PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING DAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN NILAI KERJASAMA

Wikeu Putri Munarosana [1], Mochamad Fajar Permana[2],
Asep Akbaruddin[3], Wahyu Saputra[4]
[1,2,3,4]PJKR Universitas Mandiri Subang
[1]wikeuputrimunarosana08@gmail.com, [2]mfajarpermana.pjkr.um@gmail.com,
[3]Asep.akbaruddin@gmail.com, [4]saputra46why@gmail.com

ABSTRACT

Education is an effort to develop both physical and spiritual potential in accordance with the values of society and culture. In formal education, the subject of Physical Education, Sports, and Health (PJOK) plays an important role. The purpose of this study is to improve the value of cooperation in students of SMA YADIKA KALIJATI. The cooperative learning approach, such as Teams Games Tournament (TGT) and Teaching Games for Understanding (TGFU), is an effective model. This study uses a quantitative method. The subjects of this study were students of SMA YADIKA KALIJATI in class X, the instruments used in this study used questionnaires, interviews and documentation. Based on the results of the study on the effect of the Teaching Games For Understanding (TGFU) and Teams Games Tournament (TGT) learning models on increasing the value of cooperation in SMA Yadika Kalijati, it can be concluded that both learning models are effective in increasing the value of cooperation in students. The average pretest score for the class using the TGFU learning model was 78.23, and increased to 85.04 after treatment. Meanwhile, the average pretest score for the class using the TGT learning model was 78.50, and increased to 88.48 after treatment. These results indicate that the TGT learning model is more effective in increasing cooperation scores compared to the TGFU model

.

Keywords: Teaching Games For Understanding, Teams Games Tournament dan Kerjasama.

ABSTRAK

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan kebudayaan. Dalam pendidikan formal, mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) berperan penting. Tujuan pada penelitian ini adalah meningkatkan nilai kerjasama pada peserta dididk SMA YADIKA KALIJATI. Pendekatan cooperative learning, seperti Teams Games Tournament (TGT) dan Teaching Games for Understanding (TGFU), adalah model yang efektif.Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah Peserta didik SMA YADIKA KALIJATI pada kelas X, instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket, wawancara dan juga dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU) dan Teams Games Tournament (TGT) terhadap peningkatan nilai kerjasama di SMA Yadika Kalijati, dapat disimpulkan bahwa kedua model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan nilai kerjasama peserta

dididk. Rata-rata nilai pretest untuk kelas yang menggunakan model pembelajaran TGFU adalah 78.23, dan meningkat menjadi 85.04 setelah treatment. Sedangkan rata-rata nilai pretest untuk kelas yang menggunakan model pembelajaran TGT adalah 78.50, dan meningkat menjadi 88,48 setelah treatment. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT lebih efektif dalam meningkatkan nilai kerjasama dibandingkan dengan model TGFU.

Keywords: Teaching Games For Understanding, Teams Games Tournament dan Kerjasama.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah upaya untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah, serta kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari pendidikan. Karena pendidikan mempunyai peran penting dalam usaha meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berpengaruh dalam pembangunan suatu bangsa. Prastowo (2014:407-412) menyatakan bahwa pendidikan merupakan faktor yang dapat mempengaruhi kualitas kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan proses yang dialami setiap orang secara wajar dalam kehidupan manusia.

Di dalam satuan pendidikan formal terdapat beberapa mata pelajaran dan salah satunya adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang pastinya akan bermanfaat bagi setiap orang. Alnedral (2016:118) menyatakan bahwa olahraga bukan hanya menjadi bagian integral dari pendidikan, tetapi juga memiliki hubungan yang berkaitan dengan dinamika sosial, budaya masyarakat, ekonomi, dan bangsa serta tuntutan kemajuan zaman pada era globalisasi. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) termasuk salah satu mata pelajaran yang wajib dan harus dimiliki setiap lembaga pendidikan formal. Tujuannya untuk mewujudkan perubahan yang baik secara fisik, mental, dan logika pada peserta didik. Dalam pembelajaran, PJOK memiliki kedudukan istimewa. Menurut Mashud, (2018:46) pengembangan ranah psikomotor menjadi tujuan utama, namun juga memperhatikan pengembangan baik pada ranah kognitif maupun afektif. Sehingga, PJOK menjadi penghubung sebagai pembentuk landasan yang

kokoh bagi peserta didik. Adapun beberapa model dalam penyampaian pembelajaran yang cocok untuk para peserta didik.

Model pembelajaran yang digunakan sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran secara maksimal. Pendidik dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang mendukung karakteristik peserta didik. Penggunaan model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran secara maksimal. Pendidik dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang mendukung karakteristik peserta didik. Model pembelajaran merupakan pedoman bagi para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Octavia (2020:12), model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Selain itu, Rokayah (2020:12) mengemukakan bahwa model pembelajaran merujuk pada pendekatan atau prosedur yang digunakan dalam mengorganisir pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Cara yang digunakan pengajar untuk menyampaikan materi kepada peserta didik merupakan suatu bentuk model pembelajaran. Dalam pembelajaran ketepatan menentukan metode atau model pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar dan motivas peserta didik. Model pembelajaran merupakan sarana interaksi pendidik dan peserta didik dalam belajar mengajar.

Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat diimplementasikan, salah satunya yaitu pendekatan cooperative learning. Menurut Panitz (Suprijono, 2009:54) istilah untuk menyebut pembelajaran berbasis sosial yaitu pembelajaran cooperative learning dan kolaboratif. Pendekatan cooperatif learning terdapat beberapa tipe salah satunya yaitu tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Teaching Games For Understanding (TGFU).

Model pembelajaran TGT akan berpusat pada peserta didik selama berlangsungnya pembelajaran, peserta didik berperan aktif, bertanggung jawab serta dapat bersaing secara sehat dalam

mengikuti pembelajaran karena dalam model pembelajaran TGT peserta didik akan diberikan tournament atau kompetisi setelah melakukan pembelajaran sehingga setiap kelompok akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran karena memiliki target yang harus dicapai. Dalam model pembelajaran TGT akan diberikan reward atau penghargaan pada kelompok yang memenuhi atau sesuai dengan kriteria pemenang.

Selain model pembelajaran TGT, terdapat juga salah satumya model pembelajaran TGFU. Model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGFU) sangat tepat apabila digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Teaching Games for Understanding merupakan metode pembelajaran yang mengandung unsur taktik dan teknik dalam permainan. Pendekatan taktik dan teknik sebagai inovasi baru yang dapat menambah pengalaman dalam menggunakan pendekatan pembelajaran gerak yang telah ada serta bermanfaat bagi para pendidik dalam menyusun suatu model pembelajaran pendidikan jasmani dalam mengembangkan psikomotorik, kognitif dan afektif serta membentuk karakteristik peserta didik. Menurut Grifin & Butler (2005:2) menjelaskan bahwa TGfU is a learner and games centered approach to sport related games learning with strong ties to a constructivist approach to learning. Pembelajaran pendekatan taktik adalah sebuah pendekatan yang berpusat pada pendidik dan permainan untuk pembelajaran permainan olahraga dan mempunyai hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktifistik dalam pembelajaran. TGFU sebagai sebuah alat untuk mengkonseptualisasikan pengajaran dan pembelajaran permainan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertempat di SMA Yadika Kalijati. Populasi dalam penelitian ini menggunakan populasi dari peserta didik seluruh kelas X yang berjumlah 52 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling sensus/jenuh. Sugiyono (2017:85) menyatakan bahwa teknik sampling jenuh adalah tekik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggunakan two groups

pretest-posttest, yaitu desain penelitian diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal lalu diberikan treatment sebelum akhirnya diberikan posttest.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak dari suatu intervensi pada kelompok eksperimen yang menerimanya. Instrumen dalam penelitian menggunakan angket dan wawancara.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah serangkaian penelitian yang dilakukan maka data diolah dan dianalisis kemudian dilanjutkan dengan pembahasannya, sebagai berikut : Hasil analisis data menunjukan bahwa kedua model pembelajaran antara model pembelajaran Teaching Games For Understanding dan model pembelajaran Teams Games Tousnament keduanya sama-sama memberikan pengaruh secara positif terhadap hasil peningkatan nilai kerjasama. Ini dapat dilihat dari masing-masing hasil penelitian yang diperoleh kelas TGFU menunjukan nilai signifikasi 0,000<0,5 dengan standar deviasi sebesar 4,113 dan kelas TGT menunjukan nilai signifikansi 0,000<0,5 dengan standar deviasi sebesar 4,474 maka H0 ditolak dan Ha diterima.

Tabel 1.

Output Data SPSS Group Statistics

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. M
Peningkatan Kerjasama	Postest TGFU	26	85.04	4.113	
	Posttest TGT	26	88.58	4.474	

Dengen demikian terdapat perbedaan hasil latihan dari kedua model pembelajaran tersebut. Hal ini karena treatment pada saat pembelajaran mempunyai perbedaan yang diberikan kepada kedua kelas tersebut, yaitu kelas yang menggunakan model pembelajaran TGFU digunakan dengan menggunakan permainan yang fokus pada pemahaman konsep dan keterampilan permainan, sedangkan kelas yang menggunakan TGT dilakukan dengan permainan antar tim dan kompetensi antar tim. Sehingga diantara keduanya terdapat perbedaan dalam peningkatan nilai kerja sama.

Berdasarkan analisis data menunjukan bahwa hasil dari kelas yang menggunakan model pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran TGFU terhadap hasil peningkatan nilai kerjasama..

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diteliti oleh penulis menyimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh pada pembelajaran Teaching Games For Understanding terhadap peningkatan nilai kerjasama yang pada tes awal rata-rata 78,23 dan pada tes akhir rata-rata 85,04
2. Terdapat pengaruh pada pembelajaran Teams Games Tournament terhadap peningkatan nilai kerjasama yang pada tes awal rata-rata78,50 dan pada tes akhir rata-rata 88,58
3. Pada model pembelajaran TGFU dan TGT yang lebih berpengaruh pada peningkatan nilai kerja sama di SMA YADIKA KALIJATI adalah model pembelajaran TGT yang dengan rata-rata 88,58 sedangkan pada model pembelajaran TGFU rata- rata 85,04.

DAFTAR PUSTAKA

Agus Suprijono. 2009. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Alfiana. T, Lestariningrum. A. (2015). Penerapan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Ketrampilan Sosial Anak Dalam Bekerjasama Pada Anak Didik Kelompok B2 Di Tk Kreatif Zaid Bin Tsabit Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. Jurnal PINUS, 1(3), 199-206

Amudji, S. 1985. Kerja Sama Antar Daerah Dalam Rangka Pembinaan Wilayah Suatu Tinjauan Dari Administrasi Negara. Jakarta: Institut Ilmu Pemerintahan.

Apta Mylsidayu, (2015) ilmu Kepelatihan Bekasi : CV. Alfabeta.

Arikunto, S. (2006). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rienika Cipta

Asma, Nur.(2006). Model pembelajaran kooperatif. Jakarta: Depdiknas

BNSP. 2006. *Ruang Lingkup Penjasorkes*. Jakarta: Depdiknas.

Butler, J.I. (2005). *Teaching for game understanding theory, research, and practice*. Canada: Human Kinetics.

Darajat, J. (2014). Aplikasi Statistika Dalam Penjas. Bandung: Alfabeta. Universitas Pendidikan Indonesia.

Djemari Mardapi. (2008). Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes. Yogyakarta: Mitra Cendekia.

Elizabeth B. Hurlock. (1978). Perkembangan anak. (Terjemahan: Med Meitasari

Griffin, L. & Butler, J. (Eds.). (2005). Teaching games for understanding: Theory, research and practice, (pp. 1-238). Champaign, IL: Human Kinetics

guru. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Hooper, T. (1998). *Teaching Games Centered Gemes using Progressive Principles of Play*. Victotoria : CAHPERD

Huda, M. (2014). Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan). Pustaka Pelajar. Jakarta

Husdarta, H.J.S. 2011. Manajemen Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta

Johnson, E. B. (2011). CTL: Menjadi kegiatan belajar-mengajar mengasyikkan dan bermakna. Bandung: Kaifa Learning.

Keban, Jeremias T. 2007. Kerjasama antar Pemerintah Daerah dalam Era Otonomi: Isu Strategis, Bentuk dan Prinsip, Jurnal Ilmu Pemerintahan Indonesia. Jakarta

Lutan, Rusli. (2000). Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional

Metzler. 2000. Instructional Models for Physi-cal Education. Allyn & Bcon. Massa-chusetts.

Pamudji, S. 1985. Kerja Sama Antar Daerah Dalam Rangka Pembinaan Wilayah Suatu Tinjauan Dari Administrasi Negara. Jakarta: Institut Ilmu Pemerintahan.

Roestiyah,N.K (2012) Strategi Belajar Mengajar : Jakarta: Rineka Cipta Rosdakarya.

Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Pendidik). Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. 2009. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Prenada : Jakarta.

Schmalenbach. C. (2018). Learning Cooperatively under Challenging Circumstances Cooperation among Students in High-Risk Contexts in El Salvador. SpringerVS : Germaini Slavin, Robert E. (2017). Psikologi Pendidik

Shoimin, A. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Slavin. E. R.(2005). Cooperative learning teori, riset dan praktik. Penerjemah:Narulita Yusron. Bandung: Nusamedia.

Soenarjo. (2002). *Usaha kesehatan sekolah.* Jakarta. PT. Remaja

Sugiyono, 2013, Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA)

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. Universitas Pendidikan Indonesia. (2015).

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta, CV.

Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, 1995, Manajemen Penelitian, Rineka Cipta, Jakarta.

Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suryani dan Hendryadi. 2015. Metode Riset Kuantitaif : Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam. Jakarta : Prenadamedia Group.

Susworo, Agus dan Fitriani. (2008). Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/Agama Dalam Mata Pelajaran PJOK Terhadap PJOK Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Jurnal PJOK Indonesia. No. 1.

Syahfitri, Novianti., (2008), Pengaruh Berat dan Waktu Penyeduhan Terhadap Kadar Kafein Dari Bubuk Teh, Skripsi, Departemen Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA),Universitas Sumatera Utara, Medan.

Tjandrasa dan Muchichah Zarkasih). Jilid 1. Jakarta: Erlangga.

Trianto. (2010). Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana

Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

West, Michael. (2002). Kerja Sama yang Efektif. Cetakan Kelima. (Penerjemah: Srikandi Waluyo). Yogyakarta: Penerbit KaniS