



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa

Muhammad Luqman Zulfikar¹, Dian Budiana¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2018

Disetujui April 2019

Dipublikasikan Mei 2019

Keywords:

Model Kooperatif, Partisipasi Belajar, Teams Games Tournament

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi belajar pendidikan jasmani siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 di salah satu sekolah dasar yang ada di Kota Bandung. Hasil penelitian pada tahap pra observasi menunjukkan rata-rata persentase 50,82%, pada siklus I tindakan I menunjukkan rata-rata persentase 60,94%, pada siklus I tindakan II rata-rata persentase 66,02%, pada siklus II tindakan I menunjukkan rata-rata persentase 70,97%, pada siklus II tindakan II terdapat peningkatan yang signifikan dan sudah mencapai kriteria ketentuan maksimal terhadap partisipasi belajar siswa dengan rata-rata persentase 83,06%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas 5 di salah satu sekolah dasar yang ada di Kota Bandung.

Abstract

The purpose of this study was to investigate at the influence of the of the cooperative learning model type teams games tournament toward the student participation in physical education class. It's used class action reseach. Data obtained using the observation sheet. The participants was fifth grade elementary school student in Bandung. The results showed the average percentage of 50.82% on pre observation, on a cycle I actions I shows the average percentage of 60.94%, on a cycle I Act II the average percentage of 66.02%, cycle II action I show the average 70.97% percentage, cycle II Act II there is a significant increase and has already reached the criteria of maximum conditions against the participation of students with average percentage of 83.06%. Its conclude that the application of the cooperative learning model type teams games tournament in the subjects of physical education can improve learning participation fifth grade in one of the existing primary school in Bandung.

© 2019 Tegar

*Alamat korespondensi : Jl. PHH Mustofa No. 200 Kota Bandung
E-mail : luqmankode@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan yang dapat membantu proses pembentukan karakter peserta didik. Penjas tidak hanya menekankan perkembangan fisik, namun memperhatikan aspek perkembangan lainnya seperti sosial dan kognitif. Pandangan ideologi yang dominan tentang pendidikan jasmani menunjukkan tidak hanya 'privileging' olahraga daripada aktivitas fisik, tetapi juga 'pengerasan' hirarki kegiatan yang ditetapkan dalam pendidikan jasmani yang terus menampilkan olahraga dan permainan kompetitif di puncak (Harvey, Donovan, Harvey, & Donovan, 2013). Dalam pembelajaran Penjas tidak terus-menerus melakukan olahraga serta aktivitas fisik, namun dari aktivitas tersebut Penjas mampu bersaing untuk menampilkan olahraga dan permainan kompetitif di puncak.

Pendidikan jasmani yang ada di sekolah harus dikemas dengan semenarik mungkin agar semua siswa antusias dan berpartisipasi dalam pembelajaran, akan tetapi hasil pengamatan peneliti di salah satu sekolah dasar yang ada di kota Bandung, pembelajaran yang dusuguhkan oleh guru secara monoton dengan gaya komando yang dimana siswa hanya akan bergerak oleh intruksi dari guru atau di perintah oleh guru, hal tersebut tentu membuat siswa menjadi bosan dan tidak dapat mengeksplorasi gerak lebih banyak dan bebas yang membuat partisipasi belajar siswa menurun hanya sedikit siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan banyaknya metode pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam pembelajaran Penjas di sekolah maka sudah seharusnya siswa mengapresiasi pembelajaran Penjas dengan sungguh-sungguh dan menyenangkan.

Proses belajar mengajar tentu tidak terlepas dari peran seorang guru. Karena dalam sebuah situasi belajar, murid membutuhkan seorang guru untuk membimbingnya (Stephani, 2016). Pembelajaran kooperatif dirasakan bisa membuat siswa secara keseluruhan mengikuti pembelajaran Penjas mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk saling membantu belajar (Slavin, 2015). Dalam pembelajaran kooperatif ini siswa bisa saling mengenal lebih dekat sesama teman dengan membentuk kelompok kecil dalam pembelajaran Penjas, sehingga dapat terjalin hubungan yang baik sesama teman untuk mencapai tujuan yang sama. Serta dalam model kooperatif ini tidak mendiskriminasikan siswa siapa pun itu dari etnis, suku, latar belakang semuanya tergabung dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dapat memberikan sarana bagi siswa dari latar belakang etnis dan budaya yang berbeda untuk berkumpul (Hennebry, Fordyce, & Hennebry, 2017). Tidak ada perbedaan baik dari segi etnis, budaya, dan lain sebagainya dalam pembelajaran kooperatif, semua siswa dapat mengikuti pembelajaran penjas di sekolah.

Perspektif motivasionalis menganggap bahwa motivasi tugas adalah satu-satunya dampak-bagian dari proses pembelajaran, menegaskan bahwa proses lain seperti perencanaan dan bantuan didorong oleh kepentingan pribadi yang dimotivasi oleh individu perspektif kohesi sosial (juga disebut teori interdependensi sosial) menunjukkan bahwa efek pembelajaran kooperatif sangat bergantung pada kekompakan kelompok. Perspektif ini menyatakan bahwa

siswa saling membantu belajar karena mereka peduli dengan kelompok dan anggotanya dan datang untuk mendapatkan manfaat identitas diri dari keanggotaan kelompok. Selain itu, bentuk pembelajaran seperti itu menawarkan kesempatan untuk keterlibatan interaktif, terlihat untuk mendorong partisipasi siswa, merangsang pemikiran kritis dan membutuhkan interaksi teman sebaya (Hennebry et al., 2017). Keterlibatan secara interaktif siswa dalam pembelajaran Penjas mampu mendorong partisipasi siswa dan merangsang siswa untuk bekerjasama sehingga sesama siswa saling melakukan interaksi dalam mencapai suatu tujuan.

Strategi Teams Games Tournament dalam pembelajaran kooperatif ini menjadi senjata dalam menghidupkan pembelajaran Penjas yang mampu membuat siswa berperan aktif mulai dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Salah satu cara untuk menyuntikkan kegembiraan dan antusiasme ke dalam pembelajaran tekstual yang diperlukan adalah dengan menggunakan Teams-Games-Tournament (Hollifield, 1973). Metode Teams Games Tournament ini terbukti dapat meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa karena dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan. Teknik pembelajaran kooperatif dari Teams-Games-Tournament gigitan serangga dan menginfeksi saya dengan virus aktif dan partisipatif” (Wyk, 2011). Melaksanakan pembelajaran dengan cara pembentukan kelompok, melakukan permainan dan kompetisi, ini mampu membuat siswa aktif dan berpartisipasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, bagaikan sengatan dan penyebaran virus aktif dan partisipasi belajar terhadap siswa yang

pasif sehingga akhirnya mengikuti pembelajaran sampai selesai.

Piaget memandang bahwa interaksi sosial juga sama pentingnya bagi perkembangan kognitif (Ormrod, 2001; Stephani, 2014). Jika siswa ditugaskan untuk tim pembelajaran kooperatif multiras, mereka akan belajar untuk menyukai dan membantu satu sama lain (Allport, 1954; DeVries, Edwards, & Slavin, 1978). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dapat menumbuhkan sikap saling tolong menolong dan bekerja sama terhadap sesama siswa dengan begitu aspek afektif siswa meningkat. Metode Teams Games Tournament ini mampu meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang merupakan bagian penting dalam pembelajaran penjas untuk dapat mencapai pembelajaran penjas yang diinginkan.

Peran dan kreativitas guru dalam mengemas pembelajaran sangatlah penting dalam menciptakan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas pembelajaran, penulis coba menerapkan permainan sepakbola dalam materi gerak dasar lokomotor, untuk coba memecahkan permasalahan mengenai kurangnya partisipasi belajar siswa, sehingga diharapkan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, permasalahan mengenai kurang aktifnya siswa, dan banyak waktu yang terbuang ini coba dipecahkan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Berdasarkan penjelasan di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran

kooperatif tipe teams games tournament terhadap partisipasi Belajar Penjas Siswa Kelas 5 di salah satu sekolah dasar yang ada di Kota Bandung.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research sebagai cara untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Subjek penelitian dalam PTK ini adalah siswa kelas 5 yang berjumlah 38 orang, terdiri dari 13 orang putra dan 19 orang putri di salah satu sekolah dasar yang ada di Kota Bandung.

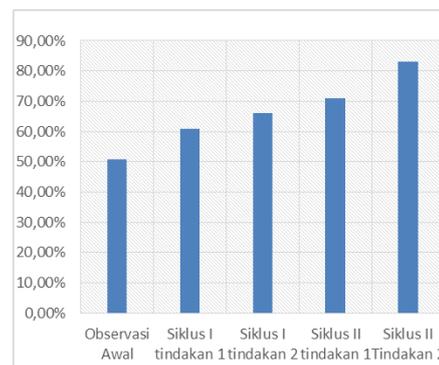
Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan cara observasi langsung dan wawancara dengan menggunakan Pedoman observasi dalam bentuk format yang telah dibuat untuk mengumpulkan data berbagai informasi dalam upaya meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Adapun format observasi yang digunakan dalam penelitian ini merujuk kepada group time sampling.

Penelitian dimulai dengan proses observasi awal, dan mencari permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Kemudian dengan memakai metode penelitian PTK, adanya siklus dan tindakan untuk memecahkan permasalahan, dan untuk 1 siklus terdapat 2 tindakan (1 tindakan berlangsung selama 1 pertemuan selama 70 menit), dalam 1 siklus memuat langkah-langkah membuat rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pertemuan pertama penelitian siklus 1 tindakan 1, pertemuan kedua siklus 1 tindakan 2, selanjutnya pertemuan keti-

ga siklus 2 tindakan 1, pertemuan keempat siklus 2 tindakan 2, jika hasil penelitian masih belum mencapai target maka penelitian dilanjutkan dengan siklus 3, jika penelitian sudah mencapai target maka masalah penelitian telah di pecahkan.

HASIL PENELITIAN

Pengolahan data menggunakan teknik persentase, hasil dapat dilihat pada diagram berikut :



Gambar 1. Grafik Partisipasi belajar

Siswa dalam setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan partisipasi belajar siswa. Persentase partisipasi belajar pada tahap pra observasi menunjukkan nilai 50,82%, siklus I tindakan I 60,94%, siklus I tindakan II 66,02%, siklus II tindakan I 70,97%, siklus II tindakan II 83,06% siswa aktif dalam pembelajaran. Hasil diatas menunjukkan peningkatan yang cukup baik pada partisipasi belajar siswa terutama pada siklus 2 tindakan 2, peningkatan tersebut sebanyak kurang lebih 13% angka tersebut menunjukkan banyaknya siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran penjas, dengan hasil tersebut, model kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan

partisipasi belajar siswa, dalam pembelajaran Teams Games Tournament ini, pembentukan kelompok sangat menarik bagi siswa dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Hennebry et al., 2017).

Pembelajaran secara berkelompok memberikan suasana pembelajaran menjadi interaktif karena siswa saling berinteraksi dalam mencapai tujuan yang sama. Permainan berkelompok yang membuat siswa saling bekerja sama dalam permainan untuk memenangkan permainan, motivasi siswa meningkat dengan adanya kompetisi dalam pembelajaran sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran meningkat sangat tinggi. Dalam pembelajaran TGT siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, tetapi semua siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan diskusi dan permainan (Maisaroh, 2011). Tidak hanya menunggu instruksi guru namun siswa mengikuti pembelajaran secara aktif dengan menyuguhkan permainan dan diskusi sehingga pembelajaran menjadi interaktif. Model kooperatif tipe teams games tournament bagi siswa dapat membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran penjas. Pada siswa usia 10-11 tahun mereka sudah mulai merasakan kebersamaan dalam belajar, bersaing dalam meraih prestasi dan sudah mulai tidak egois saat belajar, dalam artian pada saat pembelajaran anak sudah tidak asik belajar sendiri melainkan ingin belajar bersama-sama dengan teman kelasnya.

Dilihat dari aspek sosial siswa, pembelajaran teams games tournament ini merangsang siswa untuk saling berinteraksi pada saat pembelajaran berlangsung. Dari setiap rangkaian pembelajaranpun telah meningkatkan sikap

positif siswa seperti saling tolong menolong, bertanggung jawab, serta jujur sepertinya yang diungkapkan TGT telah terbukti efektif pada mereka. Siswa dalam kelompok eksperimen telah relatif meningkatkan sikap positif (Salam, 2015). Peningkatan partisipasi siswa dari siklus 2 tindakan 2 ini siswa mendapatkan banyak pengalaman belajar bersama teman kelompok tidak hanya dari aspek psikomotornya saja namun aspek kognitif dan afektifnya pun siswa dapatkan. Jadi menerapkan model kooperatif tipe teams games tournament ini telah meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas kelas 5 di salah satu sekolah di Kota Bandung.

KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- .DeVries, D. L., Edwards, K. J., & Slavin, R. E. (1978). Biracial learning teams and race relations in the classroom: Four field experiments using Teams-Games-Tournament. *Journal of Educational Psychology*, 70(3), 356–362. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.70.3.356>
- Harvey, S., Donovan, T. M. O., Harvey, S., & Donovan, T. M. O. (2013). Pre-service physical education teachers' beliefs about competition in physical education Pre-service physical education teachers' beliefs about competition in physical education, (November 2014), 37–41. <https://doi.org/10.1080/13573322.2011.610784>
- Hennebry, M. L., Fordyce, K., & Hennebry, M. L. (2017). Cooperative learning on an

- international masters Cooperative learning on an international masters. Higher Education Research & Development, 0(0), 1–15. <https://doi.org/10.1080/07294360.2017.1359150>
- Hennebry, M. L., Fordyce, K., & Hennebry, M. L. (2017). Cooperative learning on an international masters Cooperative learning on an international masters. Higher Education Research & Development, 0(0), 1–15. <https://doi.org/10.1080/07294360.2017.1359150>
- Hollifield, J. H. (1973). Teams-Game-Tournament. *Science Activities: Classroom Projects and Curriculum Ideas*, 10(3), 19–45. <https://doi.org/10.1080/00368121.1973.9957662>
- Maisaroh, S. (2011). Upaya Peningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Siti Maisaroh 1, VI(2), 150–169.
- Salam, A. (2015). Teams Games Tournaments (TGT). Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools in Bangladesh, 4(3), 271–287. <https://doi.org/10.4471/redimat.2015.1519>
- Slavin, E R. (2010). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik: Bandung, Nusa Media
- Stephani, M.R. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Bermain Bola Basket. *Edusentris, Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 1 No. 2, Juli 2014
- Stephani, M.R. (2016). peran guru dalam upaya meningkatkan higher order thinking melalui gaya mengajar guided-discovery pada pembelajaran pendidikan jasmani. *JPJO Vol. 1 N0.2*. DOI 10.17509/jpjo.v1i2.10911.
- Suherman, A. (2009). Revitalisasi pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani: Bandung: CV. Bintang Waliartika
- Wyk, M. M. van. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183–193. <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>