

PERBANDINGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK

Indra Bagus Lesmana

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

Bambang Ferianto T. K.

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

Abstrak

Dalam lompat jauh, pelompat akan berusaha ke depan dengan bertumpu pada balok tumpuan sekuat-kuatnya untuk mendarat di bak lompat sejauh-jauhnya, dalam pembelajaran lompat jauh ada beberapa macam gaya salah satunya adalah gaya jongkok yang mempunyai ciri khusus ketika melayang di udara posisi badan seperti orang yang sedang jongkok. Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah ada perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan TGT, seberapa besar perbedaannya dan mana yang paling besar pengaruhnya terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mojokerto. *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu model pembelajaran dengan sistem kelompok, salah satu siswa akan ditunjuk oleh guru sebagai siswa ahli yang akan menjelaskan pada kelompoknya. *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif dimana aktivitas belajar dengan permainan menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat. Dengan diterapkannya model STAD dan TGT akan diketahui model yang paling besar pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 63 siswa, yang terdiri dari 32 siswa kelas VIIIC sebagai kelompok eksperimen X_1 STAD dan 31 siswa kelas VIID sebagai kelompok eksperimen X_2 TGT.

Dari perhitungan Uji *t independent* dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan model STAD dan TGT terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok yang dibuktikan dari nilai $t_{hitung} = 0,22$ lebih kecil daripada t_{tabel} ($0,22 < 2,99$) model pembelajaran kooperatif yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mojokerto adalah tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan besar peningkatan sebesar 52,02%

Kata Kunci : Pembelajaran kooperatif tipe STAD dan TGT, Lompat jauh gaya jongkok, Hasil belajar

Abstract

In long jump, jumper will try to move forward with footing on beam hardly for landing in long jump sand box far away. In long jump lesson there are many styles and one of them is long jump squat style which has special character when flying in the air body position like a people's squatting. The questions in this research are, is there any different of implementation cooperative learning model between STAD and TGT type, how big much the different and which one the bigger influence toward long jump squat style learning product on students of 7th graders SMP Negeri 1 Mojokerto. STAD is one of learning model with group system, one of students will choose by the teacher as an expert student who will explain to his group. TGT is one of cooperative learning model where learning activity uses game growing responsibility, teamwork, and fairplay. With implementation of STAD and TGT will known the bigger influence toward long jump squat type learning product.

This research is experiment research that uses descriptive quantitative. Sample in this research is 63 students, which consist from 32 students of VIIIC as an experiment group X_1 STAD and 31 students of VIID as an experiment group X_2 TGT.

Form accounting T-Test Independent, it can conclude that there is no different between STAD and TGT type toward long jump squat style learning product which is proved from $T_{count}=0,22$ less than T_{table} ($0,22<2,99$). Cooperative learning model which is the bigger influence toward long jump squat style learning product on students of 7th graders SMP Negeri 1 Mojokerto is TGT with increases as big as 52,02%.

Keyword: Cooperative learning STAD and TGT type, Long jump squat style, Learning product

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan hal yang paling dominan dalam perkembangan serta peningkatan taraf hidup manusia. Manusia memiliki *insting* hidup sejak lahir tetapi manusia tidak memiliki pengetahuan tentang hidup, dalam prosesnya pengetahuan ini didapatkan dari pembelajaran melalui pendidikan. Seperti tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 2 ayat 3 menerangkan bahwa Pendidikan Nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945. Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Ruhimat dkk, 2011: 20-21).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan sarana penunjang tujuan pendidikan yang merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Mahardika, 2010:75).

Mengingat pentingnya pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar dapat dipahami dan dimengerti siswa dengan baik, maka perlu adanya suatu upaya dari guru untuk mengelola pembelajaran dengan baik. Namun demikian tidaklah mudah untuk melakukannya. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru sebagai pendidik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Salah satunya adalah rendahnya kemauan siswa dalam belajar. Hal ini bisa diketahui dari pengamatan yang dilakukan peneliti pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada Selasa 11 Desember 2012 dan diperkuat dengan penuturan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas VII di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian yaitu SMP Negeri 1 Mojosari. Beberapa siswa sering kali tidak mengerjakan tugas, melakukan tugas gerak dengan tidak sungguh-sungguh, nilai praktek ketika tes juga masih belum memuaskan. Hal ini menunjukkan bahwa kemauan belajar yang dimiliki siswa masih cukup rendah.

Pelaksanaan proses belajar mengajar ini sangat tergantung dari beberapa aspek diantaranya karakteristik siswa dan guru, interaksi, metode, karakteristik kelompok, fasilitas, fisik, mata pelajaran, dan lingkungan. Guru sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar harus memiliki kemampuan bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan seorang guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi yang akan diajarkan, tetapi juga menguasai dan mampu mengajarkan pengetahuan pada siswa. Tugas guru dalam rangka optimalisasi proses belajar mengajar adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kemauan belajar siswa, mengembangkan kondisi belajar yang relevan agar tercipta suasana belajar secara wajar dengan penuh kegembiraan oleh karena itu guru harus kreatif dalam memilih dan menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemauan dan keseriusan belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SMP Negeri 1 Mojosari pada 7 Februari 2013, siswa senang terhadap pembelajaran yang bersifat berkelompok dan mengandung unsur kompetitif karena dalam bentuk pembelajaran tersebut pada diri siswa akan tergugah semangatnya dengan adanya suatu persaingan antar siswa dalam belajar. Dalam kurikulum sekolah lompat jauh merupakan salah satu materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di kelas VII. Materi ini dipilih karena setiap kali mengajarkan guru mengalami kesulitan dalam mengelola pembelajaran dikarenakan materi ini adalah materi yang bersifat olahraga individu sedangkan diketahui bahwa siswa lebih suka jika pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan bersifat kompetitif.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis berupaya untuk mencari dan merumuskan model pembelajaran yang dapat menjadikan siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Sesuai dengan permasalahan pembelajaran dapat diwujudkan melalui model pembelajaran kooperatif. Dengan adanya pembelajaran kooperatif siswa dapat terlibat secara langsung selama proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerjasama menyelesaikan masalah, dan menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok maupun individual. Menurut Trianto (2007: 49) model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe yaitu *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation* (Investigasi Kelompok), *Teams Games Tournaments* (TGT) dan Pendekatan Struktural

yang meliputi *Think Pair Share* (TPS) dan *Numbered Head Together* (NHT).

Dari enam tipe model pembelajaran kooperatif tersebut, tipe STAD dan TGT merupakan tipe yang paling cocok untuk diterapkan pada siswa yang memiliki kemauan belajar rendah dan berkeinginan pada pembelajaran yang bersifat kompetitif untuk meningkatkan kemauan dan keseriusan dalam belajar. Menurut Trianto (2007: 52) tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang siswa secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok. Sedangkan Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya adapun ciri khusus dari metode pembelajaran ini adalah media yang digunakan yaitu dengan menggunakan permainan atau *game* yang dilombakan melalui *tournament*, hal ini memungkinkan siswa dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Hamdani, 2011:92).

Berdasarkan uraian dari permasalahan di atas maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul "Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournaments* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Mojosari, Mojokerto".

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Yang dimaksud dengan penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2009: 14).

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mojosari, yang berjumlah 256 siswa terdiri dari 8 kelas A-H yang setiap kelasnya berjumlah 32 siswa.

Pengambilan sampel ini diambil dengan melakukan pengundian. Pengundian dilakukan dengan cara membuat 8 lipatan kertas kecil dengan 2 kertas yang bertuliskan sampel dan 6 kertas kosong. Pengundian ini dilakukan oleh masing-masing perwakilan kelas VII. Kemudian setiap perwakilan kelas mengambil masing-masing 1 lipatan kertas. Kelas yang mendapatkan kertas

bertuliskan eksperimen adalah kelas VII-C dan VII-D kemudian dua kelas tersebut dilakukan pengundian lagi untuk menentukan pemberian perlakuan yaitu kelas VII-C dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan kelas VII-D dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT masing-masing berjumlah VII-C 32 siswa dan VII-D 31 siswa. Jadi sampel yang akan digunakan dalam penelitian berjumlah 63 siswa.

Dalam mengukur hasil belajar instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah berupa tes, yaitu tes *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*.

1. Tes Pengetahuan (*Kognitif*)

Tes ini berupa 19 pertanyaan materi lompat jauh, tes objektif dengan 15 soal berupa pilihan ganda (*multiple choice*) dan tes subjektif dengan 4 soal berupa uraian (*essay*)

Keterangan :

Setiap jawaban benar pada soal pilihan ganda diberikan skor 4 dan jawaban benar pada soal uraian diberikan skor 10.

2. Lembar Pengamatan (*Afektif*)

Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan selama proses pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

No	Nama	Perilaku Yang Diharapkan										Jumlah Skor	Nilai
		Semangat Kerjasama					Kejelasan peran siswa tiap kelompok						
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
1													
2													

Catatan :

a. Kriteria Penskoran : 5 = Baik Sekali, 4 = Baik, 3 = Sedang, 2 = Kurang, 1 = Kurang Sekali

b. Skor butir kegiatan : $= \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

3. Tes Keterampilan (*Psikomotor*)

Tes yang digunakan adalah tes keterampilan gerak siswa dalam melakukan lompatan lompat jauh gaya jongkok. Dengan aspek yang dinilai sebagai berikut : awalan, tolakan, melayang di udara dan mendarat.

No	Nama	L/P	Aspek Yang Dinilai												Jumlah Skor	Skor Butir
			Awalan			Tumpuan			Melayang			Mendarat				
			1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1																
2																
3																

(Mahardika, 2010: 148)

Catatan :

a. Kriteria penskoran :

Skor 1= Kurang, Skor 2 = Cukup, Skor 3 = Baik

1) Awalan

- a) Skor 1 = Kurang, berlari lalu mengurangi kecepatan saat mencapai balok tumpuan.
 b) Skor 2 = Cukup, berlari dalam kecepatan konstan sampai mencapai balok tumpuan.
 c) Skor 3 = Baik, kecepatan meningkat terus menerus sampai mencapai balok tumpuan.
- 2) Tolakan
- a) Skor 1 = Kurang, kaki menumpu tidak tepat pada balok tumpuan atau kaki menumpu di belakang balok tumpuan.
 b) Skor 2 = Cukup, kaki menumpu tidak tepat pada balok tumpuan atau perkenaan kaki hanya sebagian pada balok tumpuan.
 c) Skor 3 = Baik, kaki menumpu tepat pada balok tumpuan.
- 3) Melayang
- a) Skor 1 = Kurang, tidak melakukan sikap badan di udara jongkok dengan kedua lutut ditekuk dan kedua tangan ke depan.
 b) Skor 2 = Cukup, melakukan sikap badan di udara jongkok dengan kedua lutut ditekuk kedua tangan ke depan tapi tidak sempurna.
 c) Skor 3 = Baik, sikap badan di udara jongkok dengan kedua lutut ditekuk dan kedua tangan ke depan
- 4) Mendarat
- a) Skor 1 = Kurang, tidak mendarat dengan kedua tumit terlebih dahulu kedua lutut ditekuk, kepala ditundukkan, dan kedua tangan ke depan.
 b) Skor 2 = Cukup, mendarat dengan kedua tumit terlebih dahulu kedua lutut ditekuk, kepala ditundukkan, dan kedua tangan ke depan tapi tidak sempurna.
 c) Skor 3 = Baik, mendarat dengan kedua tumit terlebih dahulu kedua lutut ditekuk, kepala melihat kedepan, kedua tangan ke depan
- b. Skor Butir Kegiatan = $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$
- c. Petunjuk pelaksanaan tes
- 1) Pelaksanaan lompatan dengan tahapan sebagai berikut :
- a) Siswa mengukur ancang-ancang dan bersiap melakukan lompatan.
 b) Siswa diberikan tiga kali kesempatan untuk melakukan lompatan gaya jongkok.
 c) Lompatan terbaik dan sah yang dilakukan siswa merupakan hasil yang diperoleh siswa dalam melakukan lompatan gaya jongkok.
- 2) Tujuan
- Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan *psikomotor* siswa dalam melakukan lompat jauh gaya jongkok.

- 3) Alat dan fasilitas yang digunakan diantaranya :
- a) Lapangan lompat jauh
 b) Peluit
- 4) Petugas tes
 3 orang *expert judgement*, 1 pengawas tumpuan dan 1 orang sebagai *starter*.

Lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana komponen dalam model pembelajaran STAD dan TGT dilaksanakan. Apakah semua komponen utama dalam model pembelajaran telah dilaksanakan atau tidak. Lembar observasi tersebut diisi oleh guru pengamat, dalam hal ini adalah guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Lembar Observasi Model Pembelajaran STAD

No.	Langkah-langkah	Apakah dilakukan	
		Ya	Tidak
1	Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa		
2	Menyajikan informasi		
3	Mengoorganisasikan siswa kedalam kelompok kooperatif		
4	Membimbing kelompok bekerja dan belajar		
5	Evaluasi		
6	Memberikan penghargaan		

Ibrahim, dkk (dalam Trianto, 2007: 49)

Lembar Observasi Model Pembelajaran TGT

No.	Langkah-langkah	Apakah dilakukan	
		Ya	Tidak
1	Pembentukan kelompok		
2	Pemberian materi		
3	Belajar kelompok (<i>game</i>)		
4	<i>Tournament</i>		
5	Pemberian skor individu		
6	Pemberian skor kelompok		
7	Penghargaan		

(Ratumanan, 2004:138)

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8 Mei – 29 Mei 2013 selama 4 kali pertemuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan materi lompat jauh gaya jongkok. Urutan pertemuan dalam pengambilan data tersebut sebagai berikut :

1. Pertemuan ke I

Melakukan *pre-test* pada kelompok eksperimen X_1 dan kelompok eksperimen X_2 untuk mengetahui data awal hasil belajar siswa sebelum diberi materi lompat jauh gaya jongkok dengan melakukan tes penilaian *kognitif* berupa soal-soal mengenai lompat jauh dan tes penilaian *psikomotor* berupa tes keterampilan melompat yaitu siswa melakukan tes lompat jauh menggunakan teknik dasar yang benar (awalan, tolakan, melayang di udara dan mendarat) sesuai dengan instrumen penelitian.

2. Pertemuan ke II

a. Kelompok eksperimen X_1

Melaksanakan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok materi teknik awalan dan tolakan untuk kelompok eksperimen X_1 dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD), langkah-langkah pembelajarannya adalah siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil sesuai dengan hasil *pre-test* psikomotor pada pertemuan pertama dan kemampuan siswa merata dalam masing-masing kelompok. Dalam setiap kelompok terdapat siswa ahli, guru menyampaikan materi kepada siswa ahli setelah itu siswa ahli akan menjelaskan kepada anggota/teman satu kelompoknya, guru membimbing siswa belajar dalam kelompok masing-masing dan diakhir guru melakukan evaluasi. Selama proses pembelajaran berlangsung juga dilakukan *pre-test afektif* yang dibantu oleh dua *observer*.

b. Kelompok eksperimen X_2

Melaksanakan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok materi teknik awalan dan tolakan untuk kelompok eksperimen X_2 dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT), langkah-langkah pembelajarannya adalah siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil sesuai dengan hasil *pre-test* psikomotor pada pertemuan pertama dan kemampuan siswa merata dalam masing-masing kelompok. Guru memberikan materi dan siswa belajar dalam kelompok melakukan *games* dan *tournament*. Selama proses pembelajaran berlangsung juga dilakukan *pre-test afektif* yang dibantu oleh dua *observer*.

3. Pertemuan ke III

a. Kelompok eksperimen X_1

Melaksanakan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok materi teknik melayang di udara dan mendarat untuk kelompok eksperimen X_1 guru menerangkan materi kepada siswa ahli setelah itu siswa ahli akan menjelaskan materi kepada anggota/teman satu kelompoknya, guru membimbing siswa belajar dalam kelompok masing-masing dan diakhir guru melakukan evaluasi. Selama proses pembelajaran berlangsung juga dilakukan *post-test afektif* yang dibantu oleh dua *observer*.

b. Kelompok eksperimen X_2

Melaksanakan pembelajaran lompat jauh gaya jongkok materi teknik melayang di udara dan mendarat untuk kelompok eksperimen X_2 . Guru memberikan materi dan siswa belajar dalam kelompok melakukan *games* dan *tournament*. Selama proses pembelajaran berlangsung juga dilakukan *post-test afektif* yang dibantu oleh dua *observer*.

4. Pertemuan ke IV

Melakukan *post-test* pada kelompok kelompok eksperimen X_1 dan kelompok eksperimen X_2 untuk mengetahui data akhir hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa setelah diberi model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan melakukan tes penilaian *kognitif* berupa soal-soal mengenai lompat jauh dan penilaian *psikomotor* berupa tes keterampilan melompat yaitu siswa melakukan tes lompat jauh menggunakan teknik dasar yang benar (awalan, tolakan, melayang di udara dan mendarat) sesuai dengan instrumen penelitian dan pemberian penghargaan pada kelompok terbaik.

Untuk mengetahui berapa besar hasil penelitian ini, maka menggunakan beberapa rumus sebagai berikut: Deskripsi Data, (Mean, Standart Deviasi, Varian) dan Uji Persyaratan (*Chi-square*, Uji Homogenitas, Uji T Sampel Sejenis dan Uji T Sampel Berbeda)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh, berikut hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa pada pembelajaran STAD bahwa hasil *pre-test* nilai rata-rata sebesar 57,45 dengan varian sebesar 94,81, standar deviasi sebesar 9,74, serta rentang nilai maksimum sebesar 73,60 dan minimum sebesar 35,05 dan hasil *post-test* siswa setelah penerapan model pembelajaran STAD rata-ratanya adalah 83,20 dengan varian sebesar 61,14, standar deviasi sebesar 7,82, serta rentang nilai maksimum sebesar 94 dan minimum sebesar 63,35. Beda rata-rata nilai antara *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 25,75, dengan standar deviasi sebesar 1,92, varian sebesar 33,67, rentang beda nilai maksimum 20,4 dan minimum 28,3.

Sedangkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa pada pembelajaran TGT bahwa hasil *pre-test* lompat jauh gaya jongkok rata-ratanya adalah sebesar 55,00 sedangkan standar deviasi sebesar 9,09, varian sebesar 82,63, serta rentang nilai maksimum sebesar 77,20 dan minimum sebesar 36,85 dan hasil *post-test* setelah penerapan model pembelajaran TGT rata-ratanya adalah 83,62 sedangkan standar deviasi sebesar 7,26, varian sebesar 52,76, serta rentang nilai maksimum sebesar 96 dan minimum sebesar 71,25. Beda rata-rata nilai antara *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 28,62, dengan standar deviasi sebesar 1,83, varians sebesar 29,87, rentang beda nilai maksimum 18,8 dan minimum 34,4.

Perhitungan Normalitas

Variabel	X ² hitung	X ² tabel	Keterangan
Pre-Test Eksperimen X ₁	2,69	5,59	Normal
Post-Test Eksperimen X ₁	5,58	5,59	Normal
Pre-Test Eksperimen X ₂	1,64	5,59	Normal
Post-Test Eksperimen X ₂	3,63	5,59	Normal

Bahwa harga x² hitung pada distribusi data *pre-test* kelompok eksperimen X₁ lebih kecil daripada x² tabel yaitu $2,69 < 5,59$ maka distribusi termasuk dalam kategori normal. Sedangkan harga x² hitung pada distribusi data *post-test* kelompok eksperimen X₁ juga lebih kecil daripada x² tabel yaitu $5,58 < 5,59$ maka distribusi termasuk dalam kategori normal dan harga x² hitung pada distribusi data *pre-test* kelompok eksperimen X₂ lebih kecil daripada x² tabel yaitu $1,64 < 5,59$ maka distribusi termasuk dalam kategori normal. Sedangkan harga x² hitung pada distribusi data *post-test* kelompok eksperimen X₂ juga lebih kecil daripada x² tabel yaitu $3,63 < 5,59$ maka distribusi termasuk dalam kategori normal.

Uji Homogenitas

Kelompok	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
Eksperimen X ₁ (STAD)	1,15	3,98	Homogen
Eksperimen X ₂ (TGT)			

Bahwa harga F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} yaitu $1,15 < 3,98$ sesuai dengan kriteria dapat dikatakan bahwa data kedua kelompok bersifat homogen.

Uji T Dependent dan Independent

Kelompok	Materi	Persentase (%)	Uji t	Sig
Eksperimen (X ₁)	Pre-test	57,45	44,83%	23,70
	Post-test	83,20		
Eksperimen (X ₂)	Pre-test	55,00	52,02%	19,63
	Post-test	83,62		
Antar Kelompok	Eksperimen (X ₁)	83,20	0,22	Tidak Signifikan
	Eksperimen (X ₂)	83,62		

Dari hasil hitung uji T *dependent* dapat diketahui bahwa untuk kelompok eksperimen X₁ (STAD) perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 23,70 dengan peningkatan sebesar 44,83%. Sedangkan untuk kelompok eksperimen X₂ (TGT) perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* sebesar 19,63 dengan peningkatan sebesar 52,02%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kedua model berhasil meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok. Dan untuk mengetahui besarnya pengaruh

didapat dari hasil tersebut ternyata model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pengaruhnya lebih besar dari pada tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).

Uji T *independent sample* Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 0,22 < t_{tabel} 1,99$ yang bermakna bahwa nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} . Sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dengan taraf signifikansi 0,05 antara kedua kelompok, yang berarti hipotesis yang diajukan H₀ diterima dan H_a ditolak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mojokerto.

PENUTUP
Simpulan

Sesuai dengan penjelasan dalam bab I, penelitian ini memiliki tujuan mengetahui perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Mojokerto, Mojokerto. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Tidak ada perbedaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dan TGT terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada kelompok eksperimen X₁ (STAD) siswa kelas VII-C dan kelompok eksperimen X₂ (TGT) siswa kelas VII-D SMP Negeri 1 Mojokerto, Mojokerto dibuktikan dengan perhitungan Uji T *independent sample* sebagai uji beda $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,22 < 1,99$) dengan taraf signifikansi 0,05.
2. Karena tidak ada perbedaan, maka tidak dapat diketahui besar perbedaannya.
3. Tipe model pembelajaran kooperatif yang lebih besar pengaruhnya terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mojokerto, Mojokerto adalah tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan besar peningkatan sebesar 52,02%, sedangkan tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) hanya meningkatkan sebesar 44,83%.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian ini perlu dikembangkan dengan memberikan perlakuan dalam durasi waktu yang lebih

lama agar lebih banyak memberikan informasi terkait peningkatan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif agar mendapatkan hasil yang maksimal.

2. Hendaknya proses pembelajaran model ini disesuaikan dengan keadaan siswa serta karakter sekolah. Tujuannya agar siswa merasa nyaman dan tertarik serta mudah menerima materi pembelajaran yang diberikan supaya pada hasil akhirnya, hasil belajar siswa akan meningkat.
3. Berdasarkan hasil penelitian, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) sebaiknya dijadikan salah satu jenis model pembelajaran yang diterapkan guru pendidikan jasmani di SMPN 1 Mojosari dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok khususnya maupun materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Pustaka Setia.

<http://google.com/search?q=gerakan+lompat+jauh&tbm=isch>, diakses 26 April 2013.

IAAF. 2000. *Pedoman Mengajar Atletik Lari Lompat Lempar Level I*. Jakarta : Staf Sekretariat IAAF-RDC

Mahardika, I Made Sriundy. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Surabaya: UNESA University Press.

Mahardika, I Made Sriundy. 2010. *Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: UNESA University Press.

Maksum, Ali. 2009. *Buku Ajar Mata kuliah Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa penerbit

Ratumanan, Tanwey Gerson. 2004. *Belajar dan pembelajaran* (edisi revisi 11). Surabaya:Unipres.

Ruhimat, Toto, dkk. 2011. *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung : PT RajaGrafindo Persada.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.