

PENERAPAN PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN TEKNIK DASAR
PERMAIANAN TRADISIONAL
PADA PELAJARAN PENJAS

by Book Scan

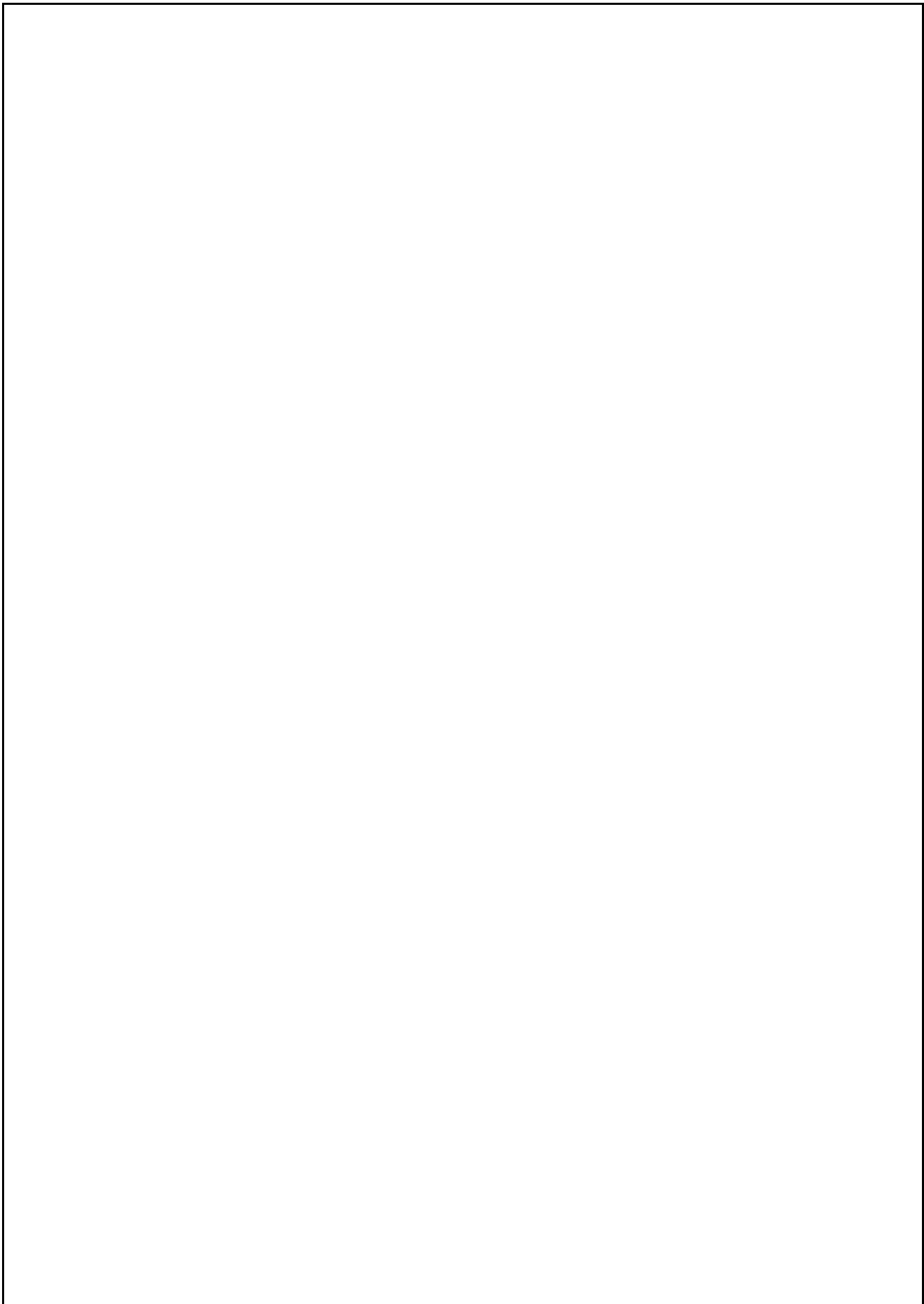
Submission date: 03-Feb-2021 11:51AM (UTC+0700)

Submission ID: 1500483060

File name: BOOK_CHAPTER_Oltrad.docx (26.37K)

Word count: 1476

Character count: 9652



20

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN TEKNIK DASAR PERMAIANAN TRADISIONAL PADA PELAJARAN PENJAS

Moh. Nur Kholis

Penelitian ini dilatar belakangi saat ini permainan tradisional sangat jarang sekali dilaksanakan dalam pembelajaran penjas. Mulai dari pembelajaran yang ada di sekolah dasar sampai pembelajaran yang ada di sekolah menengah keatas. Hal ini dikarenakan banyak tenaga pengajar yang kurang paham dalam pembelajaran permainan tradisional. Dan permainan tradisional yang digunakan dalam pemanasan saja. Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen *pre-test post-test group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas atas yang berjumlah 40, dan sekaligus menjadi sampel dalam penelitian ini. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes menangkap, memukul, melempar, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik analisis uji t. Hasil penelitian menunjukkan (1) Ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk menangkap dengan $t\text{-hitung} = 1.877 > t\text{-tabel } 5\% = 1.812$, (2) Ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk memukul dengan $t\text{-hitung} = 2.466 > t\text{-tabel } 5\% = 1.812$, (3) Ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk melempar dengan $t\text{-hitung} = 3.312 > t\text{-tabel } 5\% = 1.812$. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap penguasaan teknik dasar permainan bola bakar (*Slagball*) pada pelajaran penjasorkes pada siswa di SD Negeri Selorejo kecamatan Bagor Kabupaten Nganjuk.

Pendahuluan

Olahraga tradisional merupakan asli permainan rakyat sebagai aset budaya bangsa yang memiliki unsur olah fisik. Olahraga tradisional berkebang cukup lama dimasyartakat karena hanya sebagai olahraga hiburan, kesenangan dan kebutuhan interaksi sosial. Dalam rangka melaksanakan Undang- undang nomor 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional dan peraturan Pemerintah Nomor 16 tahun 2007 tentang peraturan pemerintah tersebut diatur secara jelas tugas dan wewenang pemerintah dan pemerintah daerah dalam membangun keolahragan mencakup pembinaan olahraga merupakan investasi multi sector melingkupi invertasi kesehatan sosial, investasi ekonomi dan budaya. Olahraga juga merupakan

jati diri bangsa. Dalam rangka mempromosikan dan mengangkat serta mengembalikan kejayaan bangsa. Hal ini saya dengan tujuan pendidikan jasmani dalam pembelajaran. Yaitu tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pengembangan keterampilan pengelolaan dari dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, selain itu juga dapat meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik (Depdiknas,2006:2).

Permainan bola bakar sebenarnya sudah dikenal pada masyarakat banyak sejak tahun 50-an. Di sekolah- sekolah terutama pada sekolah dasar sangat dikenal dan sering dimainkan. Bahkan permainan ini juga di pertandingkan walaupun sangat tidak populer. Dalam permainan bola bakar akan dipelajari hal-hal yang berhubungan bagaimana melakukan permainan bola pukul/bakar tersebut, bagaimana teknik dan taktik dalam permainan. Permainan bola bakar sama hal dengan permainan bola kasti hanya yang membedakan adalah ada pemukul bola atau pembakar. Keterampilan dasar yang harus di miliki oleh seorang pemain kasti adalah keterampilan melempar, menangkap, memukul dan memukul bola pada pembakar di bola bakar (*slagball*), karena dapat mendapatkan nilai dan dapat memenangkan sebuah permainan kasti (Edy Sih Miranto, Slamet, 2010)

Bentuk lapangan bola bakar permainan berbentuk segi enam dengan memiliki tiang hinggap sebanyak 6 buah. Dengan ukuran panjang masing titik masing tiang hinggap adalah 12 meter. Bagaian samping lapanga terdapat bagian berbentuk persegi panjang digunakan untuk *home base* atau juga disebut ruang bebas. Selain lapangan perlengkapan yang digunakan adalah bola yang sama dengan bola roundres, tiang hinggap yang berjumlah 6, tongkat pemukul yang berukuran panjang 60 cm dengan rincian 10cm sebagai pegangan dan 50 cm sebagai pemukul. Serta ditambah tempat pemukul/ pembakar biasanya digunaka adalah tong yang berbunyi nyaring. Agar saat dipukul/bakar pemain dapat mendengar saat pembakar berbunyi.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar hingga sekolah menengah, membelajarkan siswa melalui aktivitas gerak. Selain itu kreativitas pendidik juga terbatas sehingga mereka bosan dengan cara guru mengajar yang dimana siswa diberikan pemahaman teori dan gerakan-gerakan teknik dasar permainan secara terpisah dan memberikan siswa

intruksi untuk melakukan gerakan teknik dasar berulang-ulang. Dengan model pembelajaran seperti ini biasanya siswa mengalami kejenuhan dan mengeluh karena mereka akan mengalami banyak kesulitan, sehingga dapat menyiksa waktu proses pembelajaran penjas, hal ini perlu di carikan jalan keluar dengan memanfaatkan model pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar. Model pembelajaran kooperatif antara lain tipe *Jigsaw*, tipe *Think Pair Share (TPS)*, tipe *Numbered Head Together (NHT)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, dll. Dalam penelitian ini, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournament* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut (Steve Person dalam Slavin,2008:167).

18 Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran “*Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT)*”. *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotaan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Dari hasil kompetisi permainan. Diharapkan dengan 15 *Teams Games Tournament (TGT)* ini dapat merangsang minat siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa perbaikan kualitas proses pelaksanaan 9 pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SD Negeri Selorejo kecamatan Bagor Kabupaten Nganjuk . Perbaikan tersebut sebagaimana ditunjukkan beberapa indikator utama yaitu : makin banyak siswa yang senang berolahraga dengan presensi yang tinggi waktu pembelajaran Penjasorkes, tidak ada lagi keluhan bahwa pelajaran permainan kasti itu berat dan menguras tenaga.

Metodologi Penelitian

Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang 14 digunakan pada penelitian ini. Hal ini dipilih karena pada penelitian ini analisis yang digunakan berbasis pada angka. Angka-angka yang diperoleh dari hasil yang didapatkan pada saat peneliti terjun langsung dilapangan dengan menggunakan test dan pengukuran. Hipotesis dan masalah yang ada dipenelitian ini diukur dan kuantitatif.. Kemudian hasil tersebut dibandingkan dari data satu dengan data yang satunya. Penelitian ini

menggunakan teknik *eksperimen pre-test post-test group design*. Pengukuran dilakukan secara dua kali di awal (*pre-test*) sebelum diberikan program pelatihan dan di akhir (*post-test*) sesudah diberikan program pelatihan. Eksperimen dengan pola *matching by subject design* pada prinsipnya ada tiga cara pairing yaitu : 1. *Nominal pairing*, 2. *Ordinal pairing*, 3. *Combinednominal and ordinal pairing* (Sutrisno Hadi : 2004). Dengan penelitian digambarkan sebagai berikut :

Tabel 7.1. Design penelitian.

Kelompok	Tes awal (<i>Pre_test</i>)	Perlakuan (<i>treatmet</i>)	Hasil belajar
eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

- 4 : Kelompok eksperimen dan Kontrol siswa kelas atas.
- O₁ :Tes awal kelompok eksperimen
- O₂ :Hasil belajar kelompok eksperimen
- O₃ :Tes awal kelompok kontrol
- O₄ :Hasil belajar kelompok kontrol
- X :Pembelajaran kooperatif tipe TGT

Pembagian kelompok eksperimen didasarkan pada *pre-test* menangkap, memukul, melempar. Setelah mengetahui hasil tes awal dirangking dari nilai tertinggi hingga terendah. Agar sampel seimbang teknik pembagian kelompok ditentukan dengan rumus (ABBA). Kelompok 1 meliputi rangking 1,4,5,8,9 dan seterusnya, sedangkan kelompok 2 meliputi rangking 2,3,6,7 dan seterusnya. Dengan demikian kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan merupakan kelompok yang seimbang. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan secara acak atau random.

HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan dalam penelitian “ Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Geams Tournament* (TGT) untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar permainan kasti pada pelajaran penjasorkes pada siswa di SD Negeri Selorejo kecamatan Bagor Kabupaten Nganjuk Tahun 2018” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan tabel Paired menangkap diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk menangkap.
2. Berdasarkan tabel Paired memukul diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk memukul.
3. Berdasarkan tabel Paired melempar diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,004 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk melempar.
4. Hasil uji beda antara kelompok menangkap menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 1.877 > nilai t_{tabel} 1,812. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menangkap, siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan kasti. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap keterampilan menangkap pada permainan kasti.
5. Hasil uji beda antara kelompok memukul menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 2,466 > nilai t_{tabel} 1,812. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan memukul, siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan kasti. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap keterampilan memukul pada permainan kasti.
6. Hasil uji beda antara kelompok melempar menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 3.259 > nilai t_{tabel} 1,812. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan melempar, siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan kasti. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap keterampilan melempar pada permainan kasti.

dari hasil analisis di atas menunjukkan ada pengaruh pembelajaran menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap penguasaan teknik

dasar permainan kasti. Sehingga diperlukan pembelajaran dengan proses seksama dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN TEKNIK DASAR PERMAIANAN TRADISIONAL PADA PELAJARAN PENJAS

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ojs.ikipgribali.ac.id Internet Source	1%
2	roelyserang.blogspot.com Internet Source	1%
3	blognya-gitta.blogspot.com Internet Source	1%
4	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
5	www.jurnal.unublitar.ac.id Internet Source	1%
6	he-wroteyou.xyz Internet Source	1%
7	repository.um.ac.id Internet Source	1%
8	abstrak.uns.ac.id Internet Source	1%

9	repository.unp.ac.id Internet Source	1%
10	radarsemarang.jawapos.com Internet Source	1%
11	Eko April Ariyanto, Sayidah Aulia Ul Haque, Achmad Rizal Syafii. "Efektivitas Psikoedukasi Wawasan Kebangsaan untuk Menurunkan Kecenderungan Radikalisme pada Mahasiswa", PHILANTHROPY: Journal of Psychology, 2019 Publication	1%
12	jurnal.stikesperintis.ac.id Internet Source	1%
13	publikasiilmiah.ums.ac.id Internet Source	1%
14	Asep Ridwanudin, Varian Fahmi, Idham Sumarto Pratama. "Growth of Spiny Lobster Panulirus homarus Fed with Moist Diet", Oseanologi dan Limnologi di Indonesia, 2018 Publication	1%
15	Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian. "Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2019 Publication	1%

16	fhitry02.wordpress.com Internet Source	1%
17	doaj.org Internet Source	1%
18	repository.fkip.unla.ac.id Internet Source	1%
19	eprints.umpo.ac.id Internet Source	1%
20	koleksidatalaporan.blogspot.com Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off