

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PADA MATERI LOMPAT KANGKANG DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
(Studi pada Siswa Kelas X-BB di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto)**

Nur Hidayati

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

Heryanto Nur Muhammad

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

Abstrak

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting yaitu untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut akan diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik dan membentuk pola hidup sehat dan bugar.

Ada beberapa macam bentuk model pembelajaran yang digunakan untuk mengajar. Dari berbagai model pembelajaran yang ada, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tampaknya lebih bagus di gunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, proses pembelajarannya menggunakan bentuk permainan dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks, dapat menumbuhkan rasa tanggungjawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senam ketangkasan lompat kangkang pada kelas X-BB.

Hasil penelitian ini berdasarkan kemampuan senam ketangkasan lompat kangkang yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT selama dua siklus meningkatkan hasil belajar senam ketangkasan lompat kangkang di kelas X-BB. Sebelumnya dari 33 siswa di kelas tersebut yang lolos hanya 6 atau 18,18% orang saja. Setelah dilakukannya penelitian, pada siklus 1 meningkat menjadi 96,97% dan pada siklus 2 juga tetap sama yaitu 96,97%.

Kata Kunci : Model pembelajan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), senam ketangkasan lompat kangkang, dan Hasil Belajar senam ketangkasan lompat kangkang.

Abstract

Physical, sport, and health education, that taught in school have an important role to provide opportunities for students to directly involved inside variety of learning experiences. The learning experience will be directed to foster a better physical growth and psychological development and also form a healthy and fit lifestyle

There are several different forms of learning models that are used to teach. From some various learning models that exist, *Teams Games Tournament* (TGT) type of cooperative learning model seems better to used in physical education teach because this type of cooperative learning is one of cooperative learning model type that is easy to implement, the learning process using game form and and allow students be able to learn more relax, cangrow sense of responsibility, honesty, cooperation, healthy competition, and learning involvement. The purpose of this research was to determine do the cooperative learning model type TGT can improve student learning outcomes in the gymnastic dexterity straddle vault material on the X-BB class.

The results of this research based on the ability of gymnastic dexterity straddle vault is the usage of cooperative learning model TGT type for two cycles improve learning outcomes gymnastic dexterity straddle vault in the X-BB class. Formerly in the class from 33 students only 6 or 18.18% of student that pass. After research, students who qualified in cycle 1 increased to 96.97% and in cycle 2 also increase become 96.97%.

Keywords: *Teams Games Tournament* type of Cooperative learning models, gymnastic dexterity straddle vault, and agility exercises Learning Outcomes straddle vault.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan secara keseluruhan

yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir

kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih. Melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang telah disusun dan direncanakan secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional.

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 berbunyi: 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.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting yaitu untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut akan diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis yang lebih baik, dan membentuk pola hidup sehat serta bugar.

Dalam upaya mencapai pengalaman belajar dalam kegiatan belajar-mengajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan diharapkan semua siswa dapat memperoleh keberhasilan. Keberhasilan kegiatan belajar-mengajar ditentukan oleh banyak faktor, salah satu diantaranya adalah kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajarannya. Guru diharapkan tidak hanya berperan sebagai informan saja, tetapi juga sebagai organisator, motivator, fasilitator, mediator, dan evaluator. Di dalam kegiatan mengajar, guru memerlukan penguasaan strategi dan pendekatan yang menarik untuk memudahkan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan secara maksimal.

Pada sekolah yang ada di Mojokerto yaitu di SMK Negeri 1 Sooko, materi senam ketangkasan lompat kangkang dianggap susah untuk dilakukan. Hanya beberapa siswa saja yang dapat melakukan materi tersebut. Selain itu, antusias siswa pada saat mengikuti pembelajaran materi senam ketangkasan ini dinilai buruk. Kebanyakan siswa mengeluh sakit sewaktu melakukan pemanasan yang mengarah ke kelentukan dan mereka juga mengeluh tidak bisa ketika melakukan praktek gerakan lompat kangkang. Disinilah tugas para pendidik untuk meningkatkan antusias siswa mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar senam ketangkasan lompat kangkang dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil pengalaman proses belajar mengajar peneliti pada saat melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL), peneliti menemukan suatu permasalahan pada kelas X-BB di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Permasalahan tersebut mengenai hasil belajar materi senam ketangkasan lompat kangkang. Hanya 6 dari 33 siswa yang dapat melakukan lompatan kangkang.

Lompat kangkang ialah satu senam ketangkasan yang menggunakan alat dimana seseorang berlari menuju kuda lompat atau punggung teman kemudian melayang di udara dengan tangan menumpu dan menekan kuda lompat atau punggung teman sambil melakukan lompatan dengan gerakan posisi kaki kangkang (*straddle vault*).. (Hidayat, 1985: 66).

Ada beberapa macam bentuk model pembelajaran yang digunakan untuk mengajar. Dalam pembelajaran materi senam ketangkasan, model pembelajaran yang dinilai peneliti dapat memecahkan masalah ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini dinilai peneliti baik untuk diaplikasikan ke dalam materi senam ketangkasan guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu peneliti memilih salah satu cara pembelajaran senam ketangkasan lompat kangkang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ialah tipe pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. (Rusman, 2011: 224).

Berdasarkan latar belakang di atas itulah yang mendorong penelitian ini dilakukan, sehingga diharapkan penelitian ini mampu membantu guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto untuk meningkatkan hasil belajar senam ketangkasan lompat kangkang. Dan berdasarkan uraian tersebut di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang "Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Lompat Kangkang dengan model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Kelas X-BB di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto".

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan bagian dari penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan

oleh guru dan dosen di kelas (sekolah dan perguruan tinggi) tempat ia mengajar yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran di kelas (Iskandar, 2012: 20).

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) dimulai dengan siklus pertama yang terdiri dari empat kegiatan yaitu, perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Apabila peneliti sudah mengetahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama, maka peneliti menentukan rancangan tindakan berikut pada siklus kedua. Begitupun seterusnya. Namun, jika hasil penelitian telah memuaskan dalam proses pembelajaran di kelas, maka peneliti dapat menghentikan dan mengambil kesimpulan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Soko Mojokerto yang berlokasi di Jl. RA. Basuni No. 5 Mojokerto. Peneliti menggunakan kelas X-BB yang seluruh siswanya berjumlah 33 orang. Pada kelas tersebut, seluruh siswanya berjenis kelamin perempuan.

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti yang juga sebagai guru. Data dikumpulkan melalui format penilaian ranah keterampilan, pengetahuan, dan sikap oleh peneliti. Peneliti menganalisis format penelitian tersebut menggunakan rumus penilaian kurikulum 2013 yang terdapat pada sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, terdapat 4 kali pertemuan materi senam ketangkasan lompat kangkang sesuai silabus kurikulum 2013 untuk SMA/ SMK tahun ajaran 2013/ 2014. 4 kali pertemuan tersebut terdiri dari 1) 1 kali pertemuan pada studi awal; 2) 2 kali pertemuan pada siklus 2. Penerapan model pembelajaran pada pertemuan 1 dan tes praktek siklus 1 pada pertemuan 2; 3) 1 kali pertemuan untuk siklus 2.

Proses penelitian ini terdiri dari dua proses yaitu 1) studi awal 2) pengembangan yang terdiri dari dua siklus. Dalam setiap siklus proses pembelajaran terdiri dari 4 tahap, yaitu: 1) perencanaan tindakan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) pengamatan/ observasi; 4) refleksi. Adapun proses dan hasil penelitian tindakan kelas akan dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Studi Awal

Berdasarkan hasil pengambilan data awal siswa, diperoleh data bahwa untuk nilai pengetahuan mendapatkan rata-rata nilai 55, sedangkan penilaian sikap mendapatkan rata-rata nilai 74, dan nilai keterampilan mendapatkan nilai rata-rata 44. Dan diperoleh rata-rata tingkat ketuntasan sebesar 58%.

2. Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti, guru kelas, dan teman sejawat merencanakan dan mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan untuk penelitian, yaitu lapangan, matras 2 buah, peluit, RPP, dan lembar penilaian.

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti memberikan soal untuk diujikan kepada siswa sebagai hasil tes untuk ranah pengetahuan pada siklus 1. Kemudian peneliti memberikan *treatment* yaitu permainan Lompat Teman dan *Kangkang Jump* kepada siswa.

c. Pengamatan/ Observasi

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus 1, nilai rata-rata hasil belajar yaitu 88%.

d. Refleksi

Pada siklus 1 masih terdapat hal-hal yang perlu perbaikan. Diantaranya yaitu perlu memotivasi siswa agar lebih meningkatkan hasil belajarnya.

3. Siklus 2

a. Perencanaan Tindakan

Peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran pada siklus 2.

b. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti memberikan soal untuk diujikan kepada siswa sebagai hasil tes untuk ranah pengetahuan pada siklus 2. Kemudian peneliti memberikan *treatment* yaitu motivasi dan *reward* kepada siswa.

c. Pengamatan/ Observasi

Berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan pada siklus 2, nilai rata-rata hasil belajar yaitu 92%.

d. Refleksi

Secara garis besar, penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan pada materi senam ketangkasan lompat kangkang melalui model pembelajaran TGT berhasil. Terdapat peningkatan sebesar 4% dari siklus 1 ke siklus 2. Dan rata-rata hasil belajar pada siklus 2 ini adalah 92.

Analisa data yang dilakukan dengan menggunakan norma penilaian skala likert interpretasi skor. Hal tersebut dimaksudkan agar perhitungan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Tabel 1. Rekapitulasi Perkembangan

Aspek	Hasil Rekapitulasi		
	Studi awal	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah siswa yang belum tuntas	6	32	32
Jumlah siswa yang tuntas	27	1	1
Rata-rata tingkat ketuntasan	58%	88%	92%

Ditinjau dari rata-rata tingkat ketuntasan belajar siswa pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan yang cukup signifikan. Pada studi awal nilai rata-rata ketuntasan belajarnya sebesar 58% dan pada siklus 1 sebesar 88%. Maka, rata-rata nilai ketuntasan belajar dari studi awal ke siklus 1 yaitu 30%. Sedangkan pada siklus 2 sebesar 92%. Artinya, rata-rata nilai ketuntasan belajar dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu 4%.

Ditinjau dari peningkatan jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel dimana pada studi awal terdapat 6 siswa saja yang tuntas atau 18,18% dari jumlah total siswa X-BB di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto dalam materi senam ketangkasan lompat kangkang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sedangkan pada siklus 1 terdapat peningkatan yang cukup signifikan, yaitu terdapat 32 siswa yang berhasil atau sebesar 96,97% dari jumlah siswa kelas X-BB. Dan pada siklus 2 terdapat 32 siswa atau sebesar 96,97% yang berhasil. Namun, hasil belajar pada siklus 2 tetap mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yaitu peningkatan hasil belajar lompat kangkang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelas X-BB di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto mengalami peningkatan

Ucapan Terima Kasih

1. Heryanto Nur Muhammad, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang memberikan pengarahan dan bimbingan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Junaidi yang telah membantu memberikan arahan dan koreksi untuk penyusunan jurnal ini.
3. Semua pihak-pihak yang membantu pembuatan jurnal ini hingga selesai.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data yang sudah terkumpul, diperoleh data sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar lompat kangkang di kelas X-BB.

Pada rekapitulasi rata-rata tingkat ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 meningkat sebanyak 30% dan pada siklus 2 meningkat sebanyak 4%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran yaitu sebagai berikut:

Pembelajaran senam ketangkasan lompat kangkang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. Hendaknya guru penjasorkes terus berupaya mengembangkan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Perlu adanya motivasi dan pengarahan yang khusus untuk para siswa yang masih belum dapat melakukan gerakan senam ketangkasan lompat kangkang

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, Imam & Panggabean, P. (1985). *Senam dan Metodik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Iskandar. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referens (GP Press Group).
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tujuan Pendidikan Nasional dalam UU No. 20 Tahun 2003, (<http://slideshare.net/ahmadamrizal/01uu-no20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>, diakses pada tanggal 5 Desember 2013).