

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES*
TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR
LOMPAT JAUH SISWA KELAS 5 SDN BULUGEDE
KABUPATEN KENDAL**

Achmad Zaenuri
email: achmadzaenuri13@yahoo.com
Universitas PGRI Semarang

ABSTRACT

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar keefektifan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas V SDN 2 Bulugede Kabupaten Kendal. Penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode pengambilan data *eksperimen* yaitu melakukan test. Desain penelitian ini adalah *one group pre-test post-test design*, artinya bahwa test dilaksanakan dengan 2 penilaian yaitu sebelum *treatment* dan setelah *treatment* pada satu kelompok. Instrumen untuk mengukur hasil belajar lompat jauh adalah Norma Test Kriteria Skor KKM dan Instrumen Penilaian pada RPP. Sampel penelitian yaitu siswa kelas V SDN Bulugede Kabupaten Kendal dengan total 32 siswa. Hasil rata-rata belajar lompat jauh penelitian ini yaitu *pre-test* sebelum diberikan *treatment* sebesar 63,34 dengan varians data sebesar 79,975 dan standart deviasi sebesar 8,943. Sedangkan rata-rata hasil belajar lompat jauh *post-test* setelah diberikan *treatment* sebesar 75,94 dengan varians data sebesar 155,673 dan standart deviasi sebesar 12,477. Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh peningkatan terhadap hasil *pre-test* ke *post-test* pada hasil belajar lompat jauh sebesar 9,05%. Hasil uji-t menunjukkan adanya keefektifan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada hasil belajar lompat jauh siswa kelas V SDN Bulugede Kabupaten Kendal dapat dibuktikan dengan uji-t menunjukkan bahwa hasil *pre-test post-test* nilai t_{hitung} sebesar -7,803 dan t_{tabel} ($\alpha=5\%$, $df=N-1=31$) sebesar 2,03951 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai $|t_{hitung}| = |-7,803| > t_{tabel}$ (2,03951) dan Sig. (0,000) < α (0,05), artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat keefektifan model TGT terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas V SDN 2 Bulugede Kendal.

Kata kunci : TGT (*Team Games Tournament*), Lompat Jauh

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang dapat meningkatkan beberapa aspek pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Sekolah sebagai lembaga untuk menyelenggarakan pendidikan di dalamnya terdapat pendidikan khusus keolahragaan yaitu (PJOK) atau Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan.

Dalam pendidikan mata pelajaran PJOK adalah integral pendidikan karena dalam keseluruhannya mempunyai tujuan dalam mengembangkan beberapa aspek didalam kebugaran jasmani yang rancang untuk mencapai tujuan dalam skala pendidikan nasional. Aspek tersebut antara lain hidup sehat, lingkungan bersih, kontrol emosional, berpikir kritis, gerak, sosial yang melalui aktifitas olahraga.

Permasalahan dalam proses pembelajaran juga sering ditemukan dalam suatu tercapainya tujuan pendidikan tersebut. Hal tersebut terjadi karena masih kurangnya guru dalam mengajar PJOK dan kurang berkompetisi atau memberikan pengajaran kepada siswa yang tidak sesuai dengan kemampuan akademiknya. Sehingga ketika dilapangan guru sering kali mengalami kesulitan dan juga terjebak dalam kewajiban menyusun pokok bahasan didalam kurikulum. Oleh karena guru perlu melakukan banyak-banyak evaluasi dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai dengan mudah.

Dalam pendidikan guru memiliki tugas utama khususnya dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Tugas tersebut adalah menyusun serta mengelola berbagai macam persiapan proses pembelajaran yang dimulai dari penyusunan tujuan pembelajaran dan ditutup dengan tercapainya tujuan suatu pembelajaran. Dalam proses pembelajaran PJOK mempunyai 4 unsur utama yaitu tujuan, model, strategi dan evaluasi.

Didalam Sekolah Dasar materi Atletik yaitu materi yang wajib diajarkan dan diberikan didalam mata pelajaran Olahraga karena materi tersebut sesuai dengan Kurikulum 13 di Sekolah Dasar. Selain itu materi atletik ini biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti lompat, lempar, jalan dan lari. Hal tersebut memudahkan siswa sekolah dasar dalam penerapan gerakan dasar manusia.

Atletik merupakan cabang olahraga yang di dalamnya terdapat lompat jauh. Ada beberapa nomor dalam cabang olahraga atletik yaitu salah satunya nomor lompat. Nomor lompat ada 4 yaitu lompat tinggi, galah, jangkit dan lompat jauh. Lompat jauh ini pelajaran

yang berikan kepada siswa yang berguna untuk peningkatan dan pengembangan daya gerak, yaitu gerak ke satu tempat ke tempat yang lainnya. Materi lompat jauh diberikan kepada siswa kelas V semester 1, pada KI dan KD yang disesuaikan.

Selain itu, guru kurang memodifikasi pembelajaran lompat jauh agar lebih disukai siswa karena siswa lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis permainan. Guru memberikan dan menetapkan tugas pada siswa serta membuat pertanyaan dan juga bahan informasi untuk menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran lompat jauh, sehingga model pembelajaran kooperatif dirancang dan diarahkan oleh guru. Salah satu tipe yang mudah diterapkan adalah model TGT.

TGT dipilih peneliti karena salah satu model pembelajaran kooperatif yang mengandung banyak permainan sehingga mudah diterapkan pada siswa dan proses belajar mengajar siswa menjadi lebih santai dan rileks. Maka dari itu terbentuklah skripsi ini dengan judul yaitu Keefektifan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Kelas V SDN Bulugede Kabupaten Kendal”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *eksperimen* melakukan tes. Desain penelitian ini adalah desain satu kelompok *pre-test post-test*, artinya bahwa test dilakukan dengan 2 penilaian yaitu sebelum *treatment* dan *treatment* pada satu grup. Populasi dan sampel yaitu siswa kelas V SDN Bulugede Kabupaten kendal yang berjumlah 32 siswa. Hasil data dari penelitian ini diolah dan dianalisis dengan komputer yaitu SPSS 16.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar lompat jauh kelas V SDN Bulugede Kabupaten Kendal sebanyak 32 siswa. *Pre-test* dilakukan sebelum diberikan program dilatih dan pada saat *post-test* dilakukan setelah diberikan program latihan.

Dalam peningkatan hasil belajar lompat jauh pada penelitian ini model pembelajaran sangat efektif digunakan dalam pemberian pembelajaran pada siswa. Sehingga dalam proses kegiatan pembelajaran siswa kelas V SDN Bulugede Kabupaten Kendal memiliki keterampilan yang baik dalam melakukan gerakan teknik dasar dalam lompat jauh.

Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Lompat Jauh

Statistik	Pre-test	Post-test
<i>Mean</i>	63,34	75,94
<i>Variance</i>	79,975	155,673
<i>Std.Deviation</i>	8,943	12,477
<i>Maximum</i>	85	93
<i>Minimum</i>	51	53

Tabel 4.2 statistik deskriptif, data hasil belajar lompat jauh *pre-test* sebelum test *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh *mean* hasil lompat jauh sebesar 63,34 dengan *variance* (varians data) sebesar 79,975 dan *Std.deviation* (simpangan baku) sebesar 8,943. Nilai maximum (tertinggi) hasil lompat jauh 85 dan nilai minimum (terendah) hasil lompat jauh 51.

Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Belajar Lompat Jauh Berdasarkan Batas KKM

Hasil Lompat Jauh	Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Pre-test	≥ 65	Tuntas	9	28,13%
	< 65	Tidak Tuntas	23	71,88%
Total			32	100%
Post-test	≥ 65	Tuntas	23	71,88%
	< 65	Tidak Tuntas	9	28,13%
Total			32	100%

Berdasarkan batas KKM untuk mata pelajaran penjasorkes materi lompat jauh, *pre-test* (tes awal) hasil belajar lompat jauh sebelum diberikan *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh siswa kelas 5 SDN 2 Bulugede Kendal yang termasuk dalam kriteria tuntas dengan nilai hasil belajar lompat jauh berjumlah ≥ 65 sebanyak 9 orang (28,13%) dan siswa yang termasuk dalam kriteria tidak tuntas

dengan nilai hasil belajar lompat jauh < 65 sebanyak 23 orang (71,88%). Sedangkan untuk *post-test* (tes akhir) hasil belajar lompat jauh setelah diberikan test *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh siswa kelas 5 SDN 2 Bulugede Kendal yang termasuk dalam kriteria tuntas dengan nilai hasil belajar lompat jauh berjumlah ≥ 65 sebanyak 23 orang (71,88%) dan siswa yang termasuk dalam kriteria tidak tuntas dengan nilai hasil belajar lompat jauh < 65 sebanyak 9 orang (28,13%).

Tabel 4.4 Kriteria Penilaian Hasil Belajar Lompat Jauh

Skor Nilai	Kriteria	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
91 – 100	Sangat Baik	0	0,00%	2	6,25%
80 – 90	Baik	3	9,38%	13	40,63%
70 – 79	Cukup	6	18,75%	6	18,75%
60 – 69	Kurang	13	40,63%	7	21,88%
50 – 59	Sangat Kurang	10	31,25%	4	12,50%
Jumlah		32	100%	32	100%

Hasil perhitungan pada Tabel 4, untuk hasil belajar lompat jauh pada saat *pre-test* (tes awal) sebelum diberikan test *Team Games Tournament* (TGT) diperoleh jumlah siswa kelas 5 SDN 2 Bulugede Kendal diperoleh jumlah siswa yang termasuk dalam kriteria baik dengan skor nilai 80-90 sebanyak 3 orang (9,38%), kriteria cukup dengan skor nilai 70-79 sebanyak 6 orang (18,75%), kriteria kurang dengan skor nilai 60-69 sebanyak 13 orang (40,63%) dan kriteria sangat kurang dengan skor nilai 50-59 sebanyak 10 orang (31,25%).

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

Hasil	<i>Kolmogorov Smirnov Z</i>	<i>Sig.(2-tailed)</i>	Keterangan
Pretest	1,355	0,051	Normal

Posttest	0,937	0,344	Normal
----------	-------	-------	--------

Tabel 4.5 uji normalitas, untuk data hasil belajar lompat jauh pada saat *pre-test* (tes awal sebelum diberikan model pembelajaran TGT) diperoleh nilai *Sig.* sebesar 0,051 sedangkan hasil *post-test* (tes akhir setelah diberikan model pembelajaran TGT) diperoleh nilai *Sig.* sebesar 0,344. Semua data nilai *Asymp.Sig.* > α (0,05), H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya *pre-test* dan *post-test* pada data hasil belajar lompat jauh berdistribusi normal (uji normalitas terpenuhi).

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Data	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	1,302	0,303	Homogen
<i>Posttest</i>			

Hasil perhitungan homogenitas pada Tabel 4.6, diperoleh nilai *Sig.* sebesar 0,303. $Sig.(0,303) > \alpha$ (0,05), H_0 diterima dan H_a ditolak artinya varians antara data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar lompat jauh kelas 5 SDN 2 Bulugede Kendal homogen / seragam (uji homogenitas terpenuhi).

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Hasil	Mean	Selisih	Peningkatan	t_{hitung}	t_{tabel} ($\alpha=5\%$, $df=31$)	Sig.
<i>Pretest</i>	63,34	12,594	9,05%	-7,803	2,03951	0,000
<i>Posttest</i>	75,94					

Sumber : Data primer penelitian yang diolah (2022)

Hasil perhitungan dengan *paired sample t-test* pada Tabel 4.7, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -7,803 dan t_{tabel} ($\alpha=5\%$, $df=N-1=31$) sebesar 2,03951 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai $|t_{hitung}| = |-7,803| > t_{tabel}$ (2,03951) dan $Sig.$ (0,000) < α (0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh keefektifan model TGT terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas V SDN 2 Bulugede Kendal. Terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar lompat jauh setelah diberikan model pembelajaran kooperatif *Team Games*

Tournament (TGT) sebesar 9,05% berasal dari rata-rata *pre-test* sebesar 63,34 naik menjadi rata-rata *post-test* sebesar 75,94.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yaitu Model *Team Games Tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas V SDN 2 Bulugede Kendal. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan rata-rata hasil belajar lompat *pre-test* sebesar 63,34 naik menjadi rata-rata *post-test* sebesar 75,94, yang artinya penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar lompat jauh siswa kelas V SDN 2 Bulugede Kabupaten Kendal karena terjadi peningkatan sebesar 9,05%.

Saran dalam penelitian ini yaitu untuk pelatih supaya bisa menjadikan atau memasukkan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sebagai salah satu tolak ukur atau acuan dalam menyusun program pembelajaran khususnya dalam kemampuan hasil belajar lompat jauh. Bagi siswa penelitian ini dapat dijadikan motivasi, semangat dan lebih berusaha untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada supaya siswa bisa lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Agus. (2012). *Upaya peningkatan kemampuan lompat jauh gaya jongkok melalui bermain pada siswa kelas V SD Negeri 3 Demangsari, Kecamatan Ayah, Kabupaten Kebumen Tahun 2012/2013*.
- Eddy Purnomo dan Dapan. (2011). *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfabedia
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hariyani, Umi. (2009). *Peningkatan pembelajaran lompat jauh menggunakan alat ban siswa kelas V di SD Gedunghiwo Kota Yogyakarta Semester II Tahun Ajaran 2008/2009*.
- Komalasari, Kokom. (2013). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Paryono. (2014). *Upaya peningkatan gerak dasar lompat jauh melalui pendekatan bermain siswa kelas V SD Negeri 3 Ambal Resmi Kecamatan Ambal Kabupaten Kebumen Tahun 2013/3014*.
- Rusman, M. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Salim, Agus. (2008), *Buku Pintar Tenis Meja*. Mingguan. Blok M Pos. Jakarta.

Setiyatmoko, Tri Aji. (2011). *Upaya peningkatan hasil belajar lompat jauh dengan alat bantu kardus pada siswa kelas IV SD Negeri Karangrena 02 Kecamatan Maos Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2010/2011.*

Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research and Practice.* Nusa Media. Bandung

Sugiyono. (2015). *Model Penelitian Pendidikan.* Alfabeta. Bandung.

Suprijono, Agus. (2011). *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.

Taniredja, dkk. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Bandung: Alfabeta.

Yani, Fajar Achmad. (2011). *Upaya mengoptimalkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok dengan modifikasi alat bantu pembelajaran pendidikan jasmani pada siswa kelas 4 SD Negeri Saren 1 Kalijambe Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2010/2011.*

Yudha M. Saputra. (2001). *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar.* Jakarta:Dirjen Olahraga, Depdiknas.

Tegar. (2020). Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar: Pengaruh Keterampilan Motorik (Tinggi) dan Model Pembelajaran (Kooperatif). *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School.* 3(2):59-65.