

**PENGARUH MODEL BELAJAR KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR START JONGKOK SISWA
(Studi Pada Siswa Kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri)**

Muhamad Saiful Alfin

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, salimalfin@gmail.com

Vega Candra Dinata

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia Indonesia. Namun, sering kita lihat suatu fakta dalam implementasinya secara formal masih ada beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran di lapangan sehingga pada akhirnya siswa tersebut tidak dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Untuk itu guru harus memberikan materi-materi yang jelas pada peserta didik, dengan cara menyampaikan pengajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran. Salah satu cara untuk menyampaikan pengajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakter siswa sehingga pembelajaran lebih menarik serta membuat siswa menjadi antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dalam hubungan model belajar dengan kegiatan belajar yang terpenting adalah bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar dan bagaimana guru juga melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan hasil belajar yang baik, begitu juga dalam pembelajaran start jongkok. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk dijadikan sumber referensi model pembelajaran yang tepat guna untuk pembelajaran start jongkok siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri (2) Untuk mengetahui besarnya pengaruh model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar start jongkok siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar start jongkok siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebesar 46%. Untuk hasil belajar ada peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan hasil uji-t sampel berpasangan dengan t-hitung lebih besar dari t-tabel ($16,6 > 1,714$). Sehingga dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan diterapkannya model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar start jongkok siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri.

Kata Kunci : Model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), Hasil belajar, Start Jongkok

Abstract

Implementation of physical education, sport and health is along-term investment in improving the quality of human resources in Indonesia. However, we are often to see a fact in that a formal implementation, there are still some students who are passive in learning at the field so that in the end they are not to be able to achieve a goals of learning. So the teacher should be give a clear of learning materials for students with the way to teach creativity and innovative teaching, so that students are motivated to follow the lesson. One way to deliver creativity and innovative teaching is give a most good learning models to make it more attractive as well as making students become enthusiastic and active in following the teaching of physical education, sport and health. In connection between the learning models with learning activity, the most important is how does make to create a condition or a process that directs students to perform learning activities and how does teachers are also making efforts to be able to grows and provide learning result for students to do a good learning activities, as well as in learning the crouch start. The purpose of this research are (1) To be references source about learning models that most good for crouch start for students on grade XI Boga 1 Vocational High School 3 Kediri (2) To determine the influence of cooperative learning models of *Teams Games Tournaments* (TGT) type's to learning result on student's crouch start on grade XI Boga 1 Vocational High School 3 Kediri. Based on this research, it is known that the cooperative learning models of *Teams Games Tournaments* (TGT) type's can enhance students' learning result of crouch start of 46%. For learning result there was an increase from the *pre-test* and *post-test* with the results of paired samples t-test with t-count is greater than t-table ($16,6 > 1,714$). So in other wordsit can be concluded that there is significant effects about cooperative learning models of *Teams*

Games Tournaments (TGT) type's to increase students' learning result on crouch start in grade XI Boga 1 Vocational High School 3 Kediri.

Keywords: Cooperative learning models of *Teams Games Tournaments* (TGT) type's, Learning result, Crouch Start

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal di dalam kehidupan manusia. Pendidikan dipandang merupakan suatu kegiatan manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri agar manusia berbudaya. Menurut Raka Joni (dalam Abdullah, dkk., 1994: 2) hakikat pendidikan adalah:

1. Pendidikan merupakan proses interaksi manusia yang ditandai keseimbangan antara kedaulatan subjek didik dengan kewibawaan pendidik.

2. Pendidikan merupakan upaya penyiapan peserta didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan yang semakin pesat.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 dijelaskan apa yang dimaksud dengan pendidikan. "Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang" (Abdullah, dkk., 1994: 2).

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Menurut Ateng (1992: 4) pendidikan jasmani sendiri memiliki arti sebagai sebuah usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial (Ateng, 1992: 4).

Dengan demikian, pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik, dan strategi pembinaan/ olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman hidup dan dapat meningkatkan potensi fisik

serta membudayakan sportivitas dan kesadaran hidup sehat.

Pokok-pokok bahasan bidang studi pendidikan jasmani yang disampaikan terdiri dari enam pokok bahasan, yaitu: (1) pokok bahasan olahraga permainan, (2) pokok bahasan atletik, (3) pokok bahasan senam, (4) pokok bahasan aktivitas air, (5) teori kesehatan dan (6) pendidikan luar sekolah. Dari enam pokok bahasan, lima bahasan, seperti olahraga permainan, aktivitas air, senam, teori kesehatan dan pendidikan luar sekolah, dapat dilaksanakan tanpa hambatan, berbeda dengan atletik yang tidak bisa terlaksana secara maksimal karena terkendala oleh siswa yang sebagian besar perempuan mengakibatkan timbul rasa malas yang nampak dengan perilaku siswa yang cenderung tidak terlalu merespon instruksi dari guru, mereka malah membentuk kelompok-kelompok untuk sekedar menggerombol dan bercanda, dibanding untuk melakukan aktivitas di luar ruangan, hal ini mengakibatkan minimnya pengetahuan siswa tentang atletik khususnya materi start jongkok.

Berhubungan dengan permasalahan tersebut, maka dalam proses pembelajaran atletik khususnya materi start jongkok yang pelaksanaannya di lapangan, guru dituntut dapat menyampaikan materi tersebut dengan menerapkan model belajar pengajaran yang sekiranya sesuai dan efektif bagi siswa, baik dari segi karakter, tingkat kognitif dan psikomotornya. Dalam proses belajar dan mengajar sungguh tidak dapat menghindarkan dari peristiwa kontak sosial antara guru dan siswa. Bagaimana caranya seorang guru mengolah kontak sosial dengan siswa diperlukan keterampilan dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan pengalaman penulis saat melaksanakan PPL II di SMK Negeri 3 Kediri pada tahun ajaran 2013-2014, salah satu permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar atletik di SMK Negeri 3 Kediri adalah siswa kelas X yang hampir keseluruhan siswa putri dengan jumlah total 224 siswa dengan rincian 10 orang siswa putra dan 214 orang siswa putri, rata-rata mereka terkesan malas dan tidak tertarik untuk melakukan aktifitas olahraga di lapangan seperti atletik khususnya materi start jongkok sesuai bahasan dalam penelitian ini. Hal ini nampak dari perilaku mereka yang sering bergerombol membentuk kelompok-kelompok kecil di tempat yang teduh hanya untuk bercanda. Selain itu mereka juga mengeluh saat diberi tugas gerak di lapangan karena cuaca panas. Hal itu secara umum

mengakibatkan minimnya pengetahuan mereka tentang olahraga atletik khususnya materi start jongkok.

Oleh karena itu perlu adanya peningkatan dalam pengajaran pendidikan jasmani di SMK Negeri 3 Kediri. Model belajar yang tepat akan membantu tercapainya proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kemauan siswa dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif.

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2010: 201) pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok. Model belajar kooperatif sendiri memiliki beberapa tipe, seperti: *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Jigsaw*, *Group Investigation (Investigasi Kelompok)*, *Membuat Pasangan (Make a Match)*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, dan *Struktural*.

Sedangkan dalam penelitian ini, penulis menggunakan model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), karena berdasarkan perbandingan karakteristik model-model pembelajaran kooperatif, tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih mengerucut ke tugas psikomotor yang terdiri dari *games* dan *tournament*. Hal itu akan memancing respon siswa dalam menerima, memproses, dan menerapkan materi pembelajaran dengan aktif dan baik.

Menurut Rusman (2010: 224-225), model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan tugas kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota lain yang bertanggung jawab untuk menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru.

Dan menurut Slavin (dalam Rusman, 2010: 225) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin menerapkan model pembelajaran yang bisa membangun respon dan keaktifan belajar siswa dan meningkatkan pengetahuan serta hasil belajarnya. Maka dari itu, penelitian yang dilakukan oleh penulis ini diberi judul “Pengaruh Model Belajar Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Start

Jongkok (Studi pada siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri)”.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui berbagai kegiatan jasmani, yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuromuskuler, intelektual dan emosional (Ateng, 1992: 110).

Menurut pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, Williams (dalam Abdullah, dkk., 1994: 3) pendidikan jasmani adalah semua aktivitas manusia yang dipilih jenisnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Mengkaji pengertian pendidikan jasmani yang telah diungkapkan beberapa pakar didapat garis besar bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas gerak untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terkandung di dalamnya secara sistematis untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional.

Hal ini kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk kegiatan belajar-mengajar yang bertitik tumpu dalam pendidikan jasmani yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental dan sosial siswa. Menurut Ateng (1992: 7), sesuai dengan berbagai modalitas dari hubungan manusia dengan dunianya, dengan benda-benda, dengan orang lain dan dengan dirinya sendiri maka tujuan-tujuan pendidikan jasmani yang dapat diraih adalah sebagai berikut:

1. *Pembentukan gerak:*

- a) Memenuhi serta mempertahankan keinginan gerak;
- b) Penghayatan ruang, waktu dan bentuk serta pengembangan perasaan irama;
- c) Mengenal kemungkinan gerak diri sendiri;
- d) Memiliki keyakinan gerak dan mengembangkan perasaan sikap;
- e) Memperkaya dan memperluas kemampuan gerak dengan melakukan pengalaman gerak.

2. *Pembentukan prestasi:*

- a) Mengembangkan kemampuan kerja optimal dengan mengajarkan ketangkasan-ketangkasan;
- b) Belajar mengarahkan diri pada pencapaian prestasi (kemauan, konsentrasi, keuletan, kewaspadaan, kepercayaan pada diri sendiri);
- c) Penguasaan emosi;
- d) Belajar mengenal kemampuan dan keterbatasan diri;
- e) Meningkatkan sikap tepat terhadap nilai yang nyata dari tingkat dan bidang prestasi, dalam kehidupan sehari-hari, dalam masyarakat dan dalam olahraga.

3. *Pembentukan sosial:*
 - a) Pengakuan dan penerimaan peraturan-peraturan dan norma-norma bersama;
 - b) Mengikuti sertakan kedalam struktur kelompok fungsional, belajar bekerjasama, menerima pimpinan dan memberikan pimpinan;
 - c) Pengembangan perasaan kemasyarakatan, dan pengakuan terhadap orang lain sebagai pribadi-pribadi;
 - d) Belajar bertanggung jawab terhadap yang lain, memberi pertolongan, memberi perlindungan dan berkorban;
 - e) Belajar mengenal dan mengalami bentuk-bentuk pelepas lelah secara aktif untuk pengisian waktu senggang.
4. *Pembentukan badan:*
 - a) Peningkatan syarat-syarat yang diperlukan untuk dapat tumbuh, bersikap dan bergerak dengan baik dan untuk dapat berprestasi secara optimal (kekuatan dan mobilitas, pelepasan ketegangan dan kesiapsiagaan);
 - b) Meningkatkan kesehatan jasmani dan rasa tanggung jawab terhadap kesehatan diri sendiri dengan membiasakan cara-cara hidup sehat.

MODEL - MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model ini dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkin.

Menurut Slavin (dalam Rusman, 2010: 213) model STAD (*Student Teams Achievement Division*) merupakan variasi pembelajaran kooperatif yang paling banyak diteliti. Model ini juga sangat mudah diadaptasi, telah digunakan dalam matematika, IPA, IPS, bahasa Inggris, teknik dan banyak subjek lainnya, dan pada tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Dalam STAD, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan, jenis kelamin, dan sukunya. Guru memberikan suatu pelajaran dan siswa-siswa dalam kelompok memastikan bahwa semua anggota kelompok itu bisa menguasai pelajaran tersebut.

Model *Jigsaw*

Model ini dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas.

Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi

komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap siswa bertanggung jawab terhadap penguasaan komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-sebaiknya (Rusman, 2010: 217).

Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Strategi belajar kooperatif *Group Investigation* dikembangkan oleh Shlomo Sharan dan Yael Sharan di Universitas Tel Aviv, Israel. Secara umum perencanaan pengorganisasian kelas dengan menggunakan teknik kooperatif *Group Investigation* adalah kelompok dibentuk oleh siswa itu sendiri dengan beranggotakan 2-6 orang, tiap kelompok bebas memilih subtopik dari keseluruhan unit materi (pokok bahasan) yang akan diajarkan, dan kemudian membuat atau menghasilkan laporan kelompok. Selanjutnya, setiap kelompok mempresentasikan atau memamerkan laporannya kepada seluruh kelas, untuk berbagi dan saling tukar informasi temuan mereka (Rusman, 2010: 220).

Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)

Metode *Make a Match* (membuat pasangan) merupakan salah satu jenis dari metode dalam pembelajaran kooperatif. Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994 (dalam Rusman, 2010: 223). Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan.

Penerapan metode ini dimulai dengan teknik, yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin (Rusman, 2010: 223).

Model *Teams Games Tournaments* (TGT)

Menurut Saco (dalam Rusman, 2010: 224), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5

sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2010: 224).

Model Struktural

Menurut pendapat Spencer dan Miguel Kagan (dalam Rusman, 2010: 225), bahwa terdapat enam komponen utama di dalam pembelajaran kooperatif tipe pendekatan struktural. Keenam komponen itu adalah sebagai berikut:

- a. Struktur dan Konstruk yang Berkaitan
- b. Prinsip-prinsip Dasar
- c. Pembentukan Kelompok dan Pembentukan Kelas
- d. Kelompok
- e. Tata Kelompok
- f. Keterampilan Sosial

Berdasarkan uraian di atas mengenai model-model pembelajaran kooperatif, berikut ini merupakan perbandingan karakteristik antara model pembelajaran kooperatif satu dengan lainnya yang selanjutnya penulis memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebagai model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian nantinya.

Model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Suatu model belajar yang menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok.

Adanya bentuk kerjasama antar siswa yang membentuk suatu kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 siswa untuk menyelesaikan masalah, adapun ciri khusus dari model belajar ini adalah media yang digunakan yaitu dengan menggunakan permainan atau *game* yang dilombakan melalui *tournament*.

Hasil Belajar Start Jongkok

Hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, dimana hasil tersebut merupakan gambaran penguasaan kemampuan psikomotor dan kemampuan kognitif siswa terhadap materi start jongkok.

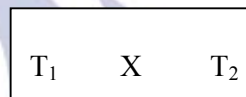
METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang tergolong eksperimen semu (quasi-experiment), yaitu suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel tanpa melibatkan mekanisme kontrol (Maksum, 2012: 65). Terkait dengan judul penelitian ini,

penulis ingin mengetahui pengaruh model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar start jongkok pada siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri.

Sedangkan desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Maksum, 2012: 95). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design dimana dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya pretest dan posttest sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.



Keterangan :

T₁ : Pretest

T₂ : Posttest

X: Perlakuan (penerapan model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa)

Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu (Maksum, 2012: 29). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar start jongkok.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan yaitu mulai tanggal 11 Agustus s/d 1 September 2014. Tempat penelitian di SMKN 3 Kediri dengan alamat Jalan Hasanudin No. 10 Kediri.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh penduduk yang dimaksudkan untuk diteliti. Menurut Sugiyono (2010: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Dalam penelitian ini, subyek yang diteliti adalah siswa SMK Negeri 3 Kediri kelas X (tahun ajaran 2013-2014) saat ini kelas XI yang terdiri dari tujuh kelas, dimana tujuh kelas tersebut dibagi menjadi satu kelas kecantikan, tiga kelas tata boga dan tiga kelas tata busana. Subyek penelitian dipilih kelas X karena sesuai dengan kurikulum KTSP yang digunakan di SMK Negeri 3 Kediri bahwa materi ajar start jongkok diberikan di kelas X. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode sampling. Metode ini merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat sebagian dari populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi yang ada. Sedangkan untuk teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling* yaitu teknik sampling yang sampelnya bukan individu, melainkan kelompok atau area dan dalam hal ini adalah kelas. Teknik random bisa dilakukan dengan cara undian atau dengan angka random (Maksum, 2012: 57).

Dalam penelitian ini diambil satu sampel kelas yaitu kelas XI Boga 1 sebagai perwakilan dari kelas-kelas lainnya yang didapat dari metode *Cluster Random Sampling*.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. (Sugiyono, 2010: 148).

Sesuai dengan judul penelitian ini yaitu "Pengaruh Model Belajar Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Start Jongkok (Studi pada siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri)", maka instrumen dalam penelitian menggunakan instrumen penelitian dengan tes yaitu berupa soal dan praktek secara langsung. Instrumen penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Lembar soal individu tentang start jongkok
2. Lembar penilaian hasil belajar psikomotor, kognitif, dan afektif siswa

Prosedur Penelitian

Langkah awal dari rencana penelitian ini adalah mencari permasalahan yang akan dicari jawabannya melalui penelitian ini, membuat penelitian dan langkah berikutnya adalah:

1. Proposal diajukan sesuai dengan ketentuan dan ditanda tangani oleh dosen pembimbing skripsi, Kepala Laboratorium Jurusan

Pendidikan Olahraga, Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.

2. Meminta permohonan ijin penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan untuk mengadakan penelitian di luar kampus yaitu di SMK Negeri 3 Kediri.
3. Memperoleh surat ijin penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan.
4. Penulis berkonsultasi dengan dosen pembimbing, pihak yang diteliti, guru penjasorkes dan kepala sekolah untuk menentukan waktu pengambilan data penelitian.
5. Melakukan pengambilan data yaitu dengan memberikan materi start jongkok pada siswa kelas X dengan model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sesuai dengan waktu yang direncanakan sebelumnya dan mendapatkan surat keterangan dari kepala sekolah yang diteliti.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, yaitu pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian (Maksum, 2012: 127).

Dalam pelaksanaan pengumpulan data, penelitian ini tergolong observasi nonpartisipatif yaitu penulis tidak terlibat dengan kegiatan subyek yang sedang diteliti atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam penelitian nonpartisipatif ini penulis akan lebih fokus dan seksama dalam melakukan observasi. Sedangkan dari segi instrumentasi yang digunakan, penelitian ini tergolong *observasi terstruktur*, yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya.

Sedangkan untuk pengumpulan datanya dilakukan dengan cara memberikan materi start jongkok pada siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri dengan model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang merupakan proses penggambaran penelitian. Statistik deskriptif sendiri adalah bagian dari statistik yang membahas mengenai penyusunan data ke dalam daftar, grafik atau bentuk lain yang tidak

dimaksudkan untuk pengujian hipotesis atau penarikan kesimpulan (Maksum, 2012: 159).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Beda
Σ Sampel	24	24	-
Jumlah	1241	1807,5	566,5
Rata-Rata	51,71	75,31	23,6
Sd	7,5	8,4	0,9
Varian	56,3	70,56	14,26
Maksimum	67,5	87,5	20
Minimum	44,5	58,5	14
Peningkatan	46 %		

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa:

1. Hasil belajar start jongkok siswa pada saat *pretest* menghasilkan jumlah rata-rata sebesar 51,71, standar deviasi sebesar 7,5, varian sebesar 56,3 serta nilai tertinggi sebesar 67,5 dan nilai terendah sebesar 44,5.

2. Hasil belajar start jongkok siswa pada saat *posttest* menghasilkan jumlah rata-rata sebesar 75,31, standar deviasi sebesar 8,4, varian sebesar 70,56 serta nilai tertinggi sebesar 87,5 dan nilai terendah sebesar 58,5.

3. Perubahan hasil dari *pretest* ke *posttest* adalah sebagai berikut untuk rata-rata sebesar 23,6, standar deviasi sebesar 0,9, varian sebesar 14,26, nilai tertinggi sebesar 20, serta nilai terendah sebesar 14.

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat meningkatkan hasil belajar start jongkok siswa sebesar 46%.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar

Variabel	X ² Hitung	X ² Tabel	Keterangan
<i>Pretest</i>	5,98	5,991	Normal
<i>Posttest</i>	2,1384442		Normal

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data hasil belajar pada *pretest* ($5,98 < 5,991$) dan *posttest* ($2,1384442 < 5,991$), sesuai dengan ketentuan dapat dikatakan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Beda Rata-Rata Hasil Belajar

Variabel	Mean	MD	t-hitung	t-tabel	Peningkatan
<i>Pretest</i>	51,71	23,60	16,6	1,714	46%
<i>Posttest</i>	75,31				

Dari tabel di atas dapat memberikan penjelasan bahwa hasil perhitungan uji beda rata-rata menunjukkan hasil $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($16,6 > 1,714$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima.

Dari hasil uji hipotesis di atas, dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada peningkatan hasil belajar siswa sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada start jongkok. Dengan hasil perhitungan tersebut juga dapat diketahui bahwa model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar start jongkok siswa sebesar 46%. Hal ini memberikan penjelasan bahwa model belajar yang tepat dapat memancing respon siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian secara umum, pengaruh model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar start jongkok siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan mengenai pengaruh model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar start jongkok siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri, hal ini terbukti dari hasil perhitungan uji-t terdapat nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel ($16,6 > 1,714$) dengan taraf signifikansi sebesar (α) 0,05.

2. Besarnya pengaruh model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar start jongkok siswa kelas XI Boga 1 SMK Negeri 3 Kediri adalah sebesar 46%

Saran

Dari hasil dan pembahasan penelitian ini, maka diberikan saran agar hasil penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru penjasorkes dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes pada umumnya dan start jongkok pada khususnya.

2. Model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) tidak hanya dapat digunakan untuk pembelajaran start jongkok saja, tetapi dapat digunakan untuk pembelajaran penjasorkes lainnya.

3. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal khususnya dalam pembelajaran penjasorkes pada umumnya dan start jongkok pada khususnya dengan

menggunakan model belajar kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), maka penerapannya harus disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan leluasa, gembira, aktif dan kondusif serta dapat memberikan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Arma dan Manadji, Agus. 1994. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ateng, Abdulkadir. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya University Press
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Staf Sekretariat IAAF-RDC. 2000. *Teknik dasar lari, lompat dan lempar*. Jakarta: Sekretariat IAAF-RDC
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

