

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI MENGANALISIS TEKNIK DASAR *PASSING* DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

Zulvan Novion
SMA Negeri 5 Pekanbaru
Email: zelvannovian@gmail.com

ABSTRAK

Setiap pembelajaran yang dilakukan memiliki fokus dan tujuan utama yaitu hasil belajar. Hasil belajar dapat berupa akademik, perilaku, etika sosial. Berdasarkan observasi yang dilakukan terkait pembelajaran penjasorkes SMA kelas X materi teknik *passing* masih rendah, ditandai dengan perhatian peserta didik selama pembelajaran yang kurang kondusif yang berpengaruh terhadap hasil belajar. Salah satu metode pembelajaran yang menciptakan pembelajaran menyenangkan, membuat peserta didik aktif untuk menguasai pengetahuan melalui pembelajaran kooperatif *teams games tournament* yang mengutamakan kerjasama kelompok dan kompetisi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas X1 SMA Negeri 5 Pekanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif. Metode yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus. Berdasarkan penelitian, ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 31 orang dengan persentase 88% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 5 orang dengan persentase 12%. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa seluruh peserta didik tuntas dengan persentase 100% dengan rata-rata klasikal yaitu 93. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk kelas X 1 SMA Negeri 5 Pekanbaru berhasil meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Passing, Model Kooperatif, Teams Games Tournament*

ABSTRACT

Each learning is done has a focus and the main goal of learning outcomes. Learning outcomes can be academic, behavioral, social ethics. Based on observations made related to high school class X lesson learning, the technique of Passing is still low, characterized by the attention of learners during less conducive learning that influences the learning outcomes. One of the learning methods that creates learning is fun, enabling active learners to master pengetahuan through cooperative learning Teams Games Turnament which prioritizes group cooperation and competition. This class action research is conducted in class X 1 SMA Negeri 5 Pekanbaru. This study aims to improve learning outcomes of learners. Data collection techniques are observation and test. Data analysis techniques using qualitative analysis. The method used is Classroom Action Research with two cycles. Based on the research, students' learning mastery in the first cycle shows that the students who complete 31 people with percentage of 88% while 5 students unfinished learners with a percentage of 12%. The results of the test cycle II shows that all learners complete with a percentage of 100% with a classical average of 93. Learning by using cooperative learning model type Teams games tournament for class X 1 SMA Negeri 5 Pekanbaru successfully improve students' learning completeness.

Keywords: *Passing, Cooperative Learning, Teams games tournament*

PENDAHULUAN

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang mengalami perubahan yang signifikan. Perubahan yang terjadi seperti pendekatan, model, strategi dan focus pembelajaran yang didesain secara antara kognitif, afektif dan psikomotorik. PJOK merupakan mata pelajaran yang dipelajari pada setiap jenjang pendidikan. Mata pelajaran ini telah dilaksanakan secara intensif di setiap jenjangnya. Fakta membuktikan bahwa hasil belajar yang diraih peserta didik belum secara penuh memuaskan. Banyak peserta didik yang mengalami kesulitan untuk mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran wajib kelompok B tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan SMA Negeri 5 Pekanbaru khususnya kelas X 1, terdapat 36 peserta didik. Peserta didik kelas X 1 memiliki karakteristik dan tingkat kemampuan yang heterogen. Perbedaan tingkat kemampuan daya berfikir peserta didik serta pengaplikasian metode pembelajaran klasikal dapat memunculkan kondisi motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran. Kondisi tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran PJOK di SMA Negeri 5 Pekanbaru yaitu 75. Kuantitas dari peserta didik yang telah mencapai nilai ketuntasan minimal pada sub-materi pokok bahasan menganalisa teknik *passing* dalam sepakbola yaitu 15 peserta didik kelas X 1. Sebagian peserta didik lainnya masih belum mencapai KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal). Sub-materi pokok bahasan menganalisa teknik *passing* dalam sepakbola merupakan bagian dari materi permainan bola besar. Pembelajaran yang identic dengan laki-laki pada dasarnya memiliki kesulitan yang tinggi untuk pihak perempuan dan tidak semua laki-laki memiliki kemampuan terhadap sepak bola. Kesulitan akan terjadi apabila pembelajaran teknik *passing* tidak disertai metode yang sesuai. Pendidik dalam kondisi ini memiliki perhatian yang lebih untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk aktif dan mencapai hasil belajar berdasarkan KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal).

Proses pembelajaran dapat diperbaiki dengan adanya penerapan macam-macam metode pembelajaran yang sesuai dan bersifat mengaktifkan peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif. Disamping metode pembelajaran, terdapat factor lain yang dapat memberikan stimulus terhadap proses pembelajaran berjalan dengan lebih baik yaitu media serta kesiapan pendidik dalam penguasaan kelas dan materi. Model pembelajaran menjadi salah satu factor pendorong terciptanya pembelajaran yang lebih baik. Pemilihan dari model pembelajaran efektif dan efisien merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik. Peran pendidik yang vital adalah menentukan metode pembelajaran serta media yang sesuai agar materi yang disampaikan dengan mudah dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Berhubungan dengan permasalahan yang telah dikemukakan tersebut, dalam mengatasi minat dan meningkatkan motivasi peserta didik yang ditandai dengan pencapaian KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal) diperlukan metode pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran yang dirasa dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap hasil belajar pelajaran PJOK adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif dan menguasai materi melalui

kerjasama dan kompetisi antar kelompok dalam membangun minat dan motivasi peserta didik. Slavin (2009:4) mengungkapkan bahwa:

Metode pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam metode pembelajaran kooperatif terdapat banyak variasi pembelajaran salah satunya adalah metode pembelajaran tipe *teams games turnaments* (TGT) atau metode kompetisi permainan-permainan kelompok. Metode kooperatif tipe TGT merupakan metode yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, dan mengandung unsur-unsur permainan.

Model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) merupakan tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh peserta didik untuk mengisi peran sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan *Reinforcement*. Silberman (2006:171) mengungkapkan bahwa teknik pembelajaran kooperatif tipe TGT menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dengan beragam fakta konsep dan keterampilan. Hal tersebut dapat menjadi stimulus untuk peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan termotivasi. Output dari pembelajaran kolaborasi ini bertujuan untuk mencapai hasil belajar peserta didik mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengajukan penelitian tindakan dengan kajian secara lebih mendalam terkait permasalahan rendahnya tingkat pencapaian hasil belajar siswa pada pelajaran penjasorkas materi *passing* dalam Sepak Bola kelas X semester I. Peneliti mengajukan penelitian tindakan kelas untuk memberikan solusi terkait permasalahan diatas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Judul yang dirumuskan oleh peneliti dalam penelitian tindakan kelas ini adalah "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi *Passing* Bawah Sepak Bola" serta peningkatan yang dihasilkan setelah penerapannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kenmis dan Mc Taggart (dalam Daryanto, 2014:3) mengungkapkan bahwa kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan sebuah refleksi diri kolektif yang dilakukan oleh individu dalam situasi social untuk meningkatkan penalaran dan praktik. Tindakan tersebut diberikan atau diarahkan oleh guru yang dilakukan oleh siswa. Hal ini tentu menjadi dasar dalam pemilihan jenis Penelitian Tindakan Kelas disebabkan pendekatan dalam penyelesaian kasus pembelajaran di sebuah system kelas. Penelitian tindakan kelas dapat dilakukan dalam beberapa langkah atau siklus. Pada dasarnya penelitian ini dapat dilakukan minimal menggunakan dua siklus. Peningkatan dan perbaikan dalam pembelajaran dijadikan dasar dalam pemilihan jumlah siklus yang akan dipakai. Secara singkat penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kegiatan yang bersifat refleksi oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dan tindakan-tindakan mereka dalam melakukan tugas. Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam bentuk proses pengkajian yang berdaur yang terdiri atas empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas X 1 SMA Negeri 5 Pekanbaru tahun ajaran 2017-2018. SMA Negeri 5 Pekanbaru berlokasi di Jalan Bawal, Nomor 43, Wonorejo, Kota Pekanbaru, Riau. Penelitian ini akan dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan, yaitu pada bulan Oktober s.d November 2017. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas X 1 SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan jumlah 36 orang, dengan jumlah peserta didik laki-laki sebanyak 18 orang dan perempuan sebanyak 18 orang dengan kemampuan heterogen. Alasan memilih peserta didik ini yaitu: 1) hasil pengamatan peneliti terhadap pembelajaran dan hasil belajar peserta didik kelas X 1, 2) hasil belajar peserta didik yang kurang dalam pembelajaran PJOK dapat dilihat dari hasil UAS (Ujian Akhir Sekolah) pada semester ganjil tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan hasil yang masih rendah yaitu nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 82 dengan nilai rata-rata 65,5. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah teknik pengamatan dan teknik tes. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui aktivitas selama pembelajaran dan ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi pokok pembelajaran. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif terkait data kualitatif. Data yang bersifat kuantitatif dianalisis menggunakan teknik presentase yang dilanjutkan dengan deskripsi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Observasi yang dilakukan di kelas X 1 SMA Negeri 5 Pekanbaru, menghasilkan temuan permasalahan yang berhubungan dan berkaitan dengan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya. Permasalahan yang ditemukan yaitu: 1) sebagian peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran khususnya pada kegiatan diskusi dan lebih memilih untuk melakukan pekerjaan secara individu tanpa memperhatikan lingkungan sekitarnya, 2) banyak peserta didik yang melakukan tindak plagiarisme terhadap tugas yang diberikan pendidik, 3) kegiatan dalam pembelajaran diisi oleh kegiatan yang tidak bermanfaat oleh peserta didik seperti mengobrol dan bermain HP. Kondisi tersebut mengakibatkan pengaruh terhadap pencapaian hasil belajar sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil ketuntasan klasikal peserta didik kelas x 1 khususnya pada materi menganalisis teknik dasar *passing* dalam permainan sepak bola menunjukkan angka 45% yang tergambar oleh sebagian kecil peserta didik laki-laki yang lebih dominan. Persentasi tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar (55%) peserta didik memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal pada materi tersebut.

Siklus Pertama

Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan pada tindakan pertama yaitu, sebagai berikut:

- 1) Membuat lembar observasi penelitian untuk meninjau proses pembelajaran yang mengacu kepada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu kepada penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT).
- 3) Membuat bahan ajar dan lembar kerja terkait materi yang dibahas.

- 4) Mendesain dan mempersiapkan system turnamen yang akan dilakukan, lembar skor, lembar tantangan.
- 5) Menyediakan soal mengenai tes praktik hasil pembelajaran
- 6) Menetapkan waktu pelaksanaan tindakan pertama
- 7) Menentukan bentuk refleksi yang akan dilakukan.

Tindakan

Awal

Kegiatan yang dilakukan di awal pembelajaran dilakukan sepenuhnya oleh pendidik. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan yang dimulai dengan kegiatan mengucapkan salam, berdoa, mengecek kehadiran peserta didik, memeriksa kesiapan belajar peserta didik, serta memberikan apersepsi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Kegiatan selanjutnya yang dilakukan yaitu pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara rinci kepada peserta didik pada pertemuan tersebut. Aktivitas selanjutnya yaitu menjelaskan teknis pembelajaran sekaligus pembentukan kelompok 8 kelompok dengan jumlah 4-5 orang. Adapun waktu kegiatan pendahuluan tersebut dialokasikan selama 15 menit.

Inti

Kegiatan lanjutan setelah pendahuluan yang dibuka penuh oleh pendidik yaitu kegiatan inti. Kegiatan ini menentukan proses pembelajaran berhasil mencapai KKM atau belum. Alokasi waktu pada kegiatan inti yakni selama 60 menit dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan penjelasan materi pembelajaran secara singkat kepada peserta didik.
- 2) Guru menjelaskan aturan permainan TGT
- 3) Guru mengawasi jalannya permainan TGT
- 4) Guru membagikan bahan ajar dan LKPD kepada peserta didik.
- 5) Guru meminta peserta didik mengerjakan LKPD secara diskusi dalam kelompok. Pada saat pembagian kelompok, banyak peserta didik yang kurang setuju dengan pembagian kelompoknya. Banyak peserta didik lebih memiliki teman yang diinginkannya.
- 6) Turnamen/Kompetisi. Pendidik membagi peserta didik ke dalam 7 lapangan praktik teknik *passing* yang telah dipersiapkan yang terdiri 4 orang wakil dari kelompok yang berbeda, peserta didik berkompetisi sebagai wakil kelompok dengan anggota kelompok lain sesuai dengan kinerja akademik yang setara. Pendidik menjelaskan prosedur turnamen.
- 7) Turnamen/Kompetisi. Pada tahap selanjutnya, peserta didik memilih kartu bernomor dan mempraktikkan teknik dasar sepakbola yang tersedia di lapangan turnamen secara bergantian, salah satu dari peserta didik sebagai pembaca tantangan dan salah satu peserta didik lain sebagai penilai. Peserta didik yang tepat melakukan teknik *passing* memperoleh skor dan berhak memegang kartu bernomor. Setelah turnamen selesai, setiap pemain pada lapangan turnamen menghitung jumlah kartu dan menentukan berapa poin yang diperoleh dan memasukan perolehan skor pada lembar skor Games.
- 8) Kegiatan selanjutnya yaitu konfirmasi terdapat tahapan Rekognisi dalam penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*. Pada tahap ini

pendidik mengumumkan kelompok yang menang setelah rata-rata skor kelompok pada lembar rangkuman kelompok terkumpul sehingga diketahui skor kelompok dengan point tertinggi.

- 9) Pada tindakan pertama, terdapat 2 kelompok yang memperoleh skor tertinggi dan memenangkan turnamen yang dilakukan yaitu kelompok 2 dan kelompok 3 dengan perolehan skor 275 dengan rata-rata skor kelompok 65 (Super Team).
- 10) Guru memberikan penguatan terhadap praktik yang dilakukan oleh peserta didik.

Hasil Observasi

Hasil dari pembelajaran tersebut dapat terlihat dari keterlibatan peserta didik yang cukup aktif dan serius dalam pembelajaran ketika memulai menerapkan model pembelajaran TGT. Aktivitas rata-rata peserta didik selama pembelajaran berjalan baik dengan menunjukkan angka 82% dengan predikat baik.

Tes Siklus I

Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh nilai 76 atau tuntas sebanyak 31 orang dengan persentase 88% sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai < 76 (tidak tuntas) sebanyak 5 orang dengan persentase 12%. Peningkatan jumlah peserta didik yang memperoleh ketuntasan dengan nilai 76 menyebabkan kenaikan nilai rata-rata kelas dari 73 pada kondisi awal menjadi 87.

Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II sama secara prosedur dengan siklus I. Kekurangan dari siklus I diperbaiki melalui penerapan siklus II. Hasil yang dicapai yaitu menunjukkan aktivitas peserta didik untuk pertemuan pertama adalah 91%, pada pertemuan kedua adalah 99%, dapat disimpulkan bahwa pada siklus 2 ini aktifitas peserta didik telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa seluruh peserta didik yang memperoleh nilai 76 atau tuntas dengan persentase 100% dengan rata-rata klasikal yaitu 93. Bagian pada tes siklus II ini, soal tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Beberapa siklus yang telah dilakukan dalam penelitian ini telah menunjukkan peningkatan yang signifikan. Tercapainya ketuntasan belajar peserta didik pada setiap siklus didukung oleh hasil observasi selama pembelajaran. Peningkatan aktivitas peserta didik untuk setiap siklus dalam pembelajaran materi teknik *passing* dalam permainan sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT). Penerapan pada siklus 1, persentase klasikal aktivitas peserta didik sebesar 79% dengan predikat baik. Pada siklus 2, persentase klasikal aktivitas peserta didik meningkat menjadi 95% dengan predikat sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan perbandingan hasil yang cukup signifikan antar siklus.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu: 1) Ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas sebanyak 31 orang dengan persentase 88% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 5 orang dengan persentase 12%, 2) Ketuntasan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* pada tes siklus 2 mengalami peningkatan ketuntasan belajar peserta didik yang cukup signifikan,

serta 3) Pembelajaran PJOK berbasis model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mampu menunjang ketercapaian ketuntasan belajar, meningkatkan minat, semangat, serta motivasi belajar bagi seluruh peserta didik kelas X 1 SMA Negeri 5 Pekanbaru.

Adapun saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut: 1) Hasil dari penelitian tindakan kelas ini telah menunjukkan bahwa hasil belajar serta aktivitas peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif khususnya tipe *teams games tournament*, 2) Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya lain yang dapat mendorong pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta : Gava Media.
- Silberman. M.L. 2006. *Active learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Slavin, Robert. E. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung : Nusa Media.