

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR RENANG GAYA BEBAS (*CRAWL*) PADA SISWA KELAS XI SMA NEGERI 2 SIDOARJO

Alifia Desitamari Budi*, Setiyo Hartoto

S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

alifiabudi@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Renang merupakan aktivitas air yang terdapat gerakan dan teknik-teknik gerakan yang benar. Pada pembelajaran aktivitas renang gaya bebas (*crawl*) harus disesuaikan dengan standar kompetensi dasar. Gaya bebas (*crawl*) merupakan gaya yang tercepat, ketika bernafas muka menoleh kesamping, gerakan kaki menggunakan punggung kaki digerakkan ke bawah dan ke atas secara bergantian. Gerakan tersebut adalah koordinasi dari gerakan kaki, gerakan tangan, anggota tubuh lain, cara pengambilan nafas. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan pada pembelajaran untuk menentukan tingkat kesulitan kepada setiap anggota kelompok saat mereka menjalani proses. Dengan tipe TGT siswa akan menikmati bagaimana suasana *games* turnamen itu, karena siswa akan berkompetisi dengan kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara, maka kompetisi TGT meningkatkan keaktifan dari siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan kelompoknya dan orang lain dibandingkan kompetisi dalam pembelajaran-pembelajaran tradisional pada umumnya yang meliputi pengetahuan dan keterampilan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) ada pengaruh yang signifikansi dengan besar pengaruh adanya peningkatan 20,7% pengetahuan dan 58,4% keterampilan. Dengan disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo.

Kata Kunci: *team games tournament*, hasil belajar, renang gaya bebas (*crawl*)

Abstract

Swimming is a water activity that has the right movements and style techniques. In learning freestyle swimming activities (*crawl*) must be adjusted to the standards of basic competence. Crawl is the fastest style, when breathing, face turns to sideways, leg movements using the back of the leg are moved down and up alternately. The movement is coordination of leg movements, hand movements, other limbs and the way to take breath. The cooperative learning of *Team Games Tournament* (TGT) is one type or cooperative learning model that is applied easily for learning to determine the level of difficulty for each group member as they go through the process. By using the TGT type, students will enjoy the environment of the tournament games, because students will compete with groups that have an equal composition of abilities, then the TGT competition increases the activity of students to practice socializing with their groups and others compared to competition in traditional learning in general includes knowledge and skills. The purpose of this study was to determine the effect and magnitude of the influence of the TGT cooperative learning model on the learning outcomes of free style swimming (*Crawl*) in class XI, Public High School 2 Sidoarjo. The results of the study showed that the TGT cooperative learning model of the learning outcomes of free style swimming (*crawl*) had a significant effect with the influence of an increase of 20,7% knowledge and 58,4% skills. It was concluded that the TGT learning model could improve the learning outcomes of free style swimming (*crawl*) in class XI, Public High School 2 Sidoarjo.

Keywords: *teams games tournament*, learning outcomes, free style swimming (*crawl*)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha belajar untuk mengembangkan potensi siswa pada masyarakat, bangsa, dan negara (Roesminingsih dan Susarno, 2015: 5). Sedangkan menurut Mudyahardjo (2012: 3), pendidikan adalah seluruh pengalaman belajar yang didapatkan dari hasil interaksi dengan lingkungan sepanjang hayat sehingga dapat mempengaruhi pertumbuhan individu seseorang”.

Dalam proses belajar mengajar terdapat mata pelajaran yang diampu guru, diantaranya PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan). PJOK adalah bagian kegiatan jasmani yang mengatur pola hidup sehat pada seseorang terhadap kepribadiannya (Kristiyandaru, 2010: 33). PJOK merupakan pembelajaran yang kompleks dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dan jiwa sosial siswa dalam belajar. Menurut Kristiyandaru, (2010: 38), tujuan PJOK yaitu membangun landasan kepribadian kuat, rasa sosial, toleransi dan cinta damai, ragam etnis budaya, dan agama.

Salah satu materi yang terdapat pada PJOK kelas XI di SMA Negeri 2 Sidoarjo disesuaikan dengan standar kompetensi dasar yaitu pada salah satu mata pelajaran aktivitas renang di air. Renang merupakan aktivitas air yang terdapat gerakan dan teknik-teknik gaya yang benar. Renang terdiri atas empat gaya, yaitu kupu-kupu, punggung, dada, dan bebas (*crawl*). Pada pembelajaran aktivitas renang kelas XI yang dipelajari adalah renang gaya bebas (*crawl*). Gaya bebas (*crawl*) merupakan gaya yang tercepat, ketika bernafas muka menoleh kesamping, gerakan kaki menggunakan punggung kaki digerakkan ke bawah dan ke atas secara bergantian (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan kelas XI, 2014: 98).

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru PJOK dengan bapak Fajar Adi Pratama pada pembelajaran renang di kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo, yaitu terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran aktivitas renang antara lain kesusahan dalam melakukan sesuai teknik-teknik gaya pada posisi tubuh, gerakan kaki, gerakan tangan, pengambilan nafas, dan koordinasi sehingga hasil pembelajaran siswa tidak memenuhi Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) dari 434 siswa yaitu (kelas XI MIPA 1-7, kelas XI IPS 1-4, dan kelas XI IBB) Kelulusan Minimal (KKM) SMA Negeri 2 Sidoarjo yaitu sebesar 85, yang memenuhi KKM hanya 40% siswa. Jadi 60% siswa yang belum memenuhi nilai KKM.

Menurut Ngalimun (2017: 328), bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah rancangan proses belajar mengajar dengan secara bersamaan dalam kelompok untuk saling kerjasama dengan tim saling

membantu dalam kelompok kecil terdiri 4-5 orang, siswa heterogen (sesuai kemampuan, gender, dan karakter).

Gomleksiz (dalam Gokkurt, dkk 2012: 3432) menyatakan, “*Cooperative learning is a design for learning in education, which has experienced a revival in research and educational practice. This term is bound to class techniques where students work on learning activities in forming small groups and will receive prizes or recognition based on the performance of the groups they have done*”. Pembelajaran kooperatif merupakan rancangan untuk pembelajaran dalam pendidikan, yang telah mengalami kebangkitan dalam penelitian dan praktik pendidikan. Istilah ini terikat pada teknis kelas dimana siswa mengerjakan kegiatan belajar dalam membentuk kelompok kecil dan akan menerima hadiah atau pengakuan berdasarkan kinerja kelompok mereka yang telah siswa lakukan.

Slavin, (1980: 315) menyatakan, “*Cooperative learning is an old idea in education, which has experienced a substantial revival in educational research and practice in the past few years. The term refers to classroom techniques in which students work on learning activities in small groups and receive rewards or recognition based on their group's performance*”. Pembelajaran kooperatif merupakan ide lama pendidikan dengan kebangkitan substansial penelitian dan praktik pendidikan. Hal tersebut mengacu teknik kelas, siswa bekerja pada kegiatan belajar pada kelompok kecil dan terima hadiah berdasarkan kinerjanya.

Menurut Tarigan (dalam Yudianto, dkk 2014: 324), model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) model pembelajaran yang mudah diterapkan melalui permainan pada siswa tanpa ada perbedaan status atau tidak ada perbedaan terhadap kemampuan akademiknya. Dimana perwakilan kelompok untuk melakukan *game* dan turnamen yang diberikan oleh guru. Permainan dalam TGT dapat berupa macam-macam permainan yang mengarah pada materi pembelajaran renang gaya bebas (*crawl*). Guru memberikan soal pertanyaan pilihan ganda 20 butir, siswa berusaha untuk menjawab soal pertanyaan dan macam-macam permainan yaitu *game* jala ikan, *game friend scaffolding* kepada siswa,. Turnamen untuk semua tingkat kemampuan (kepandaian) setiap anak memberikan skor kelompok. Memberikan permainan agar mempermudah untuk anak berenang gaya bebas (*crawl*).

Pada dasarnya model pembelajaran yang digunakan oleh bermacam-macam, salah satunya dengan menggunakan pendekatan *Cooperative Learning* yang memiliki tipe di pembelajaran kooperatif, yaitu *Jigsaw II* (JIG II), *Student Team Achievement Deviation*

(STAD), *Team Games Tournament* (TGT), *Numbered Heads Together* (NHT), *Complex Instruction* (CI), *Team Accelerated Instruction* (TAI), *Cooperative Integrated Reading and Composition* (CIRC), *Two Stay Two Stray* (Dua Tinggal Dua Tamu), *Grup Investigation* (GI), dan lain-lain.

Penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Karena mudah diterapkan pada proses belajar. Dengan tipe TGT siswa akan melakukan *games* turnamen itu dengan baik, karena siswa akan berkompetisi antar kelompok yang memiliki komposisi kemampuan yang setara (Huda, 2013: 117).

Berdasarkan latar belakang, maka tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh dan berapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian praeksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Desain dalam kategori ini dianggap lemah (*weak design*) karena ketiadaan kontrol yang dilakukan (Maksum, 2012: 96). Desain Penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Dilakukannya *pretest* dan *posttest* dapat diketahui perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2012: 97).

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo. Terdapat 12 kelas yaitu (kelas XI MIPA 1-7, kelas XI IPS 1-4, dan kelas XI IBB), siswa laki-laki terdiri dari 184 orang, sedangkan siswa perempuan terdiri dari 250 orang. pada tahun ajaran 2017-2018 jumlah siswa 434. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area, jika populasinya dalam jumlah besar dan tidak tersedia daftar anggota dari populasi (Maksum, 2012: 57). Siswa kelas XI MIPA 7, kelas XI IPS 4 dijadikan. Uji Validitas Instrumen Pengetahuan. Perwakilan dari tiap kelas yang tidak terpilih sebagai kelas validitas berkumpul dan mengambil kertas yang berisikan tulisan "sampel", ketika perwakilan kelas mendapatkan tulisan tersebut maka kelas tersebut yang akan dijadikan sampel pada penelitian. Kelas XI IPS 3 berjumlah 36 siswa adalah sebagai sampel penelitian ini.

Instrumen penelitian hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo menggunakan instrumen penelitian yang akan diukur dengan 2 domain yaitu aspek pengetahuan (kognitif)

dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 50 butir soal mengenai renang yang akan di Validkan melalui dosen pengampu mata kuliah renang pada Jurusan Pendidikan Kepeleatihan Olahraga, dosen pengampu mata kuliah renang Jurusan Pendidikan, Kesehatan dan Rekreasi yang akan di uji validitas kepada siswa untuk diambil 20 butir soal. Aspek keterampilan (psikomotor) melalui gerakan gaya bebas (*crawl*) pada posisi tubuh, gerakan kaki, gerakan tangan, pengambilan nafas, dan koordinasi. Instrumen keterampilan di validkan melalui ahli pelatih renang dasar (lisensi D) 3 orang.

Penelitian dilaksanakan selama 4 kali pertemuan pada saat pembelajaran PJOK berlangsung di SMA Negeri 2 Sidoarjo. Pengumpulan data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar renang bebas (*crawl*) dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada pelaksanaan penelitian yang akan dibantu oleh *observer* I, *observer* II, *observer* III bertujuan untuk menghindari subjektivitas data dan supaya data yang diolah akan lebih akurat dan benar.

Analisis data menggunakan program IBM *Statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) 20 dengan uji deskriptif, uji normalitas *shapiro-wilk*, uji beda (*paired t-test*), presentase peningkatan *pretest* dan *posttest*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Pretest dan Posttest Hasil Belajar Siswa

Variabel	N	Jumlah Nilai	Mean	SD	Varian	Min	Max
Pengetahuan Awal	36	2385	66,3	8,27	67,7	50,0	80,0
Pengetahuan Akhir	36	2880	80,0	6,66	44,3	70,0	90,0
Keterampilan Awal	36	1815	50,4	10,97	120	22,2	68,9
Keterampilan Akhir	36	2768	76,9	8,27	68,4	62,2	93,3

Berdasarkan dari hasil tabel 1 Dijelaskan bahwa *pretest* dan *posttest* pengetahuan mengalami peningkatan pada jumlah nilai, mean, nilai minimal, dan nilai maksimal. Sedangkan *pretest* dan *posttest* pada keterampilan mengalami peningkatan pada jumlah nilai, mean, varian, nilai minimal, dan nilai maksimal.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

Tujuan dari KKM yaitu dapat mengetahui kemampuan hasil belajar pada siswa tuntas atau tidaknya yang didapatkannya. Dari ketentuan data SMA Negeri 2 Sidoarjo bahwa KKM yang digunakan mata pelajaran renang PJOK adalah 85.

Tabel 2. KKM Pengetahuan dan Keterampilan

Nilai	Kategori	Pengetahuan		Keterampilan	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
95,1-100	Baik Sekali	-	-	-	-
90,1-95	Baik	-	-	-	3
85-90	Cukup	-	13	-	3
<85	Kurang	36	23	36	30

Berdasarkan dari tabel 2. siswa dengan nilai kurang dari KKM pada pengetahuan awal *pretest* berjumlah 36 siswa, tidak ada siswa dengan nilai lebih dari KKM pada pengetahuan awal *pretest*. Siswa dengan nilai kurang dari KKM pada pengetahuan akhir *posttest* berjumlah 23 siswa, siswa dengan nilai lebih dari KKM pada pengetahuan akhir *posttest* berjumlah 13 siswa. Siswa dengan nilai kurang dari KKM pada keterampilan awal *pretest* berjumlah 36 siswa, tidak ada siswa dengan nilai lebih dari KKM pada keterampilan awal *pretest*. Siswa dengan nilai kurang dari KKM pada keterampilan akhir *posttest* berjumlah 30 siswa, siswa memiliki nilai lebih dari KKM pada keterampilan akhir *posttest* berjumlah 6 siswa.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Shapiro-Wilks

Variabel	Shapiro-Wilks			Keterangan
	N	Sig.	p-value	
Pengetahuan awal	36	0,05	0,050	Data normal
Pengetahuan akhir	36	0,05	0,050	Data normal
Keterampilan awal	36	0,05	0,328	Data normal
Keterampilan akhir	36	0,05	0,401	Data normal

Berdasarkan hasil tabel 3. uji normalitas *shapiro-wilk*. p-value <0,05 maka data dapat dikatakan berdistribusi normal.

- 1) *Pretest* dari p-value pengetahuan awal 0,050 dan p-value keterampilan awal 0,328.
- 2) *Posttest* dari p-value pengetahuan akhir 0,050 dan p-value keterampilan akhir 0,401.

Hasil distribusi data normal, maka uji beda menggunakan (*paired t-test*). Data yang akan digunakan untuk uji hipotesis adalah uji-t. Hipotesis nol (H_0) apabila t-hitung diantara rentang t-tabel, maka Hipotesis kerja (H_a) ditolak.

Tabel 5. Hasil Uji Beda Hasil Belajar Siswa

Variabel	t-hitung	p-value	Mean	Peningkatan	Ket
Peng. Awal Peng. Akhir	-11,8	0,00	66,3 80,0	13,8	Ada beda
Ket. Awal Ket. Akhir	-12,8	0,00	50,4 76,9	26,9	Ada beda

Hasil perhitungan uji beda pada semua variable pengetahuan dan keterampilan menunjukkan nilai $t < 0,05$. Berarti ada perbedaan pada variabel pengetahuan dan ada perbedaan pada variabel keterampilan. Variabel pada pengetahuan terdapat peningkatan karena pada awal siswa belum mengetahui tentang renang. Setelah siswa berdiskusi berkelompok tentang renang siswa akan mengerti tentang renang dan dapat mengerjakan soal. Variabel pada keterampilan terdapat peningkatan karena pada awal siswa hanya sekedar berenang, ketika siswa diberikan model pembelajaran TGT, siswa akan lebih mudah untuk melakukan renang gaya bebas (*crawl*) sesuai dengan tahapannya.

Tabel 6. Peningkatan Pretest dan Posttest

	Pengetahuan	Keterampilan
Peningkatan %	20,7 %	58,4 %

Berdasarkan hasil tabel 6, Terjadi peningkatan pada pengetahuan 20,7 % dan keterampilan 58,4 % karena adanya pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*). Siswa lebih memahami dan mengerti bagaimana tahapan melakukan sesuai teknik-teknik gaya bebas (*crawl*) pada posisi tubuh, gerakan kaki, gerakan tangan, pengambilan nafas, dan koordinasi dengan cara menggunakan *game* pada pembelajaran berlangsung.

Dari *pretest* dan *posttest* pengetahuan renang gaya bebas (*crawl*) di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan, yaitu 36 siswa dengan hasil nilai kurang dan 13 siswa dengan hasil nilai cukup.

KKM PJOK termasuk renang gaya bebas (*crawl*) di SMA Negeri 2 Sidoarjo dinyatakan tuntas apabila mempunyai nilai ≥ 85 . Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan 0 siswa tidak tuntas menjadi 13 siswa tuntas dari segi pengetahuan. Peningkatan juga terjadi pada keterampilan dari 1 siswa tidak tuntas menjadi 13 siswa tuntas.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sidoarjo.
2. Besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar renang gaya bebas (*crawl*) pada ranah pengetahuan sebesar 20,7% sedangkan ranah keterampilan sebesar 58,4%.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran:

1. Bagi siswa
 - a. Menggunakan model pembelajaran TGT agar pembelajaran renang gaya bebas (*crawl*) siswa akan lebih meningkat, lebih aktif dan efisien.
 - b. Bekerjasama terhadap kelompok agar mempermudah pembelajaran renang gaya bebas (*crawl*) menghasilkan hasil yang baik dan benar.
2. Bagi guru
Dengan menggunakan model pembelajaran TGT mempermudah guru dalam proses belajar mengajar renang gaya bebas (*crawl*) sehingga akan meningkatkan KKM.
3. Bagi peneliti lain
Dapat melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran TGT untuk gaya renang yang lain (kupu-kupu, punggung, dan dada).

DAFTAR PUSTAKA

- Gokkurt, B., Dundar, S., Soylu, Y., Akgun, L. (2012). The Effects Of Learning Together Technique Wich Is Based On Cooperative Learning On Student's Achievement In Matematics Class. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46: 3431-3434.
- Huda, Miftakhul. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Buku Siswa SMA/MA/SMK/MK kelas XI.
- Kristiyandaru, Advendi. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mudyahardjo, Reja. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran Dilengkapi Dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Dua Satria Offset.
- Slavin, E. Robert. (1980). Coopeative Learning. *Review of Educational Research*, 50(2): 50-315.
- Roesminingsih, MV & Susarno, L.H. (2015). *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Yudianto, D., Sumardi, K., Berman, T. (2014). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering*, 1 (2): 323-324.