

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR RENANG GAYA BEBAS  
(Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Wonoayu – Sidoarjo)**

**Fandi Eka Ardiansah\*, Setiyo Hartoto**

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

Universitas Negeri Surabaya

\*fandiekaardiansah@gmail.com

**Abstrak**

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai, sikap, serta keterampilannya. PJOK merupakan pilar dalam membangun tingkat kebugaran (kesehatan dan kesegaran), karena dimensi gerak sebagai aktivitas utamanya memiliki implikasi nyata bagi pertumbuhan kesehatan individu, kelompok maupun masyarakat. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi proses pembelajaran PJOK, salah satunya motivasi belajar. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung seperti: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan (4) adanya penghargaan dalam belajar (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Motivasi renang gaya bebas merupakan suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai timbulnya reaksi dan mencapai suatu pembelajaran renang gaya bebas yang maksimal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar renang gaya bebas kelas XI IPA lima SMA Negeri 1 Wonoayu dengan jumlah sampel tiga puluh siswa. Data pada penelitian ini adalah nilai tes motivasi yang diperoleh dari siswa dengan mengisi angket motivasi belajar yang telah disiapkan peneliti. Pengisian angket dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran renang khususnya renang gaya bebas. Data diambil dengan cara siswa mengisi angket *pre-test* dan angket *post test* motivasi, pemberian *treatment* berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil uji t-hitung ( $-7,109 > t\text{-tabel } 2,045$ ). Terdapat perbedaan yang signifikan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar renang gaya bebas pada siswa kelas XI SMA negeri 1 Wonoayu Sidoarjo dengan peningkatan 26,49%.

**Kata Kunci** : *Teams Games Tournament* (TGT), Motivasi Belajar, Renang Gaya Bebas

**Abstract**

Education is a very important activity to prepare children to face life in the future. Education means a process for developing all aspects of human personality that include knowledge, values, attitudes, and skills. PJOK is a pillar in building the level of fitness (health and freshness), because the dimension of motion as its main activity has real implications for the growth of individual, group and community health. There are several factors that influence the learning process in PJOK, one of them is motivation to learn. The nature of learning motivation is students internal and external encouragement to learn how to change their behaviors, generally with some supporting indicators or elements such as: (1) the passion and desire to succeed, (2) the encouragement and need for learning, (3) the hope and ideals of the future, (4) the existence of awards in learning (5) the existence of interesting activities in learning and (6) the existence of a conducive learning environment. Front crawl swimming motivation is a changing of energy within a person's self that marked the emergence of a reaction and achieve a learning maximum front crawl swimming. The purpose of this research is to know the influence of *Teams Games Tournament* (TGT) learning type towards students learning motivations of front crawl swimming in grade XI Science 5, Wonoayu 1 Senior High School with thirty students of sample number. The data of the study is the

value of motivation tests obtained from students by filling out questionnaires of learning motivation that has been prepared by the researcher. Questionnaire filling is accomplished to know the students' swimming learning motivation especially front crawl technique. The data was taken from the students pre-test and the post test questionnaires of motivation, giving the treatment of cooperative learning type Teams Games Tournament (TGT). From the results of this study it can be concluded that the test results is t-count (-7,109 > t-table 2,045). There is a significant difference in the implementation of Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model to the learning motivation of front crawl swimming at grade XI students of SMA Negeri 1 Wonoayu Sidoarjo with an increase of 26,49%.

**Keywords:** Teams Games Tournament (TGT), learning motivation, front crawl swimming technique

## PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak akan lepas dengan pendidikan, pendidikan sangat berperan penting bagi kehidupan sehari-hari khususnya untuk membentuk manusia dari sejak usia dini sampai dewasa dan sebagai penerus bangsa yang lebih berkembang, maju dan berkualitas tinggi di jenjang pendidikan. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, sikap, pengetahuan serta ketrampilan yang diperlukan dirinya di masa masa mendatang.

Untuk mencapai fungsi pendidikan nasional tersebut, terdapat salah satu mata pelajaran yang diwajibkan untuk diajarkan disatuan pendidikan salah satunya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) memiliki peranan penting di satuan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik (Jasmani) dan Olahraga untuk menghasilkan perubahan tingkah laku seorang dalam belajar dengan kualitas individu, baik dalam hal fisik, serta emosional (Paturusi, 2012: 1).

PJOK yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran PJOK dengan pendekatan . oleh karena itu pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik maupun mental untuk mengembangkan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup yang sehat dan bugar sepanjang hayat nanti.

Dalam pembelajaran PJOK guru harus pandai memilih model pembelajaran yang variatif, menarik, agar siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Begitu juga dengan penyampaian guru dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang disampaikan di sekolah meliputi 7 aspek yaitu aspek permainan dan olahraga, pembelajaran atletik,

pembelajaran bela diri, pembelajaran senam lantai, pembelajaran aktivitas gerak irama, pembelajaran aktivitas kebugaran jasmani (*pre-test*), akuatik/aktivitas air (Isnaini 2010: 1). Pada mata pelajaran PJOK salah satu materi pembelajaran yang dicatumkan kurikulum 2013 adalah aktivitas air, yaitu renang. Renang sebagai salah satu materi yang diajarkan pada hakekatnya terkandung aspek olahraga, dan merupakan suatu materi memiliki tujuan antara lain adalah mencapai kesehatan, tujuan rekreasi dan tujuan prestasi. Berdasarkan hasil pengamatan dan obsevasi selama mengajar renang di SMA Negeri 1 Wonoayu dalam pembelajaran renang, siswa malas belajar seperti, kebanyakan bermain, pada waktu dijelaskan siswa tidak mendengarkan dan bicara sendiri dengan temanya sehingga seorang guru dituntut metode pembelajaran yang tepat agar siswa termotivasi dalam pembelajaran renang. Oleh karena itu seorang guru harus berhati-hati dalam memperhatikan anak anak didiknya dalam proses pembelajaran renang. Namun bagi siswa yang belum pernah mendapat pembelajaran renang pasti pada awal mulanya akan merasa malas dan takut terhadap air. Guru harus memiliki metode pembelajaran yang tepat.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) siswa saling bekerja sama dengan kelompoknya sereta aktif dan bertanggungjawab. Selain itu dalam pembelajaran TGT ini siswa dihadapkan pada suatu *game* dan *tournament*, sehingga kemauan dan kemampuan belajar siswa meningkat dan ada perubahan untuk belajar. Dengan model pembelajaran TGT tersebut siswa diberi kebebasan dan keaktifan pada waktu pembelajaran, sehingga siswa menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran PJOK materi renang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Model pembelajaran kooperatif sendiri terdiri banyak model pembelajaran, namun pada penelitian ini peneliti menggunakan model pembelajaran dengan *Teams Games Tournament* (TGT) untuk memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran renang gaya bebas, karena di dalam TGT terdapat 2 buah permainan dan 1 *Tournament* yaitu menyusun piramida, lempar bola dan *Tournament* renang gaya bebas.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Wonoayu Sidoarjo”.

## HAKEKAT MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

### 1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah salah satu bagaian dari faktor psikologis yang sangat mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam proses belajar mengajar di satuan pendidikan . Motivasi adalah suatu proses perubahan energi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Hamalik, 2013: 158)

Motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik motivasi intrinsik merupakan faktor yang berasal dari dalam individu dengan memberikan suatu dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik, merupakan faktor yang datang dari luar diri individu tetapi memberi pengaruh satu dengan yang lain.

### 2. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani merupakan bagaian dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peran penting untuk menciptakan manusia yang cerdas secara jasmani dan rohani. Berbagai kegiatan atau aktivitas yang berada di dalamnya bertujuan untuk membentuk siswa lebih bugar dalam menerima pelajaran yang cukup padat.

Menurut Kristiyandaru (2010: 33) pendidikan Jasmani adalah bagaian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan seseorang serta perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia dari sejak kecil sampai dewasa yang berlangsung seumur hidup, pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar di sekolah maupun dipekerjaan tinggi.

Pendidikan Jasmani diajarkan di sekolah tidak hanya berbicara mengenai aktivitas Jasmani saja melainkan juga lebih kepada menanamkan karakter kepada peserta didik, didalamnya peserta didik akan belajar mengenai kedisiplinan, kejujuran, pola hidup dan lain sebagainya.

### 3. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam secara kolaboratif yang

anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang. (Rusman, 2012: 202).

Pendapat peneliti bahwa *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar kelompok agar tim mendapat kemenangan disaat permainan

## METODE

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan penelitian yang akan dilakukan seorang peneliti (Maksum, 2012: 95).

Dalam suatu penelitian penelitian dibutuhkan desain penelitian. Desain penelitian memudahkan penulis atau peneliti dalam melakukan penelitian secara sistematis dan teratur.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. digambarkan sebagai berikut :

T1	X	T2
----	---	----

### Keterangan :

T1 : *Pre-test*

X : *Treatment* (perlakuan)

T2 : *Post-test*

(Maksum, 2012: 97)

### Waktu dan Tempat Penelitian

#### Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan dalam penelitian ini adalah 3 (Tiga) kali pertemuan.

#### Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Wonoayu-Sidoarjo, Jalan Raya Pagermumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

### Variabel Penelitian :

- Variabel bebas adalah Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT)”
- Variabel terikat adalah “Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas”

Populasi adalah sekelompok manusia menjadi sumber data penelitian yang nantinya untuk diteliti (Maksum, 2012: 57). Pada penelitian ini populasi adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Wonoayu terdiri dari 9 kelas, dengan jumlah 290 siswa. Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 174). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *cluster random sampling*. Sebagaimana dijelaskan Maksum (2012: 57) bahwa *cluster random sampling* merupakan teknik *sampling* yang memberikan peluang bagi individu yang menjadi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 30 siswa. Yaitu kelas XI IPA Lima SMAN

1 Wonoayu diambil menggunakan tabel angka *random sampling*.

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai individu atau objek (Maksum, 2012: 107). Instrument yang digunakan adalah angket motivasi belajar renang, dimana angket motivasi tersebut digunakan untuk mencari apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh motivasi siswa terhadap belajar renang gaya bebas menggunakan pembelajaran TGT.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Deskriptif Data

Deskripsi data yang diperoleh dari hasil pengisian angket motivasi belajar dengan tujuan melihat pengaruh motivasi belajar *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas XI IPA 5 SMA Negeri 1 Wonoayu. Pada deskripsi data angket motivasi belajar ini, peneliti menjelaskan hasil dari rata-rata, standar deviasi, varian, rentangan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh dari hasil pengisian angket.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program IBM *Statistical Package for The Social Sciences (SPSS) Statistics 20*, maka dapat dideskripsikan data penelitian sebagai berikut :

#### Deskriptif Data Hasil Angket Motivasi Belajar

Deskripsi	Pre Test	Post Test	Beda
Jumlah siswa	30	30	-
Jumlah	492	834	342
Rata-rata	46,85	79,42	3,257
Sd	17,62	22,18	4,56
Varian	310,54	492,25	181,71
Minimum	17,14	11,43	571
Maksimum	77,14	100,00	2,286
Peningkatan	26,49%		

Dari tabel deskriptif diketahui bahwa : Hasil pengisian angket motivasi belajar pada *pre test* menghasilkan jumlah rata-rata sebesar 46,85, standar deviasi sebesar 17,62 dengan varian 310,54 serta nilai terendah 17,14 dan tertinggi 77,14. Hasil pengisian angket motivasi belajar pada *post test* menghasilkan rata-rata sebesar 79,42 standar deviasi sebesar 22,18 dengan varian 492,25 serta nilai terendah 11,43 dan tertinggi 100,00. Perbedaan hasil dari *pre test* dan *post test* adalah rata-rata sebesar 3,257 dan standar deviasi sebesar 4,56 dengan perbedaan varian sebesar 181,71, serta nilai terendah dan tertinggi masing-masing 571 dan 2,286.

#### Uji Kolmogorov-Smirnov

P value	Alpha	Kategori Data
<i>Pre test</i>	0,77	Normal
<i>Post test</i>	0,17	Normal

Dari hasil analisis di atas, bahwa pada *pre test*, uji *Kolmogorov-Smirnov*, *p-value* sebesar 0,77, sedangkan pada *post test p-value* sebesar 0,17. Data *pre test* dan *post test* memiliki *p-value* lebih besar dari 0,05. Artinya, data berdistribusi normal.

#### Hasil Uji-T Sampel Berbeda

Variabel	t- hitung	t- tabel	Ket.	Peningkatan
<i>Pre test</i> <i>Post test</i>	-7,109	2,045	Ada Beda	26,49%

Dari tabel di atas perhitungan *Paired Sample T Test* diketahui bahwa t-hitung-7,109 yang kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel dengan taraf signifikan 5% maka didapat nilai t-tabel sebesar 2,045. dengan demikian t-hitung lebih besar dari t-tabel (-7,109 > 2,045 ) Maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari hasil *test* setelah pemberian *treatment* dan sebelum pemberian *treatment* dengan model pembelajaran TGT. Untuk mengetahui besarnya peningkatan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran TGT pada pembelajaran renang adalah sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{MD}{M_{pre}} \times 100\%$$

$$Presentase = \frac{12,4}{46,8} \times 100\% = 26,49\%$$

hasil perhitungan di atas bahwa terdapat pengaruh pada motivasi belajar renang gaya bebas sebesar 26,49% setelah diberikan model pembelajaran TGT.

## PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan membahas hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap motivasi belajar renang gaya bebas di SMAN 1 Wonoayu. Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

Dari hasil *pre test* dan *post test* penelitian ini diketahui bahwa ada pengaruh motivasi belajar renang gaya bebas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT kemampuan siswa meningkat yaitu sebesar 26,49%, dengan t-hitung lebih besar dari t-tabel (-7,109 > 2,045 ). Motivasi belajar siswa mengikuti pembelajaran renang sangat besar dengan adanya perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Siswa termotivasi pada waktu pembelajaran renang gaya bebas karena di

dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT peneliti memberikan dua buah permainan yaitu menyusun piramida, lempar bola ke gawang dan satu buah turnamen. Permainan dan turnamen sangat menarik karena siswa merasa senang dan tidak membosankan pada waktu pembelajaran dan siswa juga dapat belajar berkompetisi dengan pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian secara umum pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap motivasi belajar renang gaya bebas di SMAN 1 Wonoayu, dapat disimpulkan bahwa

1. Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar renang gaya bebas. Dibuktikan dengan hasil t-hitung  $-7,109 > t\text{-tabel } 2,045$  dengan taraf signifikan  $0,05$ .
2. Adanya pengaruh yang berdampak penting dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap motivasi belajar renang gaya bebas dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar  $26,49\%$ .

### Saran

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

1. Pada proses pembelajaran PJOK pada materi renang gaya bebas, perlu memperhatikan aspek-aspek yang mempengaruhi pembelajaran, salah satunya adalah motivasi belajar.
2. Pada penelitian ini sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan motivasi belajar siswa kelas XI IPA Lima SMAN I Wonoayu dalam mengikuti pembelajaran renang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gardner, 2008. *The Effect or Teams-Games-Tournament on Achievement*. Diunduh 03 Oktober 2017 dari <http://journal.Teams-Games-Tournaments.wasoriginally>.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isnaini, 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMA/MA/SMK Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional
- Kemenag Riau. *UU no. 20. 2003*. [kemenag.riaupendis.kemenag.go.id/file/dokumen/](http://kemenag.riaupendis.kemenag.go.id/file/dokumen/)

*uno20th2003ttgsisdiknas.pdf*. diunduh pada tanggal 09 Januari 2017.

- Kristiyandaru, 2010. *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Buku Ajar Mata Kuliah Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Paturusi, Achmad. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Oahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sardiman, 2011. *Interaksi dan Motivasi: Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.