

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS-GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN TEKNIK DASAR BERMAIN KASTI DI KELAS V SD NEGERI 179/IX TANJUNG HARAPAN SEMESTER I TAHUN AJARAN 2019/2020

Cartono
SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan membahas tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams-GamesTournament) untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Bermain Kasti di Kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan yang berjumlah 35 orang.

Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan dilakukan secara kerjasama antara peneliti dan observer. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam bermain bola kasti dapat meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe teams game tournament (TGT) di kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan yang dapat dilihat dari ketuntasan yang di dapat dari siklus ke siklus dan dengan adanya tindakan pemberian reward berupa hadiah.

Kata Kunci: Teknik dasar, kasti, TGT

Pendahuluan

Pada dasarnya pendidikan berfungsi untuk membantu peserta didik dalam pengembangan dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan, serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan, nilai-nilai atau melatih keterampilan. Pendidikan berfungsi mengembangkan apa yang secara potensial dan aktual telah dimiliki oleh peserta didik, sebab peserta didik bukanlah gelas kosong yang harus diisi dari luar.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 juga menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi dasar peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlaqul karimah, sehat, cakap, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Mulyasa, 2015:7).

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang dimaksud, diperlukan peningkatan dan penyempurnaan penyelenggaraan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan masyarakat, serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemberlakuan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistim pendidikan Nasional serta peraturan pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang standar Nasional Pendidikan merupakan bagian integral dari sistim pendidikan Nasional

serta merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah Untuk itulah dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang baik melalui model pembelajaran yang sesuai untuk bisa menjembatani jurang pemisah antara proses mengajar dan proses belajar. Untuk dapat menjalankan proses pembelajaran, seorang guru harus menguasai dan memahami berbagai hal kompleks yang mempengaruhi proses pembelajaran.

Guru tidak hanya menguasai materi yang disampaikan, tetapi ia harus mengetahui cara terbaik dalam menyampaikan materi. Guru harus dapat membuat suatu rancangan model pembelajaran yang akan mengarahkan siswa untuk memperbaiki hasil belajar mereka. Seorang guru harus tepat dalam memilih model pembelajaran, yang kemudian diterapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Penjaskes pada SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan dengan berbagai masalah yang ditemukan di dalam kelas V adalah kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran dimungkinkan karna kurangnya upaya guru untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Kebanyakan guru masih banyak menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga tidak tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi yang dapat menambah semangat belajar siswa. Akibatnya kegiatan belajar mengajar kurang menarik dan membosankan karna siswa tidak dirangsang atau ditantang untuk belajar dan berfikir kreatif hal ini menyebabkan ketidak tercapaian kemampuan dan tingkat ketuntasan hasil belajar siswa.

Observasi awal di SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan tahun pelajaran 2019/2020 yaitu di kelas V diperoleh data yang menunjukkan masih banyak siswa yang belum mengetahui teknik dasar permainan kasti, selain itu dilihat juga nilai mata pelajaran penjaskes siswa kurang dari ketuntasan. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan siswa kelas V banyak dibawah standar ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Aktualitas pembelajaran Penjaskes yang terjadi di SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan, khususnya kelas V yang cenderung monoton dan kurang variatif, berimplikasi terhadap: (1) Rendahnya Kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar permainan kasti (2) hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah. (3) Rata-rata hasil ulangan siswa hanya mencapai Nilai <75, masih kurang dari Nilai KKM 75 (Kriteria Ketuntasan Minimal). (3) Masih kurang kritisnya siswa dalam pola berpikir dan kesadaran belajarnya masih rendah; (4) input siswa tergolong kurang mengakibatkan kualitas siswa dalam meningkatkan mutu pembelajaran sekolah secara umum rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu ada upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran disekolah agar bermakna dan membangkitkan semangat belajar serta perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan kreatifitas dan kemampuan siswa. Salah satu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran disekolah adalah penerapan *Teams Games Tournamen* (TGT). *Teams Games Tournament* dalam aplikasinya mengembangkan solidaritas di kalangan siswa yang berbasis kerjasama, kebersamaan dan kolaborasi, kemampuan bernegosiasi, berkomunikasi serta kemampuan untuk mengambil keputusan. Kebersamaan dan kerjasama dalam pembelajaran merupakan kerjasama diantara para siswa untuk mencapai tujuan belajar bersama. Disamping tujuan bersama yang akan dicapai, kebersamaan dan kerja sama dalam pembelajaran ini juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan kerja sama diantara para siswa.

Aktualitas pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) ialah guru tidak selalu memberikan tugas-tugas secara individual, melainkan secara kelompok. Bahkan penentuan hasil evaluasi akhirpun menggunakan prinsip kelompok. Artinya, hasil individu siswa tidak hanya didasarkan kemampuan masing-masing, tetapi juga dilihat berdasarkan hasil prestasi kelompok. Dengan demikian, siswa yang pandai akan menjadi tutor membantu siswa yang kurang pandai demi prestasi kelompok sebagai satu kesatuan. Setiap siswa tidak hanya bertanggung jawab atas kemampuan dan keberhasilan dirinya, tetapi juga bertanggung jawab atas keberhasilan dan kemajuan kelompoknya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membahas tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams-GamesTournament*) untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Bermain Kasti di Kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan.

Landasan Teori

Ertikanto (2016:2) mengemukakan pendapat bahwa, teori belajar adalah suatu proses yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan dikelas maupun di luar kelas. Pada dasarnya proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Penganut paham ini yakin bahwa manusia akan bersedia melakukan banyak hal apabila mereka memiliki motivasi yang tinggi dan mereka diberi kesempatan untuk menentukan apa yang mereka inginkan dan mereka menghindari pemberian nilai, tes formal atau evaluasi formal lainnya. Tokoh yang mengembangkan teori ini adalah Combs, Maslow, dan Rogers.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

Menurut Oemar Hamalik (2010:30) hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Ertikanto (2016: 84) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil pengalaman belajar untuk melihat sejauh mana tujuan instruksional telah dicapai. Hasil belajar menjadi salah satu tolok ukur bagi guru untuk menilai pemahaman siswanya pada suatu mata pelajaran.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:251) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesainya bahan pembelajaran yang telah disampaikan.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan

jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral (Depdiknas, 2007:1). Menurut Bucher dalam Soni Nopembri majalah ilmiah olahraga FIK UNY volume 11 (2005: 33), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian intergal dari proses pendidikan umum, yang bertujuan untuk mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya. Menurut Mutohir dalam Andun Sudijandoko jurnal pendidikan jasmani Indonesia volume 7 (2010: 03), bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perseorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta keperibadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya.

Menurut Helmy Firmansyah (2009: 06), secara esensial pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Guru pendidikan jasmani semestinya memberikan pengalaman berhasil bagi setiap anak, karena pengalaman berhasil dapat merupakan sumber motivasi. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum.

Kasti adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 12 orang. Kasti adalah permainan yang berasal dari negeri Belanda. Pengertian kasti sebenarnya sudah cukup lama kita kenal, permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak. Permainan kasti termasuk salah satu olahraga permainan bola kecil beregu. Permainan kasti dimainkan dilapangan terbuka. Jika ingin menguasai permainan kasti dengan baik, maka harus menguasai teknik-teknik dasarnya. Teknik-teknik dasar permainan kasti meliputi: melempar bola, menangkap bola, memukul bola dan gerakan melakukan lari. Menurut Eko Suwarso dan Sumarya (2010: 2), permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mencari nilai dengan memukul bola dan dapat kembali ke ruang bebas dengan selamat sehingga mendapatkan nilai, sedangkan regu jaga berusaha secepatnya dapat mematikan lawan.

Regu yang banyak mengumpulkan nilai lebih banyak, merekalah yang keluar sebagai pemenangnya.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Majid, 2014:174). Tom V, Savage (1987:25) mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan satu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam system belajar kooperatif, siswa belajar kerja sama anggota lainnya.

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam system belajar yang kooperatif, siswa belajar kerja sama dengan anggota lainnya. Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran kooperatif, siswa memiliki dua tanggung jawab yaitu belajar untuk dirinya sendiri, dan membantu sesama anggota untuk belajar.

Menurut Kiranawati (2007) pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan mahasiswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), atau pertandingan permainan tim yang dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Trianto, 2009:83).

Teams games tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (dalam Huda 2011: 197) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Pembelajaran *student teaching learning* menekankan pada pencapaian tujuan dan kesuksesan kelompok dengan berdasarkan pada kerja-kerja anggota kelompok. Tujuan dan kesuksesan kelompok tidak hanya dalam hal memahami suatu pelajaran, hanya bekerja menyelesaikan masalah tetapi juga mempelajari sesuatu secara kelompok. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan Dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan

kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja (Nur & Wikandari, 2000:27).

Dalam TGT, siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Komposisi ini dicatat dalam tabel khusus (tabel turnamen), yang setiap minggunya harus diubah. Dalam TGT setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya, barulah mereka diuji secara individual melalui game akademik. Nilai yang mereka peroleh dari game akan menentukan skor kelompok mereka masing-masing (Huda, 2015:197).

Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*), dengan ciri utamanya adalah adanya tindakan yang berulang dan metode utamanya adalah refleksi diri yang bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Menurut Arikunto (2013:135), mengatakan bahwa “penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan membahas tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams-GamesTournament*) untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Bermain Kasti di Kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V. Jumlah siswa kelas V adalah sebanyak 35 orang. Penelitian ini menggunakan desain PTK model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart. Model penelitian ini terdiri dari empat tahap tindakan yaitu, perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, tes, catatan lapangan dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persentase dan reduksi data.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan siklus I terdiri dari: 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi Memilih topik bahasan, metode yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams-Games-Tournament*) dan Menyusun skenario pembelajaran, 2) Menyusun Lembar Kegiatan Siswa (LKS), dan 3) Menyusun soal turnamen dan membentuk daftar kelompok untuk turnamen untuk siklus I siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

- Pertemuan pertama siklus I

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 10 Septemebr 2019. Materi yang dibahas pada pertemuan pertama ini adalah permainan kasti dengan sub topic melambungkan bola. Pertemuan pertama terdiri dari tiga kegiatan yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pelaksanaan tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan kelas. Dalam pelaksanaan tindakan guru harus ingat dan berusaha menaati apa yang telah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat. Oleh karena itu bentuk laporannya harus sudah lengkap menggambarkan semua kegiatan yang dilakukan, mulai dari persiapan sampai penyelesaian.

Pada kegiatan mengajar guru memberikan informasi kepada siswa tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran *cooperative learning* model TGT (*Teams-Games-Tournaments*). Guru memberikan motivasi tentang pelajaran yang akan dipelajari serta membangun keterkaitan siswa, aktif mendemonstrasikan konsep dan memulai kemajuan dari siswa yaitu dengan cara memberikan banyak pertanyaan. Berikut ini adalah materi yang diajarkan oleh guru berhubungan dengan permainan kasti.

- Pertemuan kedua siklus I

Peretemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 12 Septembber 2019 dengan materi membahas materi tentang permainan bola kasti dengan sub topic melempar bola. Pertemuan kedua terdiri dari tiga kegiatan yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Kegiatan inti pada pertemuan ini guru memulai dengan memberikan materi kepada siswa tentang teknik melempar bola kasti. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi dan penjelasan singkat tentang cara melempar bola kasti. Kegiatan ini dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini peserta didik memperhatikan materi yang disampaikan guru. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok. Kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang peserta didik. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja.

Dalam belajar kelompok ini kegiatan peserta didik adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan. Turnamen atau lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tim atau kelompok mendapat julukan

“Super Team” jika rata-rata skor 50 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 50-40 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 40 kebawah. Hal ini dapat menyenangkan para peserta didik atas prestasi yang telah mereka buat.

c. Observasi

Setelah tahap pelaksanaan diadakan tes formatif untuk melihat kemampuan siswa dalam permainan bola kasti. Tes formatif ini dilaksanakan pada hari Selasa Tanggal 17 September 2019. Hasil tes formatif siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Hasil Tes Formatif Siklus I

No	Keterangan	Nilai
1	Jumlah	2375
2	Rata-Rata	67.86
3	Siswa yang tuntas	19
4	Persentase ketuntasan	54

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I hasil tes formatif siswa masih berada pada kategori yang belum memuaskan karena rata-rata yang didapat masih berada di bawah KKM yang ditetapkan dan jumlah siswa yang tuntas juga masih sedikit. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata tes formatif siswa pada siklus I sebesar 67.86 dengan jumlah sebesar 2375. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 19 orang dengan persentase ketuntasan mencapai 54 %. Hal ini berarti bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai target yang diharapkan yaitu sebesar 80 %. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa berdasarkan siklus I belum perlu adanya perbaikan-perbaikan untuk siklus selanjutnya agar hasil yang diharapkan dapat tercapai.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 September 2019 yang dibantu oleh seorang observer yang bernama Teguh Widodo, S.Pd yang bertempat di ruangan majelis guru SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan. Pada tahap ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan observer didapat kendala-kendala dihadapi selama siklus I diantaranya adalah guru masih belum maksimal menggunakan model TGT, sehingga siswa juga belum begitu paham akan model tersebut. Kemudian banyaknya siswa yang masih bermain-main dalam belajar serta kemampuan guru dalam mengatur waktu untuk menerapkan model TGT juga perlu adanya perbaikan. Untuk itu, berdasarkan permasalahan tersebut guru akan memperbaiki

cara menggunakan model TGT agar lebih menarik sehingga siswa tidak ada lagi yang bermain-main dan dapat mengatur waktu yang tersedia dengan baik. serta pada siklus selanjutnya siswa yang berhasil mencapai target yang ditetapkan akan mendapatkan reward berupa hadiah. Maka berdasarkan hasil diskusi tersebut penelitian ini dilanjutkan ke siklus berikutnya.

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan siklus II terdiri dari; 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang meliputi Memilih topik bahasan, metode yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams-Games-Tournament*) dan Menyusun skenario pembelajaran, 2) Menyusun Lembar Kegiatan Siswa (LKS), 3) Menyusun soal turnamen

b. Pelaksanaan tindakan

- Pertemuan Pertama Siklus II

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 24 September 2019. Pertemuan pertama siklus II terdiri dari tiga kegiatan yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Pada pertemuan ini materi yang dibahas adalah permainan bola kasti dengan subtopik menangkap bola. Model pembelajaran yang digunakan adalah model TGT. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan guru, sehingga data membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok. Kelompok biasanya terdiri atas 5-6 orang siswa. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor. Untuk memulai turnamen masing-masing peserta mengambil nomor undian. Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

- Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 26 September 2019 dengan materi membahas tentang memukul bola. Pertemuan kedua terdiri dari tiga kegiatan yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Pada kegiatan inti ini materi yang dibahas

adalah permainan bola kasti dengan subtopik memukul bola. Model pembelajaran yang digunakan sama halnya dengan pertemuan pertama siklus I yaitu TGT. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran kooperatif dimulai dengan latihan-latihan kerjasama kelompok. Hal ini dilakukan untuk memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk lebih saling mengenal masing-masing anggota kelompok. Guru juga memperkenalkan keterampilan kooperatif dan menjelaskan tiga aturan dasar pembelajaran kooperatif berikut ini; (a) Tetap berada dalam kelompok. (b) Ajukan suatu pertanyaan pada kelompok sebelum kepada guru. (c) Berikan umpan balik kepada ide-ide dan menghindari mengkritik orang. Selain tiga aturan dasar di atas guru juga menjelaskan aturan-aturan lain berikut ini: (a) Siswa mempunyai tanggung jawab untuk memastikan bahwa teman sekelompok telah mempelajari materi pelajaran. (b) Tidak seseorangpun siswa mengakhiri belajar sebelum semua anggota kelompok menguasai materi pelajaran. (c) Dalam satu kelompok harus saling berbicara sopan.

c. Observasi

Setelah tahap pelaksanaan diadakan, untuk melihat peningkatan dari siklus I maka diadakan tes formatif. Tes formatif dilaksanakan pada hari Selasa Tanggal 1 Oktober 2019. Hasil tes formatif pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Hasil Tes Formatif Siklus II

No	Keterangan	Nilai
1	Jumlah	2800
2	Rata-Rata	80.00
3	Siswa yang tuntas	29
4	Persentase ketuntasan	83

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil tes formatif pada siklus II sudah mencapai target yang ditetapkan. Rata-rata yang didapat pada siklus II sebesar 80,00 yang berarti lebih besar dari KKM yang ditetapkan. Kemudian siswa yang tuntas sebanyak 29 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 83 % yang berarti telah mencapai target ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80 %. Kemampuan siswa dalam bermain bola kasti dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT). Untuk itu hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II dengan tindakan pemberian reward berupa hadiah.

d. Refleksi

Tahap refleksi siklus II dilaksanakan pada hari Kamis Tanggal 3 Oktober 2019 yang dibantu oleh seorang observer yang bernama Teguh Widodo, S. Pd dan bertempat di ruangan majelis guru SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan. Berdasarkan hasil diskusi antara peneliti dan observer didapat bahwa kendala-kendala yang terjadi pada siklus I

dapat diatasi dan tidak terjadi lagi pada siklus I. berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian didapat bahwa terdapatnya peningkatan kemampuan siswa dari siklus ke siklus yang dapat dilihat dari hasil tes formatif siswa pada siklus I dan siklus II. Hal ini didapatkan dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran merupakan rangkaian dari satu kesatuan yang utuh antara pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur Al-Tabani, (2014: 24). Suprijono, (2015: 065) model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Slavin (Abidin, 2014: 254) menyatakan bahwa TGT merupakan prosedur pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok lain sehingga siswa bergairah belajar. Penerapan pembelajaran dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Al-Tabani, 2015: 131). Mulyatiningsih (2014: 244) TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan teknik dasar siswa dalam bermain bola kasti dapat meningkat melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) di kelas V SD Negeri 179/IX Tanjung Harapan yang dapat dilihat dari ketuntasan yang di dapat dari siklus ke siklus dan dengan adanya tindakan pemberian reward berupa hadiah.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* pada pembelajaran Penjaskes, antara lain: 1) Bagi siswa; Siswa harus mempersiapkan diri terlebih dahulu sebelum memulai pembelajaran. 2) Bagi Guru; Guru harus menguasai langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, 3) Bagi Sekolah; Sekolah hendaknya mendukung dan memfasilitasi penerapan model pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang optimal, dan 4) Bagi Peneliti; Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi pengetahuan bagi peneliti untuk lebih memperkaya metode pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran Penjaskes.

Daftar Pustaka

- Abdul Majid. (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdiknas. (2007). Pedoman Pengembangan Bidang Seni di Taman Kanak-kanak. Jakarta.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- E. Mulyasa. (2015). Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Eko Suwarso dan Sumarya. (2010). BSE. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Ertikanto, Chandra. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran, Yogyakarta: Media Akademi.
- Helmy Firmansyah. (2009). "Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani." Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. (Volume 6, No. 1). Hlm. 41-42.
- Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nur, M. & Wikandari, P.R. 2000. Pengajaran berpusat kepada siswa dan pendekatan konstruktivis dalam pengajaran. Surabaya: PSMS Program Pascasarjana Unesa.
- Oemar Hamalik. 2010. Manajemen Pengembangan Kurikulum.. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Savage V. Tom & Armstrong DG. (1987). *Effective Teaching in Social Studies*. Third Edition. New Jersey: Prentice Hall.
- Slavin, Robert E. (2009). Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik). Bandung: Nusa Media.
- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana.