

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PENJASORKES MATERI SENAM LANTAI ROLL BELAKANG KELAS X MAN 4 KEBUMEN

Langgeng Tri Raharjo
Email: LanggengGijeng@gmail.com,

Abstract

The study used quantitative methodology and its relationship to experimental design in probability design, as well as the purposive sampling sample approach. Probability sampling is a sample-taking approach that gives each element (member) of the population an equal opportunity to be separated as a sample member. Students of class X MAN 4 Kebumen follow this research as the subject of research. Documentation, observations, questionnaires, and tests were used to collect data for the study. In this study the data analysis approach was assisted by the use of SPSS version 25 software used to test normality, homogeneity tests, and hypothesis tests. Based on the results of this research data analysis shows that the Team Games Tournaments Type learning type (TGT) has a positive and significant influence on learning outcomes. The value of t count 21,183 with a significance value of 0.000. So that it can be spelled out t_{hitung} value of 21,183 > t_{tabel} 1,996 and significance value of 0.00 < probability 0.05 so it can be said that the learning type of Team Games Tournaments Type (TGT) has a positive and significant effect on learning outcomes. Advice to students is to be more enthusiastic and diligent in practicing roll belakang so that with the best things able to improve the results of learning according to learning goals.

Keywords: Team Games Tournaments (TGT) Types, Floor Gymnastics, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dalam hubungannya dengan desain eksperimen dalam desain *probability sampling*, serta pendekatan sampel *purposive sampling*. *Probability sampling* adalah pendekatan pengambilan sampel yang memberikan setiap elemen (anggota) populasi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel. Siswa kelas X MAN 4 Kebumen mengikuti penelitian ini sebagai subjek penelitian. Dokumentasi, observasi, angket, dan tes digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini pendekatan analisis data dibantu dengan *penggunaan software SPSS versi 25* yang digunakan untuk melakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 21,183 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sehingga dapat dijabarkan nilai t_{hitung} 21,183 > t_{tabel} 1,996 dan nilai signifikansi 0,00 < probabilitas 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar. Saran kepada siswa yaitu hendaknya lebih semangat dan tekun dalam berlatih *roll* belakang sehingga dengan hal tersebut mampu meningkatkan hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran.

Kata kunci: Tipe *Team Games Tournaments* (TGT), *Senam Lantai*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terorganisir untuk membentuk lingkungan dan proses belajar di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, negara, dan negara. Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Persekolahan. Pendidikan saat ini sangat vital dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Sistem Keolahragaan diatur oleh Undang-Undang Nomor 3 Republik Indonesia, yang diundangkan pada tahun 2005. Pasal 18 mendefinisikan olahraga pendidikan sebagai “olahraga pendidikan jasmani yang diselenggarakan pada setiap jenjang proses pendidikan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkesinambungan. untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani, karena merupakan salah satu kegiatan olahraga”. a) Instruksi berbasis sekolah melalui disiplin pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah bagian penting dari persekolahan, tetapi menerapkan tujuan yang digariskan dalam kurikulum pengembangan yang lebih baik menjadi lebih menantang (Widiyatmoko & Hudah, 2017). Sebagaimana dinyatakan oleh Kementerian Pendidikan Nasional, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, serta pengenalan lingkungan yang bersih, merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak; kemampuan berpikir kritis; keterampilan sosial; pemikiran; stabilitas emosional; tindakan; dan moral. Dalam pendidikan jasmani, belajar dapat dilihat sebagai suatu kegiatan dengan tujuan yang berhubungan dengan tujuan belajar siswa. Tujuan akhir dari pembelajaran siswa adalah agar mereka tumbuh dengan potensi penuh mereka dalam hal kapasitas mental, emosional, dan fisik mereka. Akibatnya, tujuan pengajaran adalah untuk membantu siswa berkembang secara optimal dalam tiga domain ini. Siswa dan guru sama-sama terlibat dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang sama (Sudarmianti, 2018:2).

Kegiatan belajar adalah tugas-tugas yang diselesaikan oleh siswa sebagai bagian dari proses belajar. Menurut Paul D Dierich (dalam Istiana 2015: 66), kegiatan belajar diklasifikasikan menjadi delapan kategori: visual, auditori, lisan, menulis, menggambarkan metrik, mental, dan emosional, meskipun peneliti hanya melihat enam di antaranya dalam penelitian ini: visual, audio, verbal, metrik mental, dan emosi. Mereka mengatakan bahwa

hasil belajar siswa adalah hasil interaksi antara tindakan belajar mereka dan tindakan mengajar yang mereka lakukan selama kegiatan kelas (dalam Nurmala, Desy Ayu, 2014).

Sebagai ilustrasi olahraga yang sering digunakan untuk meningkatkan kesehatan fisik, perhatikan senam. Senam menurut (Arin Triyasari, 2016), merupakan latihan fisik yang bermanfaat untuk mengoptimalkan tumbuh kembang anak. Senam dibagi menjadi enam jenis, yang paling umum adalah senam lantai, yang meliputi komponen gerakan berguling, menyeimbangkan, memantul, melompat, dan memutar di udara (Wisahati & Santosa, 2010). Mengambang di lantai adalah penekanan utama senam lantai. Gerakan guling belakang menurut (Harsono & Sudarso, 2018), adalah latihan senam di mana panggul digulung ke belakang dengan kaki lurus dan badan digulingkan ke arah belakang. Kemudian (Priastuti, 2015) menganjurkan back roll, yaitu tindakan menggulingkan badan ke belakang mulai dari bagian belakang panggul, pinggang, punggung, dan leher.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen dalam rancangan *probability sampling*, teknik pengambilan *sampel purposive sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk di pilih menjadi anggota sampel.

POPULASI DAN SAMPEL

Populasi pada penelitian ini menggunakan populasi dari siswa kelas X IPA I dan IPS I yang berjumlah 68 siswa kemudian sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA I dan IPS I MAN 4 Kebumen.

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data penelitian ini bertujuan untuk menjawab atau menguji hipotesis yang diajukan dalam proposal. Pendekatan statistik yang sudah ada dimasukkan ke dalam proses analisis data. Hipotesis dapat diuji menggunakan SPSS.

PENGALAMAN DAN KOMENTAR

Materi senam lantai guling belakang kelas X MAN 4 Kebumen akan dipelajari untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran TGT terhadap mata pelajaran. Hasil pengujian hipotesis ditunjukkan pada tabel berikut:

Uji Paired Sample T-Test Uji *Paired Samples t-test* digunakan untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara temuan *pretest* dan *post-test* Jika nilai Sig kurang dari satu, Hipotesis Ho ditolak dan Hipotesis Ha diterima. Jika nilai Sig kurang dari 5% maka hipotesis Ha ditolak dan hipotesis Ho diterima. (2-tailed lebih dari 5% atau 0,05).

a. Hipotesis

H0: Data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

H1: Data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

b. Taraf Signifikansi ($\alpha = 5\% = 0,05$)

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-27,662	10,768	1,306	-30,268	-25,055	-21,183	67	,000

c. Kriteria Uji

Terima H0 jika nilai sig. < α

d. Pengujian

Ho: Tidak adanya pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap hasil belajar senam lantai *roll* belakang siswa kelas X IPS 1 MAN 4 Kebumen.

Ha: Adanya pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) terhadap hasil belajar senam lantai *roll* belakang siswa kelas X IPS 1 MAN 4 Kebumen.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dilihat hasilnya pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5

Uji Hipotesis

Sumber: Data Olah Peneliti (2021)

Angka t_{hitung} nya adalah 21.183, dengan nilai signifikansi 0,000, sesuai tabel di atas. Akibatnya, nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ 1,996 dan nilai signifikan 0,00 dapat dinyatakan dengan probabilitas 0,05. Terdapat hubungan yang signifikan antara model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) dengan hasil belajar senam lantai guling belakang kelas X, yaitu Ho

ditolak dan H_a diterima sebagai dasar untuk menghasilkan data *judgement*. 1 MA N 4 Kebumen IPS 1 MA N 4 Kebumen.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) berhasil digunakan untuk pembelajaran *back roll* di MAN 4 Kebumen karena diketahui nilai t_{hitung} nya adalah 21,183 dengan nilai signifikansi 0,000. Akibatnya, nilai t_{hitung} 21,183 > t_{tabel} 1,996 dan nilai signifikansi 0,00 < probabilitas 0,05 dapat dinyatakan. Jadi H_0 ditolak dan H_a disetujui, dan alasan pembuatan data *judgement* adalah model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh besar terhadap hasil belajar senam lantai guling belakang siswa kelas X IPS 1 MA N 4 Kebumen. Selanjutnya karena diketahui bahwa nilai terendah untuk pretest guling belakang adalah 32 dan nilai tertinggi adalah 83, maka model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT) dimungkinkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MAN 4 Kebumen. Ini tidak sama dengan nilai setelah terapi. Nilai *posttest* terendah untuk *roll* belakang adalah 71, sedangkan tertinggi adalah 98. Selanjutnya, rata-rata skor pretest *roll* belakang adalah 57,94, dengan standar *deviasi* 9,786. Nilai rata-rata *posttest* guling belakang adalah 85,60 dengan standar *deviasi* 6,323. Persentase peningkatan hasil belajar guling belakang antara *pretest* dan *posttest* adalah 48%.

Berdasarkan paparan di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar di MAN 4 Kebumen.

SIMPULAN

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 21,183 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sehingga dapat dijabarkan nilai t_{hitung} 21,183 > t_{tabel} 1,996 dan nilai signifikansi 0,00 < probabilitas 0,05. sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dasar pengambilan keputusan data dikatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar senam lantai *roll* belakang siswa kelas X IPS 1 MA N 4 Kebumen.

Model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) efektif diterapkan pada pembelajaran *roll* belakang di MAN 4 Kebumen karena dapat kita ketahui nilai t_{hitung} sebesar 21,183 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Sehingga dapat dijabarkan nilai t_{hitung} 21,183 > t_{tabel} 1,996 dan nilai signifikansi 0,00 < probabilitas 0,05. sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dasar pengambilan keputusan data dikatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar senam lantai *roll* belakang siswa kelas X IPS 1 MA N 4 Kebumen. Selain itu Model pembelajaran *kooperatif tipe Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil

belajar siswa kelas X MAN 4 Kebumen karena dapat kita ketahui bahwa nilai minimum *pretest roll* belakang sebesar 32 sedangkan nilai maksimum sebesar 83. Hal tersebut berbeda dengan nilai setelah diberi *treatment* (perlakuan). Minimal nilai *posttest roll* belakang sebesar 71 sedangkan nilai maksimum diperoleh 98. Selain itu nilai rata-rata *pretest roll* belakang diperoleh 57,94 dengan standar *deviasi* sebesar 9,786. Sedangkan nilai rata-rata *posttest roll* belakang diperoleh 85,60 dengan standar *deviasi* sebesar 6,323. Peningkatan persentase hasil belajar *pretest* dan *posttest roll* belakang yaitu sebesar 48%.

Berdasarkan paparan di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar di MAN 4 Kebumen.

SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka, peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
Siswa hendaknya lebih semangat dan tekun dalam berlatih *roll* belakang sehingga dengan hal tersebut mampu meningkatkan hasil belajar sesuai tujuan pembelajaran
2. Bagi Guru
Guru harus lebih kreatif dan beragam dalam mengembangkan model pembelajaran agar proses pembelajaran tidak terkesan membosankan dan siswa tidak cepat bosan.
3. Bagi Sekolah
Sekolah harus menawarkan fasilitas yang cukup untuk memfasilitasi proses belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.
4. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan
Dengan selesainya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan sebagai bahan referensi atau referensi bagi peneliti selanjutnya.

REFERENSI

- Arin Triyasari, S. K. & S. (2016). Evaluasi Pembinaan Olahraga Senam Artistik Di Klub Senam Kabupaten Pati Dan Kabupaten Rembang. *Journal of Physical Education and Sport*, 5(1), 41–46.
- Harsono, & Sudarso. (2018). Pengaruh Metode Demontrasi Terhadap Hasil Belajar Guling Belakang (Studi Pada Siswa Kelas VII SMPN 2 Buduran Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1).
- Istiana, G. A., Catur, A. N., & Sukarjdo, J. S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pokok Bahasan Larutan Penyangga Pada Siswa Kelas XI Ipa Semester II SMA Negeri 1 Ngemplak Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 4(2), 65–73.
- Nurmala, Desy ayu., L. E. P. dan N. S. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 4,(1), No. 01.
- Priastuti, D. (2015). Peningkatan Keberanian Guling Belakang Melalui Permainan Bola Dan Simpai Pada Siswa Kelas Iv a Sdn 4 Wates Kulonprogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*

Indonesia, 10(2), 137–142.

Sudarmianti. (2018). Model Kooperatif *STAD* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Berguling Senbam LantaiDewa. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 0362, 1–10.*

Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas, 3(2), 44–60.*

Wisahati, A. S., & Santosa, T. (2010). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan, Jakarta.*