

## **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PJOK MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT***

**Hapida**

SMP Negeri 4 Tanjungbalai, kota Tanjungbalai  
*e-mail:* hapida1966@gmail.com

**Abstract:** The background of this research is that many PJOK teachers teach more conventionally, so it is necessary to update their learning model. This study uses the Classroom Action Research method. This research was conducted at SMP Negeri 4 Tanjungbalai. Based on an analysis of the results of this class Action Research data, it can be concluded that the application of the Team Games Tournament learning model can improve PJOK learning outcomes for students of Tanjungbalai 4 Middle School. In the first cycle the students' classical learning completeness only reached 64.3%, but after reflection on the learning there was an increase in the second cycle. In cycle II, students' classical learning completeness became 85.3%.

**Keywords:** Team Games Tournament, experiment, teamwork

**Abstrak:** Latar belakang penelitian ini adalah banyak guru PJOK yang mengajar lebih konvensional, sehingga perlu dilakukan pembaharuan dalam model pembelajarannya. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Tanjungbalai. Berdasarkan analisis terhadap data hasil Penelitian Tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PJOK bagi siswa SMP Negeri 4 Tanjungbalai. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa hanya mencapai 64,3%, namun setelah dilakukan refleksi pembe-lajaran terjadi peningkatan pada siklus II. Pada siklus II ketuntasan belajar klasikal siswa menjadi 85,3%.

**Kata kunci:** *Team Games Tournament*, eksperimen, kerjasama tim



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pada dekade terakhir kualitas pendidikan di Indonesia banyak mengalami sorotan, baik dari kalangan pemerintah, swasta ataupun kalangan insan pendidikan sendiri. Hal ini ditandai dengan rendahnya perolehan nilai ujian siswa yang merupakan indikator pencapaian hasil belajar.

Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dilaksanakan melalui pembangunan pendidikan nasional yang dilaksanakan melalui pendidikan di lembaga sekolah maupun lembaga luar sekolah. Ini berarti, lembaga pendidikan diharapkan mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami bagaimana belajar, menghasilkan siswa yang mampu berkarya dan memiliki kreativitas, sebagai terwujudnya sebuah pendidikan yang berkualitas.

Melalui lembaga pendidikan diharapkan terjadi aktivitas belajar, yang didalamnya terdapat sebuah sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran pada sebuah lembaga biasanya terdiri atas sistem masukan (siswa, instrumen dan, lingkungan), proses, serta hasil (produk). Jika seluruh komponen dalam sistem pembelajaran bekerja secara sinergis, maka bukan tidak mungkin bahwa produk yang dihasilkan dari sistem pembelajaran akan memiliki kualitas yang baik.

Untuk mengatasi masalah yang terjadi pemerintah, telah banyak melakukan usaha yang intinya adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Usaha tersebut di antaranya adalah penataran guru-guru bidang studi dalam bentuk pendidikan dan pelatihan dari setiap sekolah. Usaha tersebut merupakan kegiatan yang

dilakukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran guru, yang akhirnya akan mendongkrak mutu lulusan. Namun usaha yang dilakukan tersebut sepertinya belum memberikan hasil yang maksimal, hal ini terbukti dengan masih rendahnya nilai rata-rata hasil ujian siswa.

Komponen-komponen yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa meliputi: (1) guru, (2) kurikulum, (3) siswa, (4) media, (5) model mengajar, dan (6) lingkungan. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal, maka antara komponen-komponen tersebut harus saling mendukung satu dengan yang lainnya.

Faktor model mengajar yang digunakan oleh seorang guru merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar seorang siswa. Variasi penggunaan model pembelajaran akan membuat siswa merasa tertarik dengan apa yang disampaikan oleh seorang guru. Guru yang mampu menerapkan berbagai model mengajar cenderung akan mampu mengelola kelas dengan baik. Hal ini sesuai dengan pengalaman penulis di lapangan bahwa guru yang hanya menyajikan materi pembelajaran dengan hanya satu model saja, akan membuat siswa bosan dengan apa yang disampaikan guru.

Namun merupakan kenyataan bahwa banyak guru menyampaikan materi pelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan kesehatan (PJOK) hanya dengan menggunakan satu model saja, yaitu model ceramah. Memang penggunaan model ini keunggulan yaitu cukup efisien baik dari segi penggunaan waktu ataupun

penyelesaian materi pelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Selanjutnya, menggunakan model ceramah siswa mampu merekam informasi sebanyak mungkin dari penjelasan guru, tetapi akhirnya siswa tidak mampu mengaplikasikannya dalam hidupnya sehari-hari. Sehingga pembelajaran yang diterima oleh siswa tidak bermakna.

Untuk itu, beberapa usaha yang dapat dilakukan oleh setiap guru dalam mengefektifkan penyajian materi dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih bervariasi seperti model pembelajaran *Team Games Tournament*

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk Guru sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian tindakan adalah praktisi (Guru). Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana Guru secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan di SMP Negeri 4 Tanjungbalai. Rancangan penelitian ini menggunakan konsep aksi pada *Action Research* oleh Hopkin (1985), yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu, Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi dalam suatu konsep yang saling terkait. Detail rancangan

penelitian ini mengalami modifikasi sesuai dengan tujuan yang dicapai dijelaskan pada bagan dihalaman berikut ini. Rancangan penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian terdiri atas 2 siklus yang disebut dengan Siklus I dan Siklus II. Prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan dengan model Kemmis dan Taggart.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Siklus pertama terdiri dari 4 tahap kegiatan, yakni kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, kegiatan observasi dan kegiatan refleksi, seperti yang diuraikan berikut ini:

Langkah langkah yang dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran PJOK dengan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*:

Melakukan analisis kurikulum SK, KD dan KKM yang ada pada tindakan pendahuluan untuk menentukan indikator mana saja yang akan direncanakan dipakai pada siklus I

Membuat RPP lengkap untuk siklus I yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan model eksperimen dengan menggunakan LKS pada siklus I dengan Materi Pembelajaran

Membuat tes akhir pembelajaran pada siklus I dan angket.

Mengelompokkan siswa sesuai dengan catatan yang sudah disiapkan untuk penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Untuk mengetahui kemampuan siswa pada Siklus I diberikan test

sebanyak 10 soal yang sudah divalidasi dengan menggunakan ANA Test.

Pada dasarnya, pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengacu tahapan-tahapan pembelajaran *Team Games Tournament* yang menggunakan model eksperimen untuk menggali pengetahuan awal siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran serta mengarahkan siswa pada materi pokok belajar secara kelompok dan berdiskusi dan membangkitkan rasa ingin tahu dan memotivasi siswa, Menumbuhkan rasa sosialnya dan dapat lebih berkomunikasi dengan teman kelompoknya.

Pada tahap awal, kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* dilaksanakan sesuai dengan RPP siklus I yang telah dipersiapkan, sebagaimana terdapat pada. Dalam proses pembelajaran, siswa dibagi dalam 4 kelompok dengan nomor yang berbeda untuk setiap siswa dalam kelompoknya dan setiap kelompok beranggotakan 8 orang siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti bersama rekan sejawat mengobservasi jalannya pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi untuk Guru dan lembar observasi RPP dan lembar observasi kegiatan siswa. Setelah semua kelompok mempresentasikan hasil kelompoknya kemudian Peneliti (Guru) bersama-sama dengan siswa merangkum materi pembelajaran dan kesimpulan dari kegiatan yang ada pada LKS dari hasil presentasi semua kelompok

Data yang diperoleh melalui hasil observasi pada kondisi awal, memperlihatkan pemahaman siswa

terhadap materi pelajaran yang diberikan Guru dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* juga masih belum memberi kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mereka untuk memahami pelajaran. Hal ini terbukti dari 32 siswa, sejumlah 64,3% siswa mencapai ketuntasan klasikal belajar.

## Siklus II

Siklus Kedua juga terdiri dari 4 tahap kegiatan, yakni kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, kegiatan observasi dan kegiatan refleksi.

Langkah langkah yang dilakukan sebelum melaksanakan pembelajaran PJOK dengan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament*:

Melakukan analisis kurikulum SK, KD dan KKM yang ada pada tindakan pendahuluan untuk menentukan indikator mana saja yang akan direncanakan dipakai pada siklus II.

Membuat RPP lengkap untuk siklus II (1 RPP @ 4 jam pelajaran dua kali pertemuan) yang menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Membuat tes akhir pembelajaran pada siklus II dan angket. Mengelompokkan siswa sesuai dengan catatan yang sudah disiapkan untuk penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*.

Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan Guru dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* juga sudah memberi kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mereka untuk memahami pelajaran. Hal ini terbukti dari 32 siswa,

sejumlah 85,3% telah mencapai ketuntasan belajar klasikal.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap data hasil Penelitian Tindakan kelas ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team*

*Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar PJOK bagi siswa SMP Negeri 4 Tanjungbalai. Pada siklus I ketuntasan belajar klasikal siswa hanya mencapai 64,3%, namun setelah dilakukan refleksi pembelajaran terjadi peningkatan pada siklus II. Pada siklus II ketuntasan belajar klasikal siswa menjadi 85,3%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bimantara, D. Y. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3).
- Fauzi, A., Kristiyandaru, A., & Tausikal, A. R. S. (2021). Media Pembelajaran Gaya Mengajar Komando Untuk Guru PJOK. *JURNAL PENA EDUKASI*, 8(1), 33-42.
- Hasroni, E. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament. *JURNAL PENA EDUKASI*, 5(2), 81-86.
- Lombu, A. (2021). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Melalui Model Team Game Tournament. *JURNAL GLOBAL EDUKASI*, 3(5), 249-254.
- Maimunah, M. (2021). Meningkatkan hasil belajar bahasa inggris melalui model pembelajaran kooperatif tipe learning together. *Jurnal Global Edukasi*, 3(6), 285-290.
- Nasution, J. I. (2021). *Penerapan model cooperative learning tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar PJOK pada materi permainan sepak bola di kelas V SDN 112227 Rasau Labuhanbatu Selatan* (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Ray, K. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament. *JURNAL PENA EDUKASI*, 5(2), 63-70.
- Wardana, A., Priambodo, A., & Pramono, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw dan Teams Games Tournament terhadap Karakter Kepedulian Sosial dan Kejujuran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 5(1), 12-24.
- Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020).

Pengaruh Model Pembelajaran  
Kooperatif Tipe Team Games  
Tournament (TGT) Terhadap  
Hasil Belajar Passing Control

Sepakbola. *Jurnal  
Penjakora*, 7(2), 126-134.