|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E:\PRAJAB 2017\RA\logo UM.jpg | GPJI 3 (1) (2019)**Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia**http://journal2.um.ac.id/index.php/jpj | E:\JURNAL PENJAS DESEMBER\WhatsApp Image 2018-01-08 at 13.39.41 (2) - Copy.jpeg |
| **HASIL BELAJAR KOGNITIF MATERI AKTIVITAS PERMAINAN BOLABASKET MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA SMP** **Asnada Prasetyo 1****, Tatok Sugiarto 2, Gema Fitriady 3** Universitas Negeri Malangnandapresetia9676@yahoo.co.id |
| **Info Artikel**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*Sejarah Artikel:*Diterima: Maret-2019Disetujui: Juni-2019 Dipublikasikan : Juni-2019\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*Kata Kunci:*TGT, hasil belajar, dan aktivitas permainan bolabasket | **Abstrak**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif materi aktivitas permainan bolabasket melalui model TGT pada siswa kelas VIII A SMPN 2 Srengat Kabupaten Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek penelitian adalah 35 siswa kelas VIII A. Hasil belajar ranah pengetahuan siswa pada pratindakan adalah 31,43% , meningkat 20% menjadi 51,43% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat 37,14% menjadi 88,57%. **Abstract**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_This research is aimed to know the improvement of cognitive learning achievements on basketball games activity topic by using TGT on grade 8th A student of SMPN 2 Srengat Kabupaten Blitar. This research uses qualitative approach type class action reseach (PTK) which held in 2 cycle. The subject of the research is 35 student of grade 8th A. The student’s cognitive learning achievement in pre cycle is 31,43%, increasing 20% become 51,43% in cycle I, then in cycle II increasing 37,14% become 88,57%..© 2019 Universitas Negeri Malang |
|  Alamat korespondensi: E-mail: pjk.journal@um.ac.id | ISSN: 2614-8293 (Online) |

## Pendahuluan

#### Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah matapelajaran yang membekali siswa dengan kemampuan untuk memiliki kebugaran jasmani dan keterampilan jasmani yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Junaedi & Wisnu, 2015). Senada dengan pendapat tersebut, bahwa pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, pengahayatan nilai-nilai (sikap – mental – emosional – spiritual – sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Tri, Ronald, & Ray, 2018).

Adapun salah satu materi PJOK SMP adalah permainan bola besar melalui aktivitas permainan bolabasket yang mencangkup teknik dasar melempar bola, menembak (*shooting*), dan *lay-up shoot*. Meskipun demikian, pembelajaran aktivitas permainan bolabasket di kelas VIII A SMPN 2 Srengat Kabupaten Blitar kurang optimal. Kurang optimalnya pembelajaran aktivitas permainan bolabasket ditunjukkan dari rendahnya nilai hasil belajar ranah pengetahuan siswa kelas VIII A pada materi tersebut. Dari 35 orang terdapat 11 siswa (31,43%) memperoleh nilai ≥80 (Tuntas) yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan 24 siswa (68,57%) memperoleh nilai ≤80 (Tidak Tuntas) yang nilainya di bawah KKM. Hasil belajar dikatakan berhasil atau tuntas apabila memenuhi Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 80 sesuai dengan penetapan KKM di SMPN 2 Srengat.

Di samping hal di atas, hasil wawancara dengan guru PJOK di SMPN 2 Srengat Kabupaten Blitar pada tanggal 15 Januari 2018 diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar ranah pengetahuan siswa kelas VIII A diakibatkan oleh: (1) proses belajar mengajar masih cenderung *teacher centered*, (2) kurangnya pembentukan kelompok mengakibatkan siswa cenderung bersikap pasif, enggan bertanya, (3) siswa kurang bisa memahami materi yang diberikan, (4) pola belajar siswa cenderung menghafal, serta kemampuan berpikir dan daya analisis siswa kurang berkembang, dan (5) guru jarang memberikan penghargaan terhadap siswa. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa tidak mencapai target nilai yang diharapkan.

Salah satu solusi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran aktivitas permainan bolabasket di SMPN 2 Srengat adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT). TGT merupakan model pembelajaran yang bertujuan agar siswa lebih aktif, dengan melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mereka akan cenderung mudah memahami materi yang diberikan. Melalui model pembelajaran *teams games tournament*, siswa dapat belajar lebih rileks, bertanggung jawab, dapat berkerjasama dengan teman untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Melalui pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar siswa akan menjadi aktif mengemukakan pendapat, sehingga akan meningkatkan daya ingat siswa lebih baik, mengembangkan kerjasama dan mengembangkan kepintaran. Sehingga dengan menggunakan model TGT ini dapat menjadikan kondisi kelas ini lebih baik lagi.

Penelitian mengenai model pembelajaran TGT pernah dilakukan oleh Sudiatmaja dkk tahun 2014 dengan judul “Penerapan Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar *Passing* Bolabasket”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar meningkat, pada materi teknik dasar *passing* (*chess pass* dan *bounce pass*) bolabasket mengalami peningkatan sebesar 55,6% dari observasi awal ke silus I. Kemudian meningkat sebesar 22,2% dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas belajar siswa sebesar 77,2% dari observasi awal ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT mempunyai kelebihan, dan berhasil meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* (*ches pass* dan *bounce pass*) bolabasket pada siswa kelas VII SMP. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengenai peningkatan hasil belajar siswa SMP pada materi aktivitas permainan bolabasket berjudul **“Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Materi Bolabasket Melalui Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Srengat Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2017/2018”.**

#### **METODE**

## Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data proses dan hasil. Data proses diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dengan menerapkan model TGT. Sedangkan data penilaian hasil berupa data hasil belajar siswa dalam ranah pengetahuan setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model TGT (Skinner, 2016).

Sumber data yaitu guru dan siswa VIII A semester 2 SMPN 2 Srengat Kabupaten Blitar tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Guru pengajar (peneliti) bertindak sebagai pelaksana tindakan sedangkan mitra peneliti (guru kelas VIII) sebagai pengamat tindakan (observer) (Ingleby, 2012).

Teknik pengumpulan data yaitu tes tertulis, observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data pada penelitian ini terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara berurutan yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data dilakukan setelah pelaksanaan tindakan pada setiap siklus (Walenta, 2019).

Penelitian ini terdiri atas dua siklus dengan tahapan yang terdiri atas perencanaa, pelaksanaan, dan refleksi pada masing-masing siklus (Botterill & Platenkamp, 2014).

**Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah membuat perencanaan tindakan kelas berdasarkan permasalahan yang ditemukan. Langkah selanjutnya yakni menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan TGT. Setelah itu, membuat instrumen observasi aktivitas guru dan siswa untuk membantu memperoleh data selama tindakan berlangsung(Mertler & Mertler, 2018)(Story & Tait, 2019).

**Tahap Tindakan**

Pada tindakan dilaksanakan pembelajaran sesuai RPP yang telah direncanakan. Pada tahap ini, rancangan pembelajaran diterapkan. Rancangan tindakan menjelaskan langkah demi langkah kegiatan yang harus dilakukan guru dan siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi aktivitas permainan bolabasket melalui penerapan model TGT (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014)(Palinkas et al., 2011)*.*

**Tahap Refleksi**

Kegiatan refleksi pada tahap ini meliputi kegiatan membandingkan masalah awal sebelum diberikan tindakan dan masalah yang dihadapi setelah diberikan. Kemudian melakukan diskusi untuk memperbaiki kekurangan yang ada dalam proses pembelajaran beradasarkan data yang telah diperoleh dan data yang telah terkumpul (Stringer, 2010)(Tight, Symonds, & Symonds, 2016).

#### **HASIL**

#### Hasil pada penelitian berupa data proses yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran dan data penilaian hasil berupa data hasil belajar siswa dalam ranah pengetahuan setelah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model TGT. Berikut penjabaran hasil penelitian.

**Pratindakan**

**Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Pada Tahap Pratindakan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Jumlah nilai | Rata-rata kelas | Ketuntasan |
| Tuntas | Belum tuntas |
| Pratindakan |  2110 |  62,06 |  11 |  24 |
| Presentase Ketuntasan  |  |  |  31,43% |  68,57% |
| Kriteria ketuntasan  |  |  |  Perlu Bimbingan |   |

Sumber : diolah peneliti

Berdasarkan tabel di atas persentase siswa yang belum tuntas (68,57%) lebih besar dibandingkan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar (31,43%).

**Siklus I dan Siklus II**

**Tabel 2 Rekalpitulasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I dan II**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Aktivitas Guru**  |  | **Aktivitas Siswa** |
| **Siklus**  | **Siklus I** | **Siklus II** | **Siklus I** | **Siklus II** |
|  | **Per. 1** | **Per. 2** | **Per. 1** | **Per. 2** | **Per. 1** | **Per. 2** | **Per. 1** | **Per. 2** |
| **Jumlah**  | 37 | 39 | 41 | 46 | 2000,07 | 2500,1 | 2777,85 | 3111,15 |
| **Persentase**  | 80,43% (Baik) | 84,78% (Baik) | 89,13% (Baik) | 100%(Sangat Baik) | 57,14% (Perlu Bimbingan) | 71,43% (Cukup) | 79,37% (Cukup) | 88,89% (Baik) |
| **Rata-rata**  | 82,61% (Baik) | 94,57% (Sangat Baik) | 64,29% (Kurang) | 84,13%(Baik) |

Berdasarkan tabel 5.1 di atas, rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I adalah 82,61. Sedangkan pada siklus II rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus II adalah 94,57%. Sementara rata-rata pencapaian aktivitas siswa di sikulus I adalah 64,29%. Pada siklus II, rata-rata persentase aktivitas siswa menjadi 84,13%.

**Tabel 3 Rekalpitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Siklus** | **Siklus I** | **Siklus II** |
|  **Pertemuan I** | **Pertemuan II** | **Pertemuan I** | **Pertemuan II** |
| **Nilai** | **Tuntas** | **Nilai** | **Tuntas** | **Nilai** | **Tuntas** | **Nilai** | **Tuntas** |
| **Jumlah**  | 2447 | 14 | 2782 | 22 | 2873 | 27 | 3154 | 33 |
| **Rata-rata**  | 69.91 | - | 79.49 | - | 84.51 | - | 90.11 | - |
| **Rata-rata siklus**  | 74,70 | 87,31 |
| **Presentase**  | 40% (perlu bimbingan) | 62,86% (kurang) | 77,14% (cukup) | 94,29% (sangat baik) |
| **Rata-rata kentutasan klasikal**  | 51,43% | 88,57% |

Berdasarkan tabel 3, pada siklus I pertemuan pertama, rata-rata hasil belajar siswa adalah 69,91 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 40% kriteria perlu bimbingan. Dari jumlah seluruh siswa kelas VIII A yakni sebanyak 35 orang siswa, hanya sebanyak 14 orang siswa yang tuntas. Pada pertemuan kedua rata-rata hasil belajar siswa adalah 79,49 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 62,86% kriteria kurang. Siswa yang tuntas pada pertemuan kedua ini sebanyak 22 siswa.

#### **PEMBAHASAN**

## Penerapan model TGT pada pembelajaran PJOK di kelas VIII A SMPN 2 srengat memberikan perubahan yang baik terhadap aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Temuan yang yang diperoleh yaitu siswa lebih aktif ketika pembelajaran berlansung. Siswa terlihat lebih aktif karena terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran yang melibatkan kerjasama kelompok dan game turnamen. Hal ini sesuai dengan kelebihan model TGT yang diungkapkan bahwa TGT meningkatkan kekooperatifan dengan kelompok dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang tinggi (dan Ratnawati Susanto & Susanto, 2017)(Shafizadeh, Taylor, & Peñas, 2013)

Berdasarkan tabel 2 di atas, rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I adalah 82,61% masuk dalam kategori baik. Sedangkan pada siklus II rata-rata persentase aktivitas guru meningkat sebesar 11,96% pada siklus II menjadi 94,57%. Sementara rata-rata pencapaian aktivitas siswa di sikulus I adalah 64,29% masuk dalam ketegori baik. Pada siklus II, rata-rata persentase aktivitas siswa menjadi 84,13% meningkat sebesar 19,84% dari rata-rata persentase siklus I. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan data hasil penelitian peningkatan hasil belajar siswa pada materi aktivitas permainan bolabasket melalui model TGT di kelas VIII SMPN 2 Srengat, tujuan pendidikan dan pembelajaran telah tercapai dibuktikan dengan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan ini terjadi dimulai dari tahap pratindakan, siklus I, hingga siklus II. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa hasil belajar adalah penilaian atau evaluasi sebagai alat penentu tercapai atau tidaknya dari tujuan pendidikan dan pembelajaran. Oleh karena itu, selama penelitian telah dilakukan pengamatan dan pengukuran terkait proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Berikut pembahasan mengenai hasil belajar tahap pratindakan, siklus I , dan siklus II (Muelling, Boularias, Mohler, Schölkopf, & Peters, 2014).

Hasil belajar siswa yang diperoleh dalam tahap pratindakan hanya terbatas pada ranah pengetahuan dengan rata-rata kelas yaitu 62,06. Jumlah siswa yang tuntas pada tahap ini yaitu 11 siswa dan 24 siswa belum mencapai KKM atau bisa dikatakan belum tuntas. Sedangkan presentase ketuntasan klasikal sebesar 31,43% dengan kriteria perlu bimbigan dan belum mencapai standar ketuntasan belajar klasikal. Ketuntasan belajar siswa ditentukan oleh masing-masing sekolah yang dikenal dengan istilah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Karena ketuntasan belajar klasikal masih rendah, maka dilakukan perbaikan pelaksanaan pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran TGT pada siklus I dan II.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat dikatakan adanya peningkatan hasil belajar tahap pratindakan ke tahap siklus I meskipun ketuntasan klasikal belum mencapai ketuntasan yang diharapkan yaitu ≥85%. Karena hasil belajar siswa pada sikus I masih belum mencapai ketuntasan belajar klasikal yakni mencapai ≥85%, maka dilaksanakan siklus II dengan rencana perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I.

Pada siklus II pertemuan pertama rata-rata hasil belajar siswa adalah 84,51 dengan persentase ketuntasan klasikal 77,14% dengan kriteria cukup. Terdapat 27 siswa dari 35 siswa yang tuntas pembelajaran pertemuan pertama. Sementara pada pertemuan kedua rata-rata hasil belajar siswa adalah 90,11 dengan persentase ketuntasan 94,29% dengan krieria sangat baik. Dalam pembelajaran pertemuan kedua ini masih terdapat 2 siswa yang medapatkan nilai <80, sehingga dinyatakan masih belum lulus KKM. Hal ini dikarenakan kedua siswa tersebut memiliki kemampuan belajar yang lebih rendah dibandingkan siswa lain. Kemudian, salah satu siswa yang lain masih kurang konsentrasi selama kegiatan pembelajaran dan sering melamun selama kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dikatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari tahap siklus I ke tahap siklus II. Adapun penelitian terdahulu Sudiatmaja dkk (2014) menunjukkan peningkatan sebesar 55,6% dari siklus I ke siklus II. Akan tetapi, peningkatan persentase ketuntasan klasikal siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Srengat dari siklus I ke siklus II menunjukkan persentase yang lebih rendah yakni 37,14%.

Nilai hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal yang ditentukan, sementara itu, dengan meningkatnya aktivitas dan hasil belajar ini sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Sudiatmaja dkk (2014) yang menyatakan bahwa melalui penggunaan model pembelajaran TGT pada matapelajaran PJOK materi aktivitas permainan bolabasket dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat terbukti bahwa pembelajaran PJOK dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aktivitas permainan bolabasket.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournamen* (TGT) pada pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan (PJOK) materi aktivitas permainan bolabasket sudah diterapkan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang meliputi: (1) Tahap penyajian kelas (*class presentation*). (2) Belajar dalam kelompok (*teams*). (3) Game turnamen (*games tournament*i). (4) Penghargaan kelompok. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Botterill, D., & Platenkamp, V. (2014). Action Research. In *Key Concepts in Tourism Research*. https://doi.org/10.4135/9781473914674.n3

dan Ratnawati Susanto, M., & Susanto, R. (2017). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Mata Pelajaran IPS. In *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*.

Ingleby, E. (2012). Research methods in education. *Professional Development in Education*. https://doi.org/10.1080/19415257.2011.643130

Junaedi, A., & Wisnu, H. (2015). Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMA, SMK, dan MA Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner*. https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2

Mertler, C. A., & Mertler, C. A. (2018). What is action research? In *Action Research Communities*. https://doi.org/10.4324/9781315164564-2

Muelling, K., Boularias, A., Mohler, B., Schölkopf, B., & Peters, J. (2014). Learning strategies in table tennis using inverse reinforcement learning. *Biological Cybernetics*. https://doi.org/10.1007/s00422-014-0599-1

Palinkas, L. A., Aarons, G. A., Horwitz, S., Chamberlain, P., Hurlburt, M., & Landsverk, J. (2011). Mixed method designs in implementation research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*. https://doi.org/10.1007/s10488-010-0314-z

Shafizadeh, M., Taylor, M., & Peñas, C. L. (2013). Performance consistency of international soccer Teams in Euro 2012: A time series analysis. *Journal of Human Kinetics*. https://doi.org/10.2478/hukin-2013-0061

Skinner, H. (2016). Action research. In *Formative Research in Social Marketing: Innovative Methods to Gain Consumer Insights*. https://doi.org/10.1007/978-981-10-1829-9\_2

Story, D. A., & Tait, A. R. (2019). Survey Research. *Anesthesiology*. https://doi.org/10.1097/ALN.0000000000002436

Stringer, E. (2010). Action research in education. In *International Encyclopedia of Education*. https://doi.org/10.1016/B978-0-08-044894-7.01531-1

Tight, M., Symonds, P., & Symonds, P. M. (2016). The Case Study as a Research Method. In *Case Studies*. https://doi.org/10.4135/9781473915480.n2

Tri, I., Ronald, H., & Ray, D. (2018). Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Pendidikan Jasmani Olahraga*. https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10461

Walenta, M. (2019). Research method. In *Second Language Learning and Teaching*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04699-6\_4