

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament (Tgt)* Dan *Problem Based Learning (Pbl)* Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (*Dribbling*) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara

Faiz Panuntun^{1✉}

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial,
Universitas PGRI Semarang,
faizpan21@gmail.com

Article Info

History Articles

Received : 16 Januari 2020

Accepted : 15 April 2020

Published : 20 Mei 2020

Keywords

TGT; PBL; Sepak Bola;
Hasil Belajar.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dan *Problem Based Learning (PBL)* berpengaruh terhadap hasil belajar sepak bola pada kelas XI SMK HKTI 2 Banjarnegara. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode penelitian quasi eksperimental design two group dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Sampel yang diambil sebanyak 76 siswa, 76 siswa untuk kelompok eksperimen dan 76 siswa untuk kelompok kontrol dengan menggunakan random sampling. Hasil penelitian *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar *pretest* kelas TGT 64,385 dan *posttest* 77,615 berdasarkan hasil uji t diketahui hasil belajar (-19,434 dan nilai Sig = 0,000 < $\alpha=0,05$.) dan persentase peningkatan 9,32%. Sedangkan kelas IBL *pretest* 69,152 dan *posttest* 79,364 berdasarkan hasil uji t diketahui hasil belajar (-12,749 dan nilai Sig = 0,000 < $\alpha=0,05$) dan persentase peningkatan 6,88%. Jadi disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar sepak bola pada kelas XI SMK HKTI 2 Banjarnegara.

Abstract

The purpose of this study is to research whether the Teams Games Tournament (TGT) and Problem Based Learning (PBL) learning models give meaning to the results of soccer learning in class XI SMK HKTI 2 Banjarnegara. This type of research is quantitative with a quasi-experimental research method design of two groups with the form of pretest-posttest control group design. Samples taken as many as 76 students, 76 students for the experimental group and 76 students for the control group using a random sample. The results of the pretest and posttest showed differences in the average pretest learning outcomes of the TGT 64,385 and 77,615 based on the results of the t test reporting learning outcomes (-19,434 and Sig = 0,000 < $\alpha = 0.05$.) And the percentage increase of 9.32%. While the IBL pretest class 69,152 and 79,364 posttest based on the t test results Learning outcomes (-12,749 and Sig = 0,000 < $\alpha = 0.05$) and the value of profits 6.88%. So there is no denying the influence of the learning model of the Game Tournament Team and Problem Based Learning on soccer learning outcomes in class XI SMK HKTI 2 Banjarnegara.

PENDAHULUAN

Menurut Undang–Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Adapun jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus. Jalur, jenjang, dan jenis pendidikan dapat diwujudkan dalam bentuk satuan pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah, baik pemerintah pusat sampai pemerintah daerah, atau masyarakat.

Mengenai pengertian pembelajaran, Menurut Undang–Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Menurut Fathurrahman (2017:16) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Fathurrohman (2017:45) mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual

yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan belajar mengajar. Ada beberapa model-model pembelajaran diantaranya yaitu NHT (*Number Head Together*), Jigsaw, TGFU (*Teaching Games for Understanding*), Kooperatif, STAD (*Student Teams Achievement*), TGT (*Teams Games Tournament*) dan PBL (*Problem Based Learning*).

Fathurrohman (2017:55) mengemukakan model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah dilakukan aktivitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam pembelajaran kooperatif TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran termasuk mata pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran kooperatif TGT adalah pembentukan kelompok, pemberian materi yang dapat di laksanakan melalui presentasi kelas, diskusi kelompok dengan bantuan lembar kerja siswa yang mendukung kegiatan tournament, belajar kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja yang sudah di bagikan, dan kegiatan yang terpenting adalah tournament yang dapat di laksanakan setiap bulan atau setiap akhir dari kompetisi dasar.

Menurut Shoimin (2014: 203) pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Dalam model TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari tiga sampai lima siswa yang heterogen, baik dalam

jenis kelamin, prestasi akademik, ras, maupun etnis

Fathurrohman (2017:112) mengemukakan PBL (problem based learning) ini adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang menjadikan masalah nyata sebagai penerapan konsep, PBL (pembelajaran berbasis masalah) menjadikan masalah nyata sebagai pemicu proses belajar peserta didik sebelum mereka mengetahui konsep formal. Peserta didik secara kritis mengidentifikasi informasi dan strategi yang relevan serta melakukan penyediaan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan menyelesaikan masalah tersebut peserta didik memperoleh atau membangun pengetahuan tertentu dan sekaligus mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan ketrampilan menyelesaikan masalah. Dua model pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktifitas 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)

Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang berkaitan erat. Gagne Briggs dan Wager Udin S Winaputra (2008; 19) menyatakan pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan di rancang untuk memungkinkan terjadinya proses

belajar pada siswa. Pada dasarnya lingkungan bukan hanya tempat melakukan pengajaran, tetapi juga termasuk metode-metode, media peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi dan pedoman peserta didik untuk belajar. Susunan informasi dan lingkungan biasanya menjadi tanggung jawab guru dan pembuat kebijakan pendidikan. Pemilihan strategi dalam pembelajaran tergantung dari lingkungan yaitu metode-metode, media peralatan dan fasilitas, serta bagaimana informasi tersebut terkumpul dan digunakan. Peran pengajar atau guru sangat penting dalam proses perencanaan pembelajaran.

Sepak bola adalah salah satu permainan bola besar yang ada dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Olahraga sepak bola sekian dari mata pelajaran yang ada dalam kurikulum K13. Pembelajaran sepak bola bertujuan untuk mengembangkan fisik maupun kebugaran jasmani siswa, karena dalam pembelajaran sepak bola berisi nilai-nilai kedisiplinan, sportifitas, tanggung jawab, dan mengasah bakat dan minat. Dalam materi pembelajaran penjas, sepak bola merupakan salah satu materi yang wajib ada dalam pembelajaran karena selain mudah di pelajari, sepak bola merupakan salah satu olahraga yang murah dan disukai banyak orang mulai tua, muda pria, wanita. Bahkan pada zaman sekarang ini, sepak bola tidak hanya menjadi dominasi kaum adam para wanita yang dikenal lembut pun mulai menyukai permainan yang mayoritasnya dimainkan oleh para kaum pria. Hal ini dapat terlihat dari mulai banyak club-club kota maupun desa. Berdasarkan kurikulum materi sepak bola ada dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode Quasi

Eksperimen dengan desain two group. Menurut Sugiyono (2016: 77) Quasi Eksperimen merupakan pengembangan dari true experimental design, yang sulit dilaksanakan. Quasi eksperimental design, digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui pengaruh pemberian model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar sepak bola dilakukan uji hipotesis Paired Sample T-Test, diperoleh nilai $|T_{hitung}| = | -19,434 | > T_{tabel} = 2,02439$ dan nilai $Sig.(2-tailed) = 0,000 < \alpha = 0,05$. Maka H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan hasil belajar sepak bola siswa kelas XI di SMK HKTi 2 Banjarnegara. Sehingga model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar sepak bola siswa kelas XI di SMK HKTi 2 Banjarnegara.

Untuk mengetahui pengaruh pemberian model pembelajaran PBL (problem based learning) terhadap hasil belajar sepak bola dilakukan uji hipotesis Paired Sample T-Test, diperoleh nilai $|T_{hitung}| = | -12,749 | > T_{tabel} = 2,02439$ dan nilai $Sig.(2-tailed) = 0,000 < \alpha = 0,05$. Maka H_0 ditolak yang berarti ada perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* model pembelajaran PBL (problem based learning) terhadap peningkatan hasil belajar sepak bola siswa kelas XI di SMK HKTi 2 Banjarnegara. Sehingga model pembelajaran PBL (problem based learning) berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar sepak bola siswa kelas XI di SMK HKTi 2 Banjarnegara.

Pemberian model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan PBL (problem

based learning) dapat meningkatkan hasil belajar sepak bola siswa kelas XI SMK HKTi 2 Banjarnegara. Rata-rata hasil belajar sepak bola dengan model TGT sebesar 77,615 sedangkan rata-rata hasil belajar sepak bola dengan model PBL sebesar 79,364, berdasarkan rata-rata hasil belajar sepak bola tersebut, rata-rata hasil belajar dengan model PBL lebih tinggi dari pada rata-rata hasil belajar dengan menggunakan TGT. Dimana peningkatan hasil belajar sepak bola pada kelas XI TKR 9 setelah diberikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) sebesar 9,32%. Sedangkan peningkatan hasil belajar sepak bola pada kelas XI TKR 10 setelah diberikan model pembelajaran PBL (problem based learning) sebesar 6,88%. Sesuai dengan hasil peningkatan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan PBL (problem based learning) dapat meningkatkan secara signifikan hasil belajar sepak bola siswa kelas XI SMK HKTi 2 Banjarnegara.

Kekurangan dan kelebihan TGT dan PBL, yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama tetapi membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil pembelajaran TGT sebesar 9,32 %, sedangkan kekurangan dan kelebihan PBL yaitu tidak adanya inovasi dalam pembelajaran karena siswa kesulitan dalam menganalisis kesalahan temanya akan tetapi siswa dapat melihat secara langsung kesalahan yang dilakukan oleh temanya sehingga siswa mampu belajar dari kesalahan orang lain dan mampu menjadi lebih baik.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan PBL (problem based learning) dalam

peningkatan hasil belajar sepak bola pada siswa kelas XI di SMK HKT1 2 Banjarnegara. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Hasil belajar sepak bola (dribbling) dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) memiliki pengaruh dan peningkatan sebesar 9,32%
- b. Hasil belajar sepak bola (dribbling) dengan menggunakan model pembelajaran PBL (problem based learning) memiliki pengaruh dan peningkatan sebesar 6,88%
- c. Berdasarkan presentase hasil belajar model TGT (*Teams Games Tournament*) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran PBL (problem based learning)

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ridwan (2013) inovasi pembelajaran Jakarta. Bumi Aksara
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). Model-model pembelajaran Inovatif. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.
- Isjoni. (2008). Model-Model Pembelajaran Mutakhir. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Mulyana, Aina. Pendidikan Nasional: Tentang Sistem Pendidikan Nasional Jalur Pendidikan Terdiri atas Pendidikan Formal Nonformal. Diambil dari <https://ainamulyana.blogspot.com/2018/06/undang-undang-uu-nomor-20-tahun-2003.html>. Diakses 12 Maret 2019.
- Nurhadi.(2004).Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK.Malang:UM
- Rahmawati, N. D. (2011). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Numbered Heads Together* (NHT) Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Siswa SMP Negeri Kabupaten Grobogan.
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/574>. Diakses 12 maret 2019
- Riski Nugroho, D. I. A. N. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 1(1).<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/2820>. Diakses 12 maret 2019
- Rusmawati, P. E., Candiasa, I. M., Kom, M. I., Kirna, I. M., & Si, M. (2001). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif TGT terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, 3. http://119.252.161.254/e-journal/index.php/jurnal_tp/article/view/884. Diakses pada 12 maret 2019
- Sudjana, Nana. (2014). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung. PT Rosda Karya.
- Shoimin, (2013). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Shoimin, (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sugiyono, (2016) Metode penelitian tindakan komprehensif Yogyakarta: Alfabeta Bandung
- Sutanto, T (2016) Buku pintar Olahraga. Yogyakarta:Pustaka Baru Press.
- Suprijono, Agus. (2009). Cooperative Learning. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Trianto,S.Pd.,M.Pd.(2007) Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstrutivistik. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wijaya, Tri. (2019). Menyusun Silabus, RPP, dan Penilaian Hasil Belajar. Yogyakarta:Noktah