideal yang diharapkan karena belum mencapai nilai ideal 75. Adanya peningkatan hasil belajar siswa ini karena setelah guru menginformasikan bahwa setiap akhir pelajaran akan selalu diadakan tes sehingga pada pertemuan berikutnya siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa juga sudah mulai mengerti apa yang dimaksudkan dan diinginkan guru dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*).

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk siklus III dilaksanakan pada tanggal 09 s.d 16 April 2016 di SDN 3 Sambirejo Kec. Bangorejo Kab. Banyuwangi tahun pelajaran 2015-2016 dengan jumlah siswa 25 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus II, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus II tidak terulang lagi pada siklus III. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses pembelajaran siswa diberi tes formatif III

dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah tes formatif III. Adapun data hasil penelitian pada siklus III adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai Tes Pada Siklus III

Deskripsi	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Peserta Didik	25	
Ketuntasan Belajar	25	0
Prosentase	100%	0%

Keterangan: Nilai KKM adalah 70

Berdasarkan tabel 3 diperoleh nilai rata-rata tes formatif sebesar 84 %, dan telah tuntas secara keseluruhan. Secara klasikal ketuntasan belajar yang telah tercapai sebesar 100 % (termasuk kategori tuntas). Hasil pada siklus III ini mengalami peningkatan lebih baik dari siklus II. Adanya peningkatan hasil belajar pada siklus III ini dipengaruhi oleh adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) sehingga siswa menjadi lebih terbiasa dengan pembelajaran seperti ini sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang telah diberikan. Di samping itu ketuntasan ini juga dipengaruhi oleh kerja sama dari siswa yang telah menguasai materi pembelajaran untuk membantu temannya.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*), dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 56,8 % ; 69,8 % ; 84 %. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Sedangkan untuk kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran diperoleh data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap hasil belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan. Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang paling dominan adalah bekerja dengan menggunakan alat/media, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru, dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif. Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-langkah pendekatan pembelajaran dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru membimbing mengarahkan siswa dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran, menjelaskan, memberi umpan balik berupa tanya jawab di mana persentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) hasilnya sangat baik. Hal itu tampak pada pertemuan pertama dari 25 siswa siswa nilai rata rata mencapai : 56,8 % meningkat menjadi 69,8 % dan pada siklus 3 meningkat menjadi 84 % . Dari analisis data di atas bahwa pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) kegiatan belajar mengajar lebih berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada siswa di SDN 3 Sambirejo Kec. Bangorejo Kab. Banyuwangi, oleh karena itu diharapkan kepada para guru dapat melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan diskusi dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) ketrampilan dalam pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) menunjukkan peningkatan pada tiap-tiap putaran (

ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, II, dan III) yaitu masing-masing 56,8 % ; 69,8 %; 84 %. Pada siklus III ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai; (2) aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar menunjukkan seluruh siswa dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik dalam setiap aspek; (3) penerapan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) pada konsep-konsep penjaskes ini menunjukkan peningkatan pada tiap-tiap putarannya; (4) hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan pembelajaran kooperatif model TGT (*teams games tournaments*) bermanfaat dan membantu siswa untuk lebih muda memahami konsep penjaskes serta siswa merasa senang dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Buchari, M. (1986). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Bandung: Tarsito
- Chaplin, J.P. (1992). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Nana, S. (1998). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nasution. (1972). *Psikologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nasution. M.N. (2001). *Manajemen Mutu Terpadu*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Nurkencana, W. (1986). *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasiona
- Poerwadarminta, W.J.S. (1993). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Sardiman, A.M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. (2008). *Cooperative Learning Teori Riset dan Praktik*. Terjemahan Lita. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.
- Winkel, W.S. (1997). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. (Edisi Revisi). Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia.