

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE (*TEAM GAMES TOURNAMENT*)
TGT TERHADAP MOTIVASI SISWA MENGIKUTI PEMBELAJARAN BOLAVOLI DI KELAS X
SMAN 1 PANGGUL KABUPATEN TRENGGALEK**

Dian Riski Nugroho

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya
Aprodaedblackid@rocketmail.com

Abdul Rachman S. T.

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Dengan pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe TGT diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek dalam pembelajaran bolavoli. Jenis penelitian ini adalah Quasi Eksperimental Design. Metoda pengumpulan data menggunakan metode angket dan observasi. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil belajar menggunakan uji-t satu pihak dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada siswa kelas kontrol. Respon sebagian besar siswa terhadap model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menunjukkan kategori setuju.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, Motivasi belajar siswa, Permainan Bolavoli.

Abstract

Education is conscious effort and plan to create an atmosphere of learning and the process of learning so that learners are actively developing potential for her to have a religious, spiritual power of self-control, personality, intelligence, morals, as well as the necessary skills themselves, society and nation. By learning use the model of cooperative type TGT expected to increase the motivation of learning. This research aimed at described the application of a model of learning cooperative type tgt against motivation learn a student X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek in learning bolavoli. This is the kind of research Quasi Experimental Design. Method of collecting data uses the method poll and observation. The population of research is all the students class X SMAN 1 Panggul **Kabupaten** Trenggalek the academic year 2012 / 2013. Based on the learning to use uji-t one party can be inferred that the average study result of the students experiment higher class than a student control. Response most students against a model of learning cooperative type tgt show category agree.

Keywords: Cooperative Learning Model Type TGT, student learning Motivation, Volleyball Game.

PENDAHULUAN (TIMES NEW ROMAN 10, BOLD, SPASI 1, SPACING BEFORE 12 PT, AFTER 2 PT)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah keadaan yang terjadi, pendidikan jasmani dikesampingkan oleh para siswa. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam hal akademik lainnya. Keadaan ini disebabkan oleh dua faktor yang saling berkaitan, yaitu terbatasnya kreatifitas pendidikan dan kurangnya pengetahuan akan pentingnya pendidikan

jasmani, sehingga siswa terlihat malas karena mereka lebih banyak duduk dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung saat peneliti mengamati siswa di SMAN 1 Panggul pada saat melakukan observasi awal, siswa di SMA ini senang ketika guru tidak memberikan materi jadi siswa di bebaskan bermain, tetapi ketika guru memberikan materi mereka tidak mendengarkan guru malah asik mengobrol dengan temannya bahkan ada yang duduk. Selain itu kreatifitas pendidik juga terbatas sehingga mereka bosan dengan cara guru mengajar yang dimana siswa diberikan pemahaman teori dan gerakan-gerakan teknik dasar secara terpisah dan memberikan siswa intruksi untuk melakukan gerakan teknik dasar secara berulang-ulang. Dengan model pembelajaran seperti ini biasanya siswa mengalami kejenuhan dan mengeluh karena mereka akan banyak mengalami kesulitan, sehingga dapat menyita waktu proses pembelajaran penjas, hal ini perlu dicarikan jalan keluar dengan memanfaatkan model pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti 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 Parson dalam Slavin, 2008:167).

Berdasarkan pemaparan fenomena di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe (*Team Games Tournament*) TGT terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek”

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas (Suprijono, Agus. 2009:45).

PENGERTIAN MODEL TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa

sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rilek disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pemberian nilai didasarkan pada jumlah peningkatan skor total hasil tim. Skor yang diperoleh dari setiap individu dalam tim pada dasarnya merupakan skor tim, dengan demikian para siswa akan termotivasi meningkatkan skor individu dalam timnya untuk membawa keberhasilan timnya. Keberhasilan model ini banyak dipengaruhi heterogenitasnya anggota dalam satu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, *gender skill*, komunikasi, *leadership*, dan keinginan berjuang untuk timnya.

Pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu :

Kelebihan dari model pembelajaran TGT yaitu:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas gerak.
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
6. Motivasi belajar lebih tinggi.
7. Hasil belajar lebih baik.
8. Meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat.

Kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu:

1. Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
2. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal yaitu adanya perlakuan, kelompok kontrol, random, dan ukuran keberhasilan.

Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan bentuk Quasi eksperimental dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam

penelitian ini populasi yang diambil adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Panggul.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 6 kelas. Teknik yang digunakan adalah teknik *cluster sampling*. Jadi populasi kelas X SMA Negeri 1 Panggul diacak untuk memperoleh 2 sampel, kemudian setelah diperoleh 2 sampel maka sampel tersebut diacak kembali untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jadi, teknik sampling ini tidak memerlukan pretest untuk memperoleh kelas yang normal dan homogen, namun sampel ini telah dianggap normal dan homogen, hal ini dapat dilihat dari masuknya siswa kelas X SMA Negeri 1 panggul melalui tes ujian masuk sekolah dan nilai rata-rata pada semester ganjil untuk pelajaran olahraga.

Penelitian ini menggunakan 2 metode dalam mengumpulkan data yaitu :

1. Metode Observasi
2. Metode Test
 - *Post-test*

Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Butir Angket

Angket yang telah disusun harus diuji cobakan untuk mengukur tingkat validitas dan reliabilitas dari setiap butir pertanyaan-pernyataan. Dari uji coba angket akan diperoleh sebuah angket yang memenuhi syarat dan dapat digunakan sebagai pengumpul data dalam penelitian ini.

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian soal-soal angket perlu diuji coba. Hasil uji coba tes dengan menggunakan :

1. Validitas
Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrument.
2. Reliabilitas
Reliabilitas sering diartikan keterandalan. Artinya suatu tes memiliki keterandalan jika tes tersebut dipakai berulang – ulang hasilnya sama.

b. Analisis *Post-test*

Post-test digunakan untuk mengetahui motivasi atau minat siswa setelah pembelajaran menggunakan model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*). Teknik analisis menggunakan uji hipotesis yang dinamakan uji-t.

Uji-t satu pihak

Uji-t satu pihak dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model Kooperatif Tipe TGT

(*Team Games Tournament*) lebih baik daripada model pembelajaran disekolah tersebut.

c. Analisis Angket Siswa

Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap *kegiatan* pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Angket disusun berdasarkan skala *Likert* yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan-pernyataan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk menentukan validitas dan realibilitas angket di gunakan uji validitas dan realibilitas, dan setelah melalui perhitungan dan hasil analisis validitas butir angket yang berjumlah 29 angket, diperoleh 17 angket valid dan 12 angket tidak valid. Sedangkan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan metode Belah Dua (*Split Half Method*) dengan rumus Spearman Brown, diperoleh hasil sebesar 0,882. Nilai ini lebih besar dari nilai tabel yaitu sebesar 0,312. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka angket - angket yang telah dibuat dikatakan reliabel.

Untuk menentukan uji beda melalui hasil *post-test* menggunakan uji hipotesis yang dinamakan uji-t. Merumuskan hipotesis statistic

$H_0: \mu_1 \leq \mu_2$ = rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen lebih kecil atau sama dengan rata- rata hasil belajar siswa kelas kontrol.

$H_1: \mu_1 > \mu_2$ = rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol.

Kriteria pengujian :

H_0 ditolak dan H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_0 diterima dan H_a ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai $t_{hitung} 9,091 > t_{tabel} 1,697$. Dengan kata lain dapat disimpulkan, H_0 di tolak dan H_1 diterima, intinya bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen kelas X-1 lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol kelas X-2. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Panggul Kabupaten Trenggalek.

Untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. Angket disusun berdasarkan skala *Likert* yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan-pernyataan bahwa sampel yang di berikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT memberikan respon paling banyak adalah presentase dengan kategori setuju. Dan Dari analisis dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Panggul Kabupaten Trenggalek.

Pembahasan

1. Di Tinjau Dari Kevalidan dan kerealibilitas suatu instrumen

Berdasarkan hasil uji instrumen angket yang telah dilakukan melalui uji validitas dan uji reliabilitas, maka dapat diambil keputusan angket yang layak digunakan sebagai angket respon siswa dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ sebanyak 17 butir angket. Jadi, angket yang diambil untuk memperoleh data penelitian sebanyak 17 butir angket. Dengan demikian dapat diketahui bahwa perangkat pembelajaran yang dibuat, layak dipergunakan sebagai alat bantu atau perangkat dalam memperoleh data penelitian.

2. Ditinjau Dari Hasil Uji Hipotesis

Setelah menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian dilakukan proses belajar mengajar sesuai dengan rancangan penelitian. Setelah proses belajar mengajar selesai, kemudian dilakukan analisis. Hasil belajar siswa dilihat dari hasil nilai *post-test* dengan menggunakan uji-t satu pihak untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa yang pengajarannya menggunakan model *Kooperatif Tipe TGT* lebih tinggi daripada dengan metode yang digunakan di sekolah tersebut. Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} = 9,091$ dan $t_{tabel} = 1,697$ untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa kelas kontrol, hal itu menunjukkan pula bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini di buktikan dengan rata- rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

3. Di Tinjau Dari Respon Siswa

Hasil pengamatan dan analisis di atas, diketahui bahwa kemampuan siswa yang tergabung dalam kelas eksperimen pada umumnya adalah lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa dengan berdiskusi dalam kelompok secara kooperatif, siswa akan lebih cepat memahami materi. Seperti yang dikemukakan oleh *Spencer Kagan* (1993) (dalam Robert E. Slavin, 2005:136), yaitu suatu pendekatan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya. Dari pembahasan tersebut di atas, dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT* berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMA Negeri 1 Panggul Kabupaten Trenggalek

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dapat diperoleh beberapa kesimpulan seperti berikut:

1. Motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Panggul dalam mengikuti pembelajaran bolavoli setelah diterapkannya model pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT* menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa pada kelas kontrol.
2. Respon sebagian besar siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT* di kelas X SMAN 1 Panggul dalam mengikuti pembelajaran bolavoli adalah setuju.

Saran

Berdasarkan hasil analisis dari data dan kesimpulan, maka peneliti memberikan saran untuk perbaikan untuk penelitian yang akan datang antara lain :

1. Penerapan model pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT* perlu ditindak lanjuti tidak hanya pada materi bolavoli, tetapi juga pada materi lain.
2. Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe TGT* banyak memberikan kebebasan kepada siswa, dan terkadang kebebasan tersebut digunakan untuk bermain-main dan kurang disiplin, maka perlu kemampuan pengelolaan kelas yang baik oleh guru dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekasari, Hendra Cipta.2006. *Efektifitas Pembelajaran Renang Gaya Bebas Melalui Pendekatan Metode team games tournament (TGT) (Studi Pada Siswa Estrakulikuler Renang SMP Bhayangkari 7 Porong*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Husdarta dan Saputra.2000. *Belajar dan Pembelajaran*.Bandung:Departemen Pendidikan Nasional.
- Ibrahim, M. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : UNESA, University Press
- Ichwan, Najichul.2006. *Peningkatan Kemampuan Menggiring Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe teams games tournament (TGT) Pada Pembelajaran Sepak Bola Kelas VII B SMP Negeri 4 Babat*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.
- Mulyady, Andy.2012. *Pengaruh Pendekatan TGT Dalam Permainan BolaVoli Terhadap Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran BolaVoli*. Skripsi.Tidak dipublikasikan. Bandung :Universitas Pendidikan Indonesia.

Slavin, Robert E. 2005. *Cooprative Learning* Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.

Sriundy, M, I Made. 2010. *Perencanaan Pengajaran Aplikasi Pada Penjasorkes*. Surabaya: Unesa University Press.

Sudjana.2005.*Metode Statistika*.Bandung : Tarsito

Sugiyono.2010.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung : Alfabeta

Suharsimi, Arikunto. 1991. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara.

Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Belajar.

Wibowo, Zelly Budy.2011. *Hubungan Motivasi Siswa Dengan Hasil Belajar Servis Bawah Dalam Pembelajaran Bolavoli*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Surabaya: Unipress Unesa

