

DAMPAK MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)* TERHADAP KEBUGARAN DAN PERKEMBANGAN SOSIAL SISWA

Cucu Hidayat⁽¹⁾, Defri Mulyana⁽²⁾, Juhrodin⁽³⁾

Email: cucuhidayat@unsil.ac.id, defrimulyana@unsil.ac.id, juhrodin@unsil.ac.id

Abstract: *This study aims to obtain data on the impact of Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) and Conventional Learning Model in learning physical education on physical fitness and social development. The research method used is experimental. The sample of students of class VI SDN Sindanglaya 2 and SDN Sindanglaya 1 Sukamantri sub-district of Ciarnis Regency were 60 people, 30 persons for Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) and 30 people for control group taken using Simple Random Sampling. The instruments used are physical fitness tests and social development tests through questionnaires. Analysis of data in research with test equipment used: normality test, homogeneity test. Test of significance and Test t. The results showed that 1) There was a significant influence from Cooperative Learning Model Team Game Tournament (TGT) type to physical fitness with t arithmetic outside the limit of t table interval, ie $t_{count} > t_{0.95(58)} = 7.87 > 2,000$. Thus there is a significant influence of Cooperative Learning Model Type Team Game Tournament (TGT) on social development with $\bar{X}_{tot} = 3,6337$ suggestions for physical education teachers in the selection of materials for the learning process adapted to the principles of DAP (Development approach practice) and instructionally appropriate because it will provide excellent benefits, especially in the child's thinking patterns of increased pleasure, participation, and motivation so that the impact on increasing the amount of time active practice or the intensity of learning whether at school and outside school so that the expected learning objectives will be achieved whether physically, spiritually, and social*

Keywords: *Cooperative Learning Model Team Type Game Tournament (TGT), Physical Fitness and Socia.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai dampak Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT)* dan Model Pembelajaran Konvensional dalam pembelajaran pendidikan jasmani terhadap kebugaran jasmani dan perkembangan sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Sampel penelitian siswa kelas VI SDN Sindanglaya 2 dan SDN Sindanglaya 1 Kecamatan Sukamantri Kabupaten Ciarnis berjumlah 60 orang, 30 orang untuk Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT)* dan 30 orang untuk kelompok kontrol yang diambil dengan menggunakan *Simple Random Sampling*. Instrument yang digunakan adalah tes kebugaran jasmani dan tes perkembangan sosial melalui pemberian angket. Analisis data dalam penelitian dengan alat uji yang digunakan: uji normalitas, uji homogenitas. Uji signifikansi dan Uji t . Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT)* terhadap kebugaran jasmani dengan t_{hitung} berada di luar batas interval t_{tabel} , yakni $t_{hitung} > t_{0.95(58)} = 7,87 > 2,000$. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT)* terhadap perkembangan sosial dengan $\bar{X}_{tot} = 3,6337$ saran

bagi guru pendidikan jasmani dalam pemilihan materi untuk proses pembelajaran disesuaikan dengan prinsip DAP (*Development approach practice*) dan *intructionally appropriate* karena akan memberikan manfaat yang sangat baik khususnya dalam pola berpikir anak yaitu meningkatnya kesenangan, partisipasi, dan motivasi sehingga berdampak pada peningkatan jumlah waktu aktif berlatih atau intensitas belajar apakah di sekolah maupun di luar sekolah sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai apakah secara jasmani, rohani, dan sosial

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Game Tournament (TGT), Kebugaran Jasmani dan Perkembangan Sosial*

PENDAHULUAN

Keberhasilan dan kegagalan seorang murid berasal dari pribadi murid tersebut. Usaha apapun harus dimulai dari sikap dan cara berpikir dalam menanggapi berbagai situasi yang akan ditemui dalam kehidupan. Tiap orang memiliki kelebihan serta kekurangan dan semua tinggal bagaimana bisa mengoptimalkan potensi kelebihan dan meminimalkan kekurangan yang dimiliki. Keseimbangan semua unsur di dalam diri adalah kunci sukses yang akan diraih. .

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan yang tentu di dalamnya ada proses pembelajaran. Menurut Depdiknas (2003:4), sebagaimana dikemukakan bahwa:

Proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam jangka waktu tertentu siswa akan mampu;

1. Mempertahankan dan meningkatkan tingkat kebugaran jasmani yang baik, serta mampu mendesain program latihan kebugaran yang aman sesuai dengan kaidah latihan. Menunjukkan kompetensi dalam melakukan gerak yang efisien.
2. Mendemonstrasikan gaya hidup aktif dan gemar melakukan kegiatan jasmani.
3. Berpartisipasi dalam kegiatan olahraga.

Apabila dibandingkan dengan proses pembelajaran mata pelajaran lainnya, proses pembelajaran pendidikan jasmani sangatlah berbeda. Program pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah diarahkan pada potensi aspek-aspek pengembangan utuh siswa. Prosesnya lebih mengutamakan pada elaborasi hubungan kuat antara sisi sosial-emosional, kognitif reflektif, gerak keterampilan siswa, dan sisi psikologis siswa. Pengajaran pendidikan jasmani sangatlah diharapkan dapat bermanfaat dalam menopang kualitas hidup siswa yang lebih bermakna baik bagi kehidupan siswa di masa kini maupun di masa mendatang. Penanaman sikap untuk hidup aktif dapat dilakukan sejak dini melalui lembaga pendidikan, salah satunya sekolah yang didalamnya ada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Pembelajaran pendidikan jasmani sebenarnya memberikan sebuah pembelajaran yang bermakna dan merangsang siswa untuk berfikir kritis dan menangkap makna dari aktifitas yang dilakukan dalam pembelajaran pendidikan. Konsep pembelajaran pendidikan jasmani yang baik juga akan berdampak kepada kebugaran jasmani siswa. Seperti SD Sindanglaya 2 kecamatan sukamantri ciamis tingkat kebugaran siswa nya masih kurang. Rendahnya kebugaran diketahui dari hasil tes yang telah dilakukan pada siswa kelas VI dari jumlah 30 orang, diketahui para siswa

mempunyai katagori baik berjumlah 2 orang (10 %), katagori sedang 8 orang (23 %), katagori kurang berjumlah 16 orang (48 %), dan katagori kurang sekali 4 orang (19 %).

Rendahnya kebugaran bukan hanya dialami oleh siswa di SD sindalaya 2 saja saja tetapi sudah merupakan isu penting seperti dijelaskan (Diknas 1995, 2004, SDI 2005-2007) dalam Suherman A. (2008:1) adalah ‘Namun satu hal yang tidak bisa tutup mata adalah bahwa kenyataan status kebugaran jasmani pelajar dan masyarakat Indonesia masih tetap rendah dan bahkan cenderung menurun.’ Selain itu, hasil penelitian Toho dan Maksum (2005:53) yaitu : “Telah diadakan survai tingkat kebugaran pelajar, dan hasilnya 10,71 % masuk katagori kurang sekali, 45, 97 % masuk katagori kurang, 37,66 % masuk katagori sedang, dan 5,66 % masuk katagori baik. Sementara itu, yang masuk katagori baik sekali 0 %.”

Hasil survei yang dilakukan oleh Pusat Kesegaran Jasmani Depdiknas (Depdiknas Balitbang Puskur 2007:1) diperoleh informasi bahwa hasil pembelajaran di sekolah secara umum hanya mampu memberikan efek kebugaran jasmani kurang lebih 15 % dari keseluruhan populasi peserta didik.

Dari permasalahan tersebut peran guru dalam pembelajaran penjas sangat penting, salah satunya bagaimana memilih model pembelajaran yang cocok untuk membangkitkan partisipasi dan semangat belajar para siswa.

Salah satu model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan karakteristik siswa senang bermain, maka Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* penting sekali dilaksanakan.

Masalah yang terkait dengan program kebugaran jasmani dan kesehatan dalam lingkup Penjasorkes memang sangat kompleks dan tidak bisa dipecahkan secara sederhana, dengan demikian untuk menghindari agar masalah tersebut tidak semakin menimbulkan

kerugian untuk siswa, maka diperlukan usaha bersama baik oleh guru sebagai pihak yang terlibat langsung di lapangan, maupun melalui perangkat kebijakan oleh pimpinan.

Pentingnya penggalian data terkait kebugaran jasmani siswa diteliti karena kebugaran jasmani memegang peranan yang cukup dominan dalam mendukung hasil belajar secara keseluruhan sebagaimana dijelaskan oleh Suherman (2008:1) ⁸³ “Dengan status kebugaran jasmani yang memadai, seseorang pelajar dapat lebih konsentrasi dalam belajarnya.” Hal yang sama dijelaskan Baileya Richard.

et.al (2007) dalam penelitiannya yaitu “*There is, however, some persuasive evidence to suggest that physical activity can improve children’s concentration and arousal, which might indirectly benefit academic performance.*”
<http://proquest.umi.com/pqdweb?index>.

Mengacu pada pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa yang memiliki kebugaran jasmani akan mampu berkonsentrasi lebih baik dan juga memiliki semangat yang tinggi sehingga dapat berpengaruh positif terhadap kinerja akademik.

Pendapat lainnya dijelaskan Anonymous (2010:5) dalam penelitiannya terkait dampak kebugaran jasmani terhadap prestasi akademik sebagai berikut :

“... *that physical activity may improve academic achievement in both children and adults.*”
<http://proquest.umi.com/pqdweb?index>.

Hal yang sama dijelaskan Renstrom & Roux 1988 dalam Giriwijoyo, dkk. (2007:93) yaitu “Terdapat bukti-bukti kuat bahwa remaja yang terlibat dalam olahraga, memperlihatkan hasil akademik yang lebih baik dari pada yang tidak.”

Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orangtua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya.

Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosialnya secara matang.

Fungsi sosial dalam permainan mempunyai peranan penting khususnya permainan dalam pendidikan jasmani dan olahraga seperti dikemukakan Desmita (2010:142) yaitu “Fungsi sosial permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak.”

Perkembangan atau keterampilan sosial penting diteliti karena dalam permainan mempunyai dimensi pendidikan seperti dijelaskan Desmita (2010:142) yaitu “.Anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dimainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi dewasa.”

Bahkan hasil studi yang dilakukan Sinikka Kahila (1995:199) dalam Saputra (2005:51) dijelaskan bahwa :

Prosocial behavior can be learned by practice in situations specially designed for that purpose and that concrete interactive relations are essential preconditions for learning social skills, such as giving psychological support, caring about other people, taking others into consideration, giving concrete assistance like verbal and physical help, advice and corrections.

Maksudnya, perilaku prososial dapat dipelajari melalui latihan dalam situasi dengan rancangan khusus untuk tujuan tertentu dan hubungan interaktif yang konkret merupakan prakondisi dalam belajar keterampilan sosial, seperti memberi dukungan psikologis, memberi perhatian pada orang lain, memberi pertimbangan pada orang lain, memberi

pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan, memberi saran dan koreksian.

Keterampilan sosial sangat penting dimiliki oleh para siswa karena bisa membentuk sikap lebih dewasa, tidak tergantung pada orang lain, dan bisa memecahkan permasalahan diri sendiri maupun orang lain dalam kehidupannya, tetapi apabila anak tidak dapat mencapai keterampilan sosialnya secara matang, maka yang timbul adalah sikap-sikap yang kurang sesuai dengan dimensi pendidikan secara utuh seperti dikemukakan Yusuf (2011:126) yaitu : “(1) bersifat minder; (2) senang mendominasi orang lain; (3) bersifat *egois/selfish*; (4) senang mengisolasi diri/menyendiri; (5) kurang memiliki perasaan tenggang rasa; dan (6) kurang memedulikan norma dalam berperilaku.”

Materi permainan dijadikan media untuk meningkatkan kebugaran dan perkembangan sosial sesuai penjelasan Sukintaka (1992:11) yaitu “Kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran penjas, maka anak akan melakukan permainan itu dengan senang pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, dari pada melakukan cabang olahraga yang lain.”

METODE PENELITIAN

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada kelas VI SDN I Sindanglaya 2 Kecamatan Sukamantri Kabupaten Ciamis, sedangkan kelompok kontrol dilakukan di SDN Sindanglaya 1 Kecamatan Sukamantri Kabupaten Ciamis, merupakan sekolah tetangga dan penentuan lokasi ini diharapkan memberi kemudahan khususnya menyangkut pengenalan lingkungan yang berhubungan dengan siswa sebagai subjek penelitian atau menyangkut personel yang akan membantu dalam kelancaran kegiatan ini.

Waktu penelitian dilaksanakan sekitar bulan September sampai nopember 2015 serta penelitian dilaksanakan tiga kali dalam

seminggu setiap hari Senin, Rabu, dan Sabtu.

Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Mengenai desain penelitian Nazir mengatakan (2005:84) bahwa :”Desain penelitian merupakan semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Penggunaan desain penelitian ini disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin diungkapkan. Atas dasar hal tersebut, penulis menggunakan desain penelitian yaitu *Pretest-Posttest Design*.

Setelah data hasil tes diperoleh, selanjutnya kedua data tersebut disusun dan dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang dikembangkan oleh Sudjana (1982). Dari hasil pengolahan dan analisis data akan diperoleh jawaban permasalahan dan diterima atau ditolaknya hipotesis sesuai dengan taraf kepercayaan yang diajukan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam pengolahan analisis data adalah :

1. Membuat distribusi frekuensi, langkah-langkahnya adalah :
 - a. Menentukan rentang ($R = \text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}$)
 - b. Menentukan kelas interval ($K = 1 + 3,3 \log n$)
 - c. Menentukan panjang kelas ($P = \frac{R}{K}$)
2. Menghitung skor rata-rata (mean) dari masing-masing data, rumus yang digunakan adalah :

$$X = X_o + P \left(\frac{\sum f_i c_i}{\sum f_i} \right)$$

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut :

\bar{X} : Nilai rata-rata yang dicari
 \sum : Sigma atau jumlah
 f_i : Frekuensi
 c_i : Deviasi atau simpangan
 X_o : Titik tengah skor yang membuat tanda kelas di nilai $c = 0$

P : Panjang kelas interval

3. Menghitung standar deviasi atau simpangan baku, dengan rumus yang digunakan adalah:

$$S = P \sqrt{\frac{n \sum f_i c_i^2 - (\sum f_i c_i)^2}{n(n-1)}}$$

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut adalah :

S : Standar deviasi yang dicari
 n : Jumlah sampel ($n = \sum f_i$)
 P : Panjang kelas interval
 f_i : Frekuensi
 c_i : Deviasi atau simpangan

4. Menghitung varians dari masing-masing tes, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$S^2 = P^2 \sqrt{\frac{n \sum f_i c_i^2 - (\sum f_i c_i)^2}{n(n-1)}}$$

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut adalah

S^2 : Varians yang dicari
 P^2 : Panjang kelas interval
 n : Jumlah sampel ($n = \sum f_i$)
 f_i : Frekuensi
 c_i : Deviasi atau simpangan

5. Menguji normalitas data dari setiap tes melalui perhitungan statistik χ^2 (chi-kuadrat), rumus yang digunakan adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut
 χ^2 : Chi-kuadrat (lambang yang menyatakan nilai normalitas)

O_i : Frekuensi nyata atau nilai observasi/pengamatan

E_i : Frekuensi teoretik atau ekspektasi, yaitu luas kelas interval dikalikan dengan jumlah sampel (n)

Kriteria pengujian dengan menggunakan distribusi chi kuadrat (χ^2) dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = k - 3$. Apabila $\chi^2_{(1-\alpha)(k-3)}$ atau χ^2_{tabel} dari daftar chi-

kuadrat (χ^2) lebih besar atau sama dengan hasil perhitungan statistika χ^2 , maka data-data dari setiap tes itu berdistribusi normal dapat diterima, untuk harga χ^2 lainnya ditolak.

6. Menghitung homogenitas dari setiap data tes melalui perhitungan statistik F, rumus yang digunakan adalah:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian dengan menggunakan distribusi F dengan taraf nyata (α) = 0,05 dan dk = n - 1. Apabila nilai F_{hitung} lebih besar atau sama dengan F_{tabel} distribusi $F \leq F_{\frac{1}{2} \alpha} (v_1, v_2)$, maka data dari kedua kelompok tes itu tidak homogen. $F_{\frac{1}{2} \alpha} (v_1, v_2)$ didapat dari daftar distribusi F dengan peluang $\frac{1}{2} \alpha$. Sedangkan derajat kebebasan (dk) v_1 dan v_2 masing-masing sesuai dengan dk pembilang dan dk penyebut = n.

7. Menguji diterima atau ditolaknya hipotesis melalui pendekatan uji kesamaan dua rata-rata uji satu pihak (uji t). Apabila data tersebut berdistribusi normal dan homogen, maka rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{Dengan}$$

$$S = \sqrt{\frac{(n_1-1)S_1^2 + (n_2-1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Arti tanda-tanda dalam rumus tersebut adalah

t = Nilai signifikansi yang dicari

\bar{X}_1 = Skor rata-rata dari tes awal atau variabel I

\bar{X}_2 = Skor rata-rata dari tes akhir atau variabel II

S = Simpangan baku gabungan

n = Jumlah sampel

S_1^2 = Varians sampel tes awal atau variabel I

S_2^2 = Varians sampel tes akhir atau variabel II

Kriteria pengujian adalah terima hipotesis (H_0), jika $-t_{(1-\alpha)} < t < t_{(1-\alpha)}$, dimana $t_{(1-\alpha)}$ didapat dari distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 - n_2 - 2$ dan peluang $(1 - \frac{1}{2} \alpha)$. Taraf nyata (α) = 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%. Untuk harga t lainnya hipotesis ditolak.

8. Apabila data normal tetapi tidak homogen atau salah satunya tidak homogen, maka digunakan rumus uji t' dengan rumus :

$$t' = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Kriteria penerimaan hipotesis adalah terima hipotesis (H_0) jika $\frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2} <$

$t' < \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$ dan tolak dalam hal

lainnya, dimana $w_1 = \frac{S_1^2}{n_1}$, $w_2 = \frac{S_2^2}{n_2}$, $E_1 = t$

$(1 - \frac{1}{2} \alpha) (n_1 - 1)$, dan $t_2 = t (1 - \frac{1}{2} \alpha)$

apabila data tersebut tidak berdistribusi normal dan homogen maka digunakan analisis statistik non-parametrik dengan menggunakan uji wilcoxon.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sehubungan dengan data dalam penelitian ini berdistribusi normal dan homogen, maka statistik yang digunakan adalah parametrik. Dengan demikian untuk keperluan hipotesis penelitian, ditempuh analisis statistik dengan menggunakan uji-t.

1. Hasil Analisi Data Kelompok Model Cooperative Tipe Team Geam Tournament (TGT)

Pengujian hipotesis bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan tersebut, maka dipergunakan uji-t. hasil uji-t untuk kelompok A

Tabel 1 Analisis Data Peningkatan Hasil Pembelajaran Kelompok Model TGT

Variabel	Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel} dengan $(\alpha = 0,05)$ dan $dk = 29$	Hasil
Kelompok Model TGT			
Tes Awal	17,33	2,05	Signifikan
Tes Akhir			

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat Ternyata t_{hitung} berada di luar batas interval t_{tabel} , yakni $t_{hitung} > t_{0.95 (29)} = 17,33 > 1,699$. Jadi Model pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran penjas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kebugaran jasmani siswa sekolah dasar

2. Hasil Analisis Data Latihan Kelompok Kontrol Model Pembelajaran Konvensional.

Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan tersebut, digunakan uji perbedaan dan rata-rata yaitu uji-t. uji ini untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang berarti terhadap hipotesis yang diajukan. Hasil uji-t untuk kelompok B

Tabel 2 Analisis Data Peningkatan Hasil Pembelajaran Kelompok Kontrol Model Konvensional

Variabel	Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel} dengan $(\alpha = 0,05)$ dan $dk = 29$	Hasil
Kelompok			

Model	33,12	1,699	Signifikan
Konvensional			
Tes Awal			
Tes Akhir			

Dari tabel tersebut dapat dilihat Ternyata t_{hitung} berada di luar batas interval t_{tabel} , yakni $t_{hitung} > t_{0.95 (29)} = 33,12 > 1,699$. Jadi Model pembelajaran Konvensional dalam pembelajaran penjas memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kebugaran jasmani siswa sekolah dasar.

3. Uji Signifikansi Perbandingan Hasil Kebugaran Jasmani Kelompok Sampel Penelitian Dan Kelompok Kontrol

Karena data berdistribusi normal dan homogen, maka hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang berarti terhadap hipotesis yang diajukan. Hasil pengujian hipotesis perbedaan peningkatan latihan antara kelompok A dan kelompok B

Tabel 3 Hasil Signifikansi Perbandingan Hasil Kebugaran Jasmani Kelompok Sampel Penelitian Dan Kelompok Kontrol

Variabel	Simpangan Baku (Sdg)	t_{tabel} dengan $(\alpha = 0,05)$ dan $dk = 58$	T_{hitung}
Kelompok Model TGT			
Kelompok	7,87	2,000	7,87
Model Konvensional			

Dari data tabel tersebut dapat dilihat bahwa Ternyata t_{hitung} berada di luar batas interval t_{tabel} , yakni $t_{hitung} > t_{0.95 (58)} = 7,87 >$

2,000. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Game Tournament*) dan hasil pembelajaran Model Konvensional dalam pembelajaran penjas terhadap kebugaran jasmani siswa sekolah dasar

4. Hasil Analisi Data Angket Perkembangan Sosial Kelompok Model Pembelajaran Cooperative Tipe Team Geam Tournament (TGT)

Variabel	Rata				Kriteria
	Rata	\bar{X}_{tot}	N	P	
Kelompok Model Pembelajaran TGT	109, 11	3,63 37	3 0	9 0	Positif

Dari data tabel tersebut dapat dilihat bahwa $\bar{X}_{tot} = 3,6337$ Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran penjas terhadap Perkembangan sosial siswa sekolah dasar

5. Hasil Analisis Data Angket Perkembangan Sosial Kelompok Kontrol Model Pembelajaran Konvensional

Tabel 4

Variabel	Rata				Kriteria
	Rata	\bar{X}_{to}	N	P	
Kelompok Model Pembelajaran Konvensional	108, 6	3,6 2	3 0	9 0	Positif

Dari data tabel tersebut dapat dilihat bahwa $\bar{X}_{tot} = 3,62$ Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan pada hasil pembelajaran *Model Pembelajaran Konvensional* dalam pembelajaran penjas terhadap Perkembangan sosial siswa sekolah dasar

Dari kedua data tabel tersebut dapat dilihat bahwa Ternyata Model Pembelajaran *cooperative* tipe TGT $\bar{X}_{tot} = 3,6337$ dan Model pembelajaran Konvensional $\bar{X}_{tot} = 3,62$ Dengan demikian terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada hasil pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Game Tournament*) dan hasil pembelajaran Model Konvensional dalam pembelajaran penjas terhadap perkembangan sosial siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Dalam bagian ini penulis akan membahas hasil pengujian hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan statistik. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan untuk menjawab permasalahan penelitian atau hipotesis yang penulis ajukan.

Mengajar merupakan bagian dari proses pendidikan dan mengajar itu merupakan seni karena ketika guru memberikan bahan ajar maka perlu menerapkan dan mempraktikan pola dan dasar (prinsip) yang telah dipelajari, artinya mengajar merupakan pemilihan dan aplikasi aturan-aturan yang tepat atau sesuai dengan situasi dan karakteristik siswa tertentu. Lepas dari dimensi mengajar, unsur yang sangat penting dalam mengajar ialah merangsang serta mengarahkan siswa belajar. Hal tersebut dapat terlaksana jika guru atau pengajar menggunakan metode pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan perkembangan dan karakteristik siswa yang akan menjalani proses pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil dari pengolahan data dan analisis diatas: *pertama* maka diperoleh

bahwa, Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kebugaran jasmani di SD Sindanglaya 2 dan Kebugaran jasmani siswa lebih tinggi pada kelompok eksperimen dengan Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) di SD Sindanglaya 2 dari pada kelompok kontrol model pembelajaran konvensional di SD Sindanglaya 1

Dengan kata lain, walaupun semua metode pembelajaran berupaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan tercapai, namun untuk mencapainya perlu strategi yang tepat dan sesuai dengan kondisi perkembangan siswa baik perkembangan kognitif, afektif maupun psikomotor, sehingga siswa mau meningkatkan Kebugaran jasmani yang ditunjukkan dengan nilai yang tinggi, dan Model *cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) salah satu metode yang tidak saja memperhatikan komponen atau aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa saja tetapi mempengaruhi Kebugaran jasmani belajar siswa tersebut. Dengan Model pembelajaran *cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) maka akan mampu mengakomodir karakteristik siswa demi tercapainya optimalisasi proses pembelajaran di sekolah.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani termasuk materi permainan disekolah, maka kewajiban guru penjas agar mampu dan terampil dalam menentukan model pembelajaran yang paling tepat yang sesuai dengan kondisi lingkungan belajar, sehingga proses belajar mengajar akan tercipta dengan baik dan menunjang pada tercapainya tujuan yang diharapkan yaitu meningkatkan Kebugaran jasmani siswa.

Dengan kata lain bahwa dengan Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) melalui permainan, maka guru dapat memperlihatkan suatu proses atau

cara kerja atau urutan berkenaan dengan bahan pembelajaran sehingga siswa terlibat langsung dalam materi bahan ajar dan memperkecil kemungkinan terjadi kejenuhan. Selain itu banyak hal yang dapat diperoleh dengan Model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) tersebut, dimana secara psikologis siswa menjadi lebih perhatian atau konsentrasi siswa menjadi terpusat, proses belajarpun akan lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari, pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran akan lebih melekat dalam diri siswa.

Dengan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) akan membantu siswa memahami dengan jelas jalannya suatu proses pembelajaran, memudahkan berbagai jenis penjelasan dan kesalahan-kesalahan yang terjadi dapat diperbaiki melalui pengamatan secara cermat pada saat itu juga sehingga siswa termotivasi atau memiliki keinginan mengerahkan *effortnya* atau berusaha untuk menampilkan prestasi yang optimal.

Kedua, model pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Game Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial di SD Sindanglaya 2 dan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada hasil pembelajaran *cooperative* tipe TGT (*Team Game Tournament*) di SD Sindanglaya 2 dan hasil pembelajaran Model Konvensional dalam pembelajaran penjas terhadap perkembangan sosial siswa di SD Sindanglaya 1.

DAFTAR PUSTAKA

Abduljabar (2011) *Landasan Ilmiah Pendidikan Intelektual Dalam Pendidikan Jasmani*. RIZKI Press. Bandung.

- Anonymous Anonymous *Physical Activity and Academic Achievement. Artikel of Physical Education, Recreation & Dance*. Reston: Sep 2010. Vol. 81, Iss.7;pg.5,2pgs.Tersedia:<http://proquest.umi.com/pqdweb?index=14&did=2137650311&SrchMode=1&sid=2&Fmt=3&VInst=PROD&VType=PQD&RQT=309&VName=PQD&TS=1300227098&clientId=83698>
- Arikunto, Suharsimi (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi (2007) *Manajemen Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ausabel, David P. (1968) *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York and Toronto: Holt, Rinehart and Winston.
- Baileya Richard, *at al.* (2007) *The Educational Benefits Claimed For Physical Education And School Sport: An Academic Review. Journal Physical Education and Sport Pedagogy Special Interest Group*. Tersedia : <http://proquest.umi.com/pqdweb?index=12&did=1796465301&SrchMode=1&sid=8&Fmt=3&VInst=PROD&VType=PQD&RQT=309&VName=PQD&TS=1310634466&clientId=83698>
- Butler, Joy (1996). Teacher Responses to Teaching Games for Understanding. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance* 67. 9 (Nov/Dec 1996): 17-20. Turn on hit highlighting for speaking browsers. Hide highlighting. Tersedia :
- <http://search.proquest.com.ezproxy.ugm.ac.id/docview/215767671/135B89E41414DCFAA8C/3?accountid=13771>
- Danoe Hoedaya. (2001). *Pendekatan keterampilan taktis dalam pembelajaran Permainan Bola Basket*. FPOK. UPI.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum 2004 SMA: Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta
- Endang Rini Sukanti. (2007). *Pengembangan Motorik*. Diktat . Yogyakarta: FIK UNY.
- Fraenkel and Norman E. Wallen. (1993). *How To Design And Evaluate Research In Education*. Secon Edition. McGraw-Hill. Inc
- Furqon, Arief (1982). *Penelitian Dalam Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional
- Giriwijoyo, Santosa. (1992). *Ilmu Faal Olahraga*, FPOK-Bandung.
- Griffin, Linda L.' Mitchell, Stethen A., Oslin, Judith L., (1997) *Teaching Sport Concepts and skill. A Tactical Games Approach*, United States of America : Humen Kinetics.
- Harsono (1988). *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching*. C.V. Tambak Kusuma.
- Subardjah, Herman. (2000). *Psikologi Olahraga*. Jakarta: Depdiknas
- Hamalik, Oemar. (2005). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Antariksa

Hopper. (2002). *Teaching games for understanding: The importance of student emphasis over content emphasis*. Tersedia :

<http://search.proquest.com.ezproxy.ugm.ac.id/docview/215763091/135B89E41414DCFAA8C/2?accountid=13771>

Husdarta (2001). Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal dan Eksplorasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar dan Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia.

Kirk, D., & MacPhail, A. (2002). Teaching games for understanding and situated learning: Rethinking the Bunker-Thorpe model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 21, 177-192.

Light Richard, Georgakis Steve. *Can 'Game Sense' make a difference? Australian pre-service primary school teachers' responses to 'Game Sense' pedagogy in two teacher education programs*. The University of Sidney. Tersedia:

<http://www.aare.edu.au/05pap/geo05240.pdf>.
13 through TGfU, *Quest*, 55(2), pp.161-176.

Lutan dan Cholik (1996/1997) *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Depdikbud. Dirjen Dikti. Bagian Proyek Penembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. (Primary School Teacher Development Project) IBRD:Loan 3496-IND

Lutan, Rusli. (1988). *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Lutan (2001). *Olahraga dan Etika Fair Play*. Dirjen Pemberdayaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Olahraga. Dirjen Olahraga. Depdiknas.

Lutan dkk. (2001) *Pendidikan Kebugaran Jasmani Orientasi Pembinaan Disepanjang Hayat*. Dirjen Olahraga. Depdiknas.

Lutan (2001) *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Pusat Penerbitan Universitas terbuka.

Luxbacher. Joseph A (2004). *Sepakbola Taktik dan Teknik Bermain*. (Alih Bahasa: Bambang Sugeng). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Malathi Balakrishnan., et.al (2011). *Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students' Cognitive Learning Outcome*. World Academy of Science, Engineering and Technology 77 Malaysia. Tersedia :

<http://www.google.com/search?ie=UTF-8&oe=UTF-8&sourceid=navclient&gfns=1&q=effect+of+Teaching+games+for++understanding+approach+on+students++cognitive++learning+outcome>

Max Darsono. (2011, 27 April). Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. Tersedia: <http://www.Wikipedia.com>

McClelland. (1953). *The Impact Of Achievement Motivation Training on Small Business*. California Manajemen Review : Free Press

McClelland. (1965). *Toward Theory Of Motive Acquisition, "American Psychologist"*. NewYork : Free Press

Metzler (2000) *Instructional Models for Physical Education*. Copyright. 2000 by Allyn & Bacon. A Pearson Education Company Needham Heights, Massachusetts 02194.

Nadisah (1983). *Diagnosa dan Remedial Kesulitan Belajar Keterampilan Gerak*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, PPLPTK.

Natawidjaya, Rochman. (1979). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: CV Mutiara

Nazir, Moh. (2005). *Metode Penelitian*. Ciawi Bogor : Ghalia Indonesia

Naskah Akademik Penjas Orkes (2007). Depdiknas. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum

Richard Light dan Ms Christina Curry (2002:1). *Implementing Pedagogical Innovation in Physical Education: A Case study On the Implementation of TGfU Pedagogy in a NSW Secondary School*. Tersedia:

<http://www.barker.nsw.edu.au/subsite.asp?ss=105&id=4&pg=9>

Riduwan. (2009). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Penerbit. Alfabeta. Bandung

Rink (1993:166) *Teaching Physical Education for Learning*. University of South Carolina. Mosby .

Russel, Keith. (1986). *Coaching Certification Manual*. Ontario : Canadian Gymnastic Federation.

Sardiman A. M. (2006) . *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

Slameto, (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Siedentop, D. (1994). *Quality PE through Positive Sport Experiences: Sport Education*. Illinois: Human Kinetics

Siegel, Sidney (1997). *Statistik Non Parametrik*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Sugiyono (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung :Alfabeta.

Subroto. (2001). *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar*. FPOK. UPI.

Sudjana (2009). *Metoda Statistika*. Bandung:Tarsito

Sugiyanto. (1993). *Belajar Gerak Seri Bahan Penataran Pelatih Tingkat Dasar*, Jakarta : Pusat Pendidikan dan Penataran, KONI Pusat.

Suherman. (2009). *Revitalisasi Pengajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Penertbit CV. Bintang WarliArtika. Bandung

Sukatamsi (2001) *Permainan Sepakbola*. Universitas Terbuka. Jakarta

Sutresna (2002) *Pembelajaran Bola Basket Mini Siswa Kelas Unggulan (Studi Eksperimental di SDN Soka 34 Bandung Jawa Barat*. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Tan Steven, et.al (2002) *Implementating the Games Consept Approach in*

Singapore Schools: A Preliminary Report. Tersedia:

<http://repository.nie.edu.sg/jspui/bitstream/10497/3853/1/RERACT-2002-1-77.pdf>
48

Tarigan (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Sepak Bola. Konsep dan Metode.* Depdiknas Dirjen Dikdasmen

Turner, A.P., & Martinek, T.J. (1992). A comparative analysis of two models for teaching games (technique approach and game-centered-tactical-focus-approach). *International Journal of Physical Education*, 29, 15–31.

Walgito, Bimo. (2003). *Pengantar Psikologi Umum.* Yogyakarta: Andi Yogyakarta

W.S. Winkel, (1989). *Cita-cita Yang Mempunyai Makna Bagi Seseorang.* Tersedia: <http://www.Wikipedia.com>

Yudiana (2009). *Implementasi Model Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli Di Sekolah Menengah Pertama.* Disertasi. FPOK-UPI.

Yusuf Syamsu,dkk (1992). *Psikologi Pendidikan.* Penerbit. CV Andira Bandung.