

**PERBEDAAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) DENGAN METODE DEMONSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR TOLAK PELURU GAYA MENYAMPING (*ORTODOK*)**  
(Pada Siswa Kelas V DI SDN Lakarsantri II / 473 Surabaya)

**Ribut Hartoni**

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

**Bambang Ferianto T.K.**

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

**Abstrak**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif menerima pelajaran dengan baik. Peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari diri siswa (faktor internal) maupun dari luar siswa (faktor external). Faktor internal diantaranya adalah minat, bakat, motivasi dan tingkat intelegensi. Sedangkan faktor external diantaranya adalah metode pembelajaran dan lingkungan. Problem bagi guru pendidikan jasmani menghadapi yang demikian ini dibutuhkan upaya yang kreatif untuk menyampaikan materi pelajaran supaya dapat diterima siswa, hal ini berkaitan bahwa pembelajaran jasmani yang mana penekanannya dominasi domain psikomotor paling besar bila dibandingkan domain-domain yang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan metode demonstrasi terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*) pada siswa kelas V di SDN Lakarsantri II Surabaya. (2) Untuk mengetahui besarnya perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *teams games tournaments* (TGT) dengan metode demonstrasi terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*) pada siswa kelas V di SDN Lakarsantri II Surabaya. Sampel penelitian ini adalah SDN Lakarsantri II Surabaya kelas VA yang berjumlah 32 siswa dan kelas VB yang berjumlah 32 siswa yang sudah mengetahui hasil pengundian maka diberikan pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) menggunakan metode demonstrasi dan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT). Hasil penelitian diperoleh ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping SDN Lakarsantri II/473 Surabaya. kelompok eksperimen yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $13,126 > 1,697$  dan terjadi peningkatan sebesar 25%.

**Kata Kunci:** Model, pembelajaran, Kooperatif, demonstrasi, Tolak peluru

**Abstract**

Education is a ware effort and planned to actualized conditioning lesson and learning process in order to the students can actively receiving the lesson well, the increasing of lesson's result wchich reached by the students are affected by several factor,both internal and external factors, the internal factors such as interest,talent motivation and intellegence grade. External factor such as learning methods and environment the problems for physical education teacher to face those conditions above,they need a creative trial to tell the lesson that can be receive by students, it has relation between the physical education and the stress of domain domination of psycomotor mostly comparing with other domain. The ams of the research is = ( 1 ) to know the comparisson of applying the cooperative learning mode of Teams Games Tournaments ( TGT ) using demonstration method to the education result of shot put ortodox style for students grade five in SDN Lakarsantri II / 473 Surabaya. ( 2 ) to know how big the comparisson of applying the cooperative learning Mode of Teams Games Tournament ( TGT ) type using Demonstration method to the education result of shot put orthodox style for students grade five in SDN Lakarsantri II / 473 Surabaya. The research sample is SDN Lakarsantri II / 473 Surabayastudents of grade V-A with 32 students and class V-B with 32 students who had knew the lottery result then gwen the learning or treatment using demonstration method and cooperative learning mode TGT type. For result of the research there is an affect of applying cooperative learning type TGT to the education result of shot put othodox style in SDN Lakarsantri II / 473 Surabaya the experiment group is  $t_{count} t_{hitung} > t_{table}$  it is  $13,126 > 1,697$  and got increase 25%.

**Keywords:** Model, education, Cooperative, demonstration, shot put

## PENDAHULUAN

Pada hakekatnya pendidikan dalam konteks pembangunan nasional mempunyai fungsi sebagai pemersatu bangsa, penyamaan kesempatan, dan pengembangan diri. Pendidikan diharapkan dapat memperkuat keutuhan bangsa dalam NKRI. Pendidikan adalah upaya yang dikerjakan secara sadar oleh manusia untuk meningkatkan kualitas manusia. Karena pendidikan merupakan proses yang memerlukan waktu dan melibatkan banyak faktor, sehingga dampaknya tidak akan segera diamati dan dirasakan oleh manusia. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif menerima pelajaran dengan baik.

Peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari diri siswa (faktor internal) maupun dari luar siswa (faktor external). Faktor internal diantaranya adalah minat, bakat, motivasi dan tingkat intelegensi. Sedangkan faktor external diantaranya adalah metode pembelajaran dan lingkungan. Problem bagi guru pendidikan jasmani menghadapi yang demikian ini dibutuhkan upaya yang kreatif untuk menyampaikan materi pelajaran supaya dapat diterima siswa, hal ini berkaitan bahwa pembelajaran jasmani yang mana penekanannya dominasi domain psikomotor paling besar bila dibandingkan domain-domain yang lain.

Salah satu kompetensi gerak yang dicantumkan pada kompetensi dasar pendidikan jasmani adalah melakukan gerakan keterampilan motorik dasar. Gerakan motorik dasar meliputi lari, jalan, lompat, dan lempar, dan semua itu terdapat dalam olahraga atletik. Nomor-nomor lempar dalam atletik meliputi tolak peluru, lempar cakram, lempar lembing, dan lontar martil.

Menurut Widya (2004 : 152) tolakan adalah suatu gerakan yang menyatukan tenaga pada suatu benda yang menghasilkan kecepatan pada benda tersebut dan memiliki daya dorong kemuka yang kuat. Tolak peluru merupakan bagian dari olahraga atletik yang menekankan kepada keterampilan individu untuk melakukan gerakan yang terkoordinasi dengan baik, fase gerak dalam tolak peluru secara berurutan terdiri atas (1) cara memegang peluru, (2) posisi awal, (3) meluncur, (4) memindahkan badan, (5) menolak/ melemaskan peluru, (6) *recovery*. Sementara itu, gaya yang biasa dilakukan yaitu: gaya menyamping, gaya membelakangi dan gaya putaran.

Dalam pembelajaran tolak peluru, yang sering saya temukan pada saat mengajar penjasorkes terutama materi tolak peluru di SDN Lakarsantri, guru dari Sekolah Dasar Kecamatan Lakarsantri kebanyakan selalu menerapkan pembelajaran ceramah dan demonstrasi pada proses belajar mengajar tolak peluru. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam melakukan pembelajaran tolak peluru maka kondisi tersebut dipandang peneliti perlu diberi model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) karena dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) kebanyakan unsur permainan atau *game* dalam pembelajaran tolak peluru pada pemanasan dalam pembelajaran penjasorkes akan lebih menarik untuk diajarkan dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks karena disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dalam keterlibatan belajar. Selain itu rendahnya hasil belajar tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*) siswa, kurangnya pemahaman dari siswa tentang maksud dan tujuan pendidikan jasmani sehingga pada proses pembelajaran belum semua berantusias untuk beraktivitas jasmani dan kurangnya pemahaman dari para siswa tentang arti pentingnya pendidikan jasmani. Dalam upaya melaksanakan tuntutan gerak psikomotor yang lebih kompleks maka perlu ada upaya-upaya kreatif memilih model pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru.

Pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* merupakan pendekatan pembelajaran dengan cara, kelas dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang berjumlah berkisar tiga sampai enam siswa. Dengan cara yang demikian ini akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, karena setelah melalui penjelasan yang disampaikan oleh guru diharapkan siswa terjadi interaksi *peer teaching*, yaitu siswa yang mempunyai kemampuan lebih mempunyai kewajiban membimbing kepada siswa yang masih belum mampu melakukan tugas. Maka dengan demikian tugas guru tidak menjadi figur sentral (*teaching centered learning*) tetapi tugas guru adalah sebagai fasilitator (*student centered learning*).

Model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* TGT, merupakan model pembelajaran sebagaimana model pembelajaran kooperatif lainnya yang selalu menekankan adanya bentuk kerjasama sesama siswa untuk menyelesaikan masalah, adapun tekniknya adalah membagi siswa

dalam kelompok dengan jumlah antara tiga sampai enam siswa. Adapun ciri khusus dari model pembelajaran ini adalah media yang digunakan yaitu dengan menggunakan model permainan atau *game*. Sedangkan materi inti akan dilombakan melalui turnamen. Dengan model turnamen ini sangat menarik sekali, karena dengan adanya perlombaan ini diharapkan para siswa lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuannya dengan melempar secara bergantian.

Dari uraian latar belakang di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul perbandingan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan metode demonstrasi terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*) pada siswa kelas V di SDN Lakarsantri II / 473 Surabaya.

**METODE**

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen murni Pendekatan kuantitatif dalam penelitian antara lain dicirikan oleh pengujian hipotesis dan digunakannya instrumen-instrumen tes yang standar (Maksum, 2008 : 10). Pada jenis penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel-variabel. Salah satu penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan pada subyek penelitian (Maksum, 2008: 10).

Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah:

Tabel 1 *The Static Group Pretest –Posttest Design*

R	$T_1$	$X_1$	$T_2$
R	$T_1$	$X_2$	$T_2$

Keterangan :

R : *Random*

$T_1$  : *Pre-test*

$X_1$  : Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

$X_2$  : Pembelajaran menggunakan metode demonstrasi

$T_2$  : *Post-test*

(Sukmadinata, 2010 : 209)

Penelitian ini meneliti tentang pembelajaran tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*) yang dijadikan sampel penelitian adalah kelas VA dan kelas VB SDN Lakarsantri II / 473 Surabaya, maka cara menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *random sampel* yaitu dengan undian yang salah satu perwakilan mengambil 1 kertas yang sudah ditulis oleh guru penjas untuk menentukan pembagian kelas sebagai kelompok metode demonstrasi dan kelompok model pembelajaran kooperatif tipe *times games tournaments* (TGT). Pengambilan sampel dilakukan setelah dilakukan setelah pelaksanaan *pre-test*. Setelah dilakukan undian maka kelas VA yang berjumlah 32 siswa dan kelas VB yang berjumlah 32 siswa yang sudah mengetahui hasil pengundian maka diberikan pembelajaran atau perlakuan (*treatment*) menggunakan metode demonstrasi dan model pembelajaran kooperatif tipe *times games tournaments* (TGT).

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2008: 55). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berupa *pre-test* dan *post-test* tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*). Pelaksanaan pembelajaran didahului dengan membagi subjek penelitian menjadi dua kelompok yaitu kelompok model pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT), dan kelompok metode demonstrasi. Pada pembelajaran tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*) dilakukan selama 6 kali pertemuan pada waktu proses belajar mengajar disekolah.

Dalam penilaian ini dilakukan beberapa instrumen untuk memperoleh data di SDN Lakarsantri II / 473 Surabaya, yaitu:

Instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tes Keterampilan tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*). Untuk penilaian praktek, setiap siswa diminta melakukan tolakkan. Penilaian dilakukan dengan mengamati setiap gerakan meliputi posisi awal, meluncur, tolakan, *recovery*, dan jauh tolakan.

1. Tes Pengetahuan (*Kognitif*)

Tes ini berupa pertanyaan-pertanyaan tentang tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*)

- a. Sebutkan nomor-nomor dalam atletik?

- b. Sebutkan nomor-nomor cabang lempar?
- c. Sebutkan gaya dalam tolak peluru?
- d. Apakah tujuan dari tolak peluru?

2. Lembar Pengamatan (Observasi)

Lembar Pengamatan Pembelajaran. Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan selama proses pembelajaran tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) di SDN Lakarsantri II Surabaya.

**Tabel 2 Lembar Pengamatan (Observasi)**

No	Nama	PERILAKU YANG DIHARAPKAN									Jumlah	Nilai
		Semangat			Kerja sama			Disiplin				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1												
2												
3												
4												
5												
6												

Catatan:

- a. Kriteria Penskoran: 3 = Baik; 2 = Sedang; 1 = Kurang (Mahardika, 2010: 138)

3. Tes Keterampilan tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*).

Untuk penilaian praktek, setiap siswa diminta melakukan tolakkan. Penilaian dilakukan dengan mengamati setiap gerakan meliputi posisi awal, meluncur, tolakan, *recovery*, dan jauh tolakan.

**Tabel 3 Tes Keterampilan tolak peluru gaya menyamping (*ortodok*)**

Komponen	No	Aspek Yang Dinilai	Skor			Jumlah Skor	Skor Butir
			1	2	3		
Persiapan (bobot 10)	1	Posisi awal					
Pelaksanaan (bobot 70)	2	Meluncur					
	3	Tolakan					
	4	<i>Recovery</i>					
Hasil (bobot 20)	5	Jauh tolakan					

Catatan :

- a. Kriteria penskoran : 3 = baik; 2 = cukup; 1= kurang; dan 0 = jika tidak melaksanakan.

Keterangan :

- 1. Posisi awal
  - a) Peluru terletak pada jari – jari dan pangkal jari
  - b) Peluru ditempelkan pada bagian depan leher, ibu jari pada tulang selangka.
  - c) Pelempar mulai dengan berdiri dibagian belakang lingkaran.

2. Meluncur

- a) Badan bergerak dan kaki depan menuju tumit
- b) Tungkai topang diluruskan di atas tumitnya, memelihara kontak dengan landasan selama gerak meluncuran.
- c) Bahu dijaga tetap bidang terhadap bagian belakang lingkaran.

3. Tolakan

- a) Berat badan ditumpukan pada bola kaki kanan, tumit kaki kanan dan jari-jari kanan kiri ditempatkan segaris
- b) Kepala dan lengan kiri dikunci di belakang
- c) Siku kanan membentuk sudut 90 derajat dengan togok.

4. *Recovery*

- a) Tungkai dengan cepat berganti setelah peluru lepas.
- b) Tungkai kanan ditekuk, badan bagian atas direndahkan.
- c) Tungkai kiri mengayun ke belakang.

Jika siswa mampu melakukan tiga gerakan maka diberikan skor 3, dan jika hanya bisa melakukan dua gerakan diberikan skor 2, satu gerakan diberikan skor 1, dan jika tidak melakukan sama sekali diberi skor 0.

(Mahardika, 2010: 138)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian tentang kemampuan guru dalam pembuatan RPP kurikulum 2013 dan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SD Negeri se-Kecamatan Gunung Anyar akan dikemukakan tentang hasil penelitian tersebut. Adapun hasil lengkap dari penelitian yang dilakukan secara berturut-turut dapat dikemukakan sebagai berikut:

Dari pengambilan data hasil tes bidang studi penjas kes siswa kelas V SDN Lakarsantri II/473 Surabaya, dengan tujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping. Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, serta

peningkatan hasil kedua jenis pembelajaran yang diberikan pada masing-masing kelompok yaitu kelompok *Teams Games Tournaments* (TGT) dan kelompok demonstrasi. Disini akan dianalisis hasil belajar ke-dua jenis pembelajaran tersebut. Berdasarkan pada hasil penghitungan manual maupun program *Statistical Package for Social Science for Windows Release 17.0* (SPSS 17.0), selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut dalam bentuk tabel berikut ini:

**Tabel 4 Deskripsi Hasil Tes**

	Kelompok <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)			Kelompok Demonstrasi		
	Pre-test	Post-test	Bed a	Pre-test	Post-test	Bed a
Rata-rata	63,19	79,19	16	6,75	80,56	13,06
Std deviasi	7,15	4,07	6,89	5,205	4,39	5,76
Varian	51,19	16,54	47,55	27,1	19,29	33,22
Presentase	25%			19%		

1. Kelompok *Teams Games Tournaments* (TGT)
  - a. Nilai rata-rata *pre-test* siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam tolak peluru gaya menyamping (*pre-test*) rata-rata yaitu 63,19 standart deviasi yaitu 7,15 dengan varian yaitu 51,19.
  - b. Nilai rata-rata *post-test* siswa setelah diberi pembelajaran menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam tolak peluru gaya menyamping maka (*post-test*) rata-rata yaitu 79,19; standart deviasi yaitu 4,07; dengan varian yaitu 16,54.
  - c. Nilai beda rata-rata siswa setelah diberi pembelajaran metode *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam tolak peluru gaya menyamping maka *pre-test* dan *post-test* beda rata-rata yaitu 16, standart deviasi yaitu 6,89, dengan varian yaitu 47,55. Pembelajaran tolak peluru gaya menyamping memberikan peningkatan hasil belajar sebesar 25%.
2. Kelompok Demonstrasi
  - a. Nilai rata-rata *pre-test* siswa sebelum diberikan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dalam tolak peluru gaya menyamping (*pre-test*) rata-rata yaitu 67,5, standart deviasi yaitu 5,20, dengan varian yaitu 27,1.

- b. Nilai rata-rata *post-test* siswa setelah diberi pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dalam tolak peluru gaya menyamping maka (*post-test*) rata-rata yaitu 80,56, standart deviasi yaitu 4,39, dengan varian yaitu 19,29.
- c. Nilai beda rata-rata hasil tes belajar tolak peluru siswa setelah diberi pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dalam tolak peluru gaya menyamping maka *pre-test* dan *post-test* beda rata-rata yaitu 13,06, standart deviasi yaitu 5,76, dengan varian yaitu 33,22. Pembelajaran tolak peluru gaya menyamping memberikan peningkatan hasil belajar sebesar 19%.

Dari hasil uraian di atas dapat diketahui bahwa ada peningkatan hasil belajar dari ke-dua kelompok *Teams Games Tournaments* (TGT) dan kelompok demonstrasi. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pre-test*. Hal ini berarti bahwa pembelajaran tolak peluru gaya menyamping ternyata sama-sama memberikan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping pada siswa Kelas V SDN Lakarsantri II/473 Surabaya.

1. Uji Normalitas

**Tabel 5 Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Data	Kolmogorov-Smirnov		Ket
		Signifikan	$\alpha$	
Kelompok (TGT)	<i>Pre-test</i>	0,184	0,05	Normal
	<i>Post-test</i>	0,200	0,05	Normal
Kelompok Demonstrasi	<i>Pre-test</i>	0,060	0,05	Normal
	<i>Post-test</i>	0,200	0,05	Normal

Untuk mengetahui ada tindakannya pengaruh pembelajaran tolak peluru gaya menyamping dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) di SDN Lakarsantri II Surabaya, penghitungan sebagai berikut :

**Tabel 6 Uji t *Dependent* Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)**

Variabel	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
Kelompok <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	13,126	1,697

Data di atas bermakna data yang diuji t *dependent* adalah data *pre-test* dengan *post-test*. Hasil t<sub>hitung</sub> =

13,126 dan  $t_{tabel} = 1,697$ , karena taraf signifikan pada penelitian ini adalah 5% maka  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $13,126 \geq 1,697$ . Dengan hasil tersebut berarti ada pengaruh penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping untuk kelompok *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas V SDN Lakarsantri II/473 Surabaya.

Langkah selanjutnya adalah mengambil data pembelajaran yang telah dilakukan dan data tersebut adalah *post-test*. Hasil penerapan pembelajaran tolak peluru gaya menyamping untuk kelompok demonstrasi.

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran tolak peluru gaya menyamping, penghitungannya menggunakan uji *t dependent*

**Tabel 7 Uji t Dependent Metode Demonstrasi**

Variabel	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
Kelompok Demonstrasi	12,820	1,697

Analisis berikutnya adalah untuk mengetahui adakah perbandingan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan pembelajaran metode demonstrasi pada tolak peluru gaya menyamping antara kelompok *Teams Games Tournaments* (TGT) dan kelompok demonstrasi. Untuk menjawab hal tersebut digunakan uji *t independent*. Hasil pengujian uji *t independent* dengan *Statistical Package for Social Science for windows release* (SPSS 17) sebagai berikut :

**Tabel 7 Hasil Uji t Independent**

Variabel	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$
<i>Pre-test</i> Kelompok <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) dan Kelompok Demonstrasi	2,757	2,000
<i>Post-test</i> Kelompok <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) dan Kelompok Demonstrasi	2,299	2,000

Data di atas bermakna data yang diuji *t independent* adalah data *pre-test* antara kelompok *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan kelompok Demonstrasi. Hasil  $t_{hitung} = 2,757$  dan  $t_{tabel} = 2,000$ , karena taraf signifikan pada penelitian ini adalah 5% maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,757 > 2,000$ . Dengan hasil tersebut berarti

ada perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping untuk kelompok *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan kelompok demonstrasi SDN Lakarsantri II/473 Surabaya.

Data yang diuji *t independent* adalah data *post-test* antara kelompok *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan kelompok demonstrasi. Hasil  $t_{hitung} = 2,299$  dan  $t_{tabel} = 2,000$ , karena taraf signifikan pada penelitian ini adalah 5% maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,299 > 2,000$ . Dengan hasil tersebut berarti ada perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping untuk kelompok *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan kelompok demonstrasi SDN Lakarsantri II/473 Surabaya.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah diuraikan dalam bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan metode demonstrasi terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping SDN Lakarsantri II/473 Surabaya yaitu untuk model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) hasilnya adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $13,126 > 1,697$ . Untuk metode demonstrasi hasilnya adalah  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $12,820 > 1,697$ .
2. Ada perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan metode demonstrasi terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping SDN Lakarsantri II/473 Surabaya yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $2,757 > 2,000$
3. Ada peningkatan hasil belajar tolak peluru gaya menyamping kelompok menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu sebesar 25% dan pembelajaran tolak peluru gaya menyamping kelompok menggunakan metode demonstrasi sebesar 19%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penerapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping sama-sama efektif untuk dijadikan sebagai acuan para guru mengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah khususnya pada pembelajaran tolak peluru.
2. Agar dapat hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar tolak peluru gaya menyamping, maka hendaknya proses pembelajaran model ini dilakukan dan disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah dimengerti materi pembelajaran dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Mahardika, Made. S. 2010. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian*. Surabaya : Tidak diterbitkan.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik*. Surabaya : Tidak diterbitkan.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya : Tidak diterbitkan.
- Sukmadinata, Nana. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Undang-Undang Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*. 2006. Jakarta : Sinar Grafika.
- Widya, Muchamad Djumidar. 2004. *Gerak-gerak dasar atletik dalam bermain*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada..