

**ARTIKEL**

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN TEKNIK DASAR PERMAIANAN KASTI PADA PELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SD NEGERI II BANGUNMULYO KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2018/2019**



Oleh :

**RIZKI NIKMATUL FAUZIAH**

**NPM.14.1.01.09.0005**

Dibimbing Oleh :

1. Drs. Slamet Junaidi, M.Pd.
2. Drs. Setyo Harmono, M.Pd.

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
**UN PGRI KEDIRI**

**2019**

**SURAT PERNYATAAN**  
**ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019**

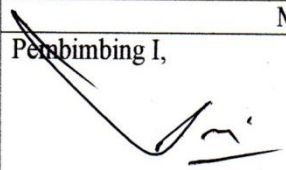
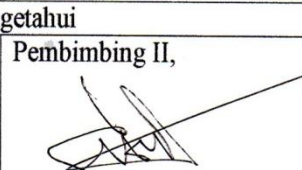
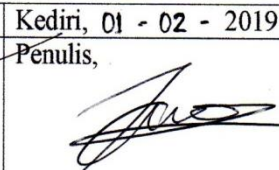
**Yang bertanda tangandibawahini:**

Nama Lengkap : RIZKI NIKMATUL FAUZIAH  
NPM : 14.1.01.09.0005  
Telepon/HP : 085335299059  
Alamat Surel (Email) : [rizkinikmat@gmail.com](mailto:rizkinikmat@gmail.com)  
Judul Artikel : PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN TEKNIK DASAR PERMAINAN KASTI PADA PELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SD NEGERI II BANGUNMULYO KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2018/2019  
Fakultas – Program Studi : FKIP- PENJASKESREK  
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Alamat PerguruanTinggi : Jln. KH. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto. Kota Kediri, Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa:

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 01 - 02 - 2019
Pembimbing I,  Drs. Slamet Junaidi, M.Pd NIDN: 0014066801	Pembimbing II,  Drs. Setyo Harmono, M.Pd NIDN: 0727095801	Penulis,  Rizki Nikmatul Fauziah 14.1.01.09.0005

**RIZKI NIKMATUL FAUZIAH**

**NPM. 14.1.01.09.0005**

**PENJASKESREK**

**[rizkinikmat@gmail.com](mailto:rizkinikmat@gmail.com)**

Drs. Slamet Junaidi, M.Pd dan Drs. Setyo Harmono, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peserta didik SD yang masih masa pertumbuhan kemampuan motorik yang membuat siswa bisa bermain dan memberikan kesempatan untuk menunjukkan ketrampilan yang dimiliki. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar permainan kasti pada pelajaran penjasorkes pada siswa di SD Negeri II Bangunmulyo kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2018/2019.

Dalam Penelitian ini menggunakan teknik *eksperimen pre-test post-test group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dan VI yang berjumlah 36, dan sekaligus menjadi sampel dalam penelitian ini. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes menangkap, memukul, melempar, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik analisis uji t.

Hasil penelitian menunjukkan (1) Ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk menangkap dengan  $t\text{-hitung} = 1,984 > t\text{-tabel } 5\% = 1,812$ , (2) Ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk memukul dengan  $t\text{-hitung} = 2,466 > t\text{-tabel } 5\% = 1,812$ , (3) Ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk melempar dengan  $t\text{-hitung} = 3,259 > t\text{-tabel } 5\% = 1,812$ .

Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh pembelajaran menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap penguasaan teknik dasar permainan kasti pada pelajaran penjasorkes pada siswa di SD Negeri II Bangunmulyo Kabupaten Tulungagung .

**KATA KUNCI:** Menangkap, Memukul, Melempar, .

## I. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani (fisik) dan kesehatan sebagai media untuk menghasilkan perubahan holistik dalam perkembangan individu secara menyeluruh.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar mengajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pengembangan keterampilan pengelolaan dari dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup

sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, selain itu juga dapat meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik (Depdiknas,2006:2).

Permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil, permainan kasti termasuk permainan yang dimainkan oleh regu/tim. Permainan kasti mengutamakan ketangkasan dan kegembiraan untuk memenangkan permainan Satu regu dituntut untuk bekerjasama dengan baik dan kompak. Aturan dan tata cara bermain kasti diajarkan secara umum, adapun alat-alat yang digunakan antara lain bola kasti, alat pemukul yang terbuat dari kayu, tempat penghentian (*base*) dan batas lapangan. Keterampilan dasar yang harus di miliki oleh seorang pemain kasti adalah keterampilan melempar, menangkap dan memukul bola kasti, karena dapat mendapatkan nilai dan dapat memenangkan sebuah

permainan kasti (Edy Sih Miranto, Slamet, 2010)

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar hingga sekolah menengah, membelajarkan siswa melalui aktivitas gerak. Selain itu kreativitas pendidik juga terbatas sehingga mereka bosan dengan cara guru mengajar yang dimana siswa diberikan pemahaman teori dan gerakan - gerakan teknik dasar permainan secara terpisah dan memberikan siswa intruksi untuk melakukan gerakan teknik dasar berulang - ulang. Dengan model pembelajaran seperti ini biasanya siswa mengalami kejenuhan dan mengeluh karena mereka akan mengalami banyak kesulitan, sehingga dapat menyiksa waktu proses pembelajaran penjas, hal ini perlu di carikan jalan keluar dengan memanfaatkan model pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar. Model pembelajaran

kooperatif antara lain tipe *Jigsaw*, tipe *Think Pair Share (TPS)*, tipe *Numbered Head Together (NHT)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, dll. Dalam penelitian ini, penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournament* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap permainan tersebut (Steve Person dalam Slavin, 2008:167).

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran "*Cooperative Learning Teams Games Tournament (TGT)*". *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotaan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Dari hasil kompetisi permainan. Diharapkan dengan *Teams Games Tournament (TGT)* ini dapat

merangsang minat siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa perbaikan kualitas proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SD Negeri II Bangunmulyo Kabupaten Tulungagung. Perbaikan tersebut sebagaimana ditunjukkan beberapa indikator utama yaitu : makin banyak siswa yang senang berolahraga dengan presensi yang tinggi waktu pembelajaran Penjasorkes, tidak ada lagi keluhan bahwa pelajaran permainan kasti itu berat dan menguras tenaga.

Berpijak dari uraian diatas, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Penguasaan Teknik Dasar Permainan Kasti Pada Pelajaran Penjasorkes Pada Siswa Di SD Negeri II Bangunmulyo**

**Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2018/2019”**

## II. METODE

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena analisis yang berbasis pada angka. Sedangkan data tersebut diperoleh secara tes dan pengukuran yang dilakukan langsung dilapangan. Sesuai dengan masalah dan hipotesis yang ada di atas maka penelitian ini diukur secara kuantitatif kemudian dibandingkan.

Penelitian ini menggunakan teknik *eksperimen pre-test post-test group design*. Pengukuran dilakukan secara dua kali di awal (*pre-test*) sebelum diberikan program pelatihan dan di akhir (*post-test*) sesudah diberikan program pelatihan. Eksperimen dengan pola *matching by subject design* pada prinsipnya ada tiga cara pairing yaitu : 1. *Nominal pairing*, 2. *Ordinal pairing*, 3. *Combinednominal and ordinal*

*pairing* (Sutrisno Hadi : 2004). Dengan penelitian digambarkan sebagai berikut :

**Tabel 3.1.design penelitian.**

Kelompok	Tes awal ( <i>Pre_test</i> )	Perlakuan ( <i>treatmet</i> )	Hasil belajar
eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan :

R : Kelompok eksperimen dan Kontrol siswa kelas V, VI.

O<sub>1</sub> :Tes awal kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> :Hasil belajar kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> :Tes awal kelompok kontrol

O<sub>4</sub> :Hasil belajar kelompok kontrol

X :Pembelajaran kooperatif tipe TGT

Pembagian kelompok eksperimen didasarkan pada *pre-test* menangkap, memukul, melempar. Setelah mengetahui hasil tes awal dirangking dari nilai tertinggi hingga terendah.

Agar sampel seimbang teknik pembagian kelompok ditentukan dengan rumus (ABBA). Kelompok 1 meliputi rangking 1,4,5,8,9 dan seterusnya, sedangkan kelompok 2 meliputi rangking 2,3,6,7 dan seterusnya. Dengan demikian kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan merupakan kelompok yang seimbang. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan secara acak atau random.

### III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *pre test* dan *post test* yang telah dilakukan dalam penelitian “ Penerapan pembelajaran kooperatif tipe Teams Geams Tournament (TGT) untuk meningkatkan penguasaan teknik dasar permainan kasti pada pelajaran penjasorkes pada siswa di SD Negeri II Bangunmulyo Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran

2018/2019” dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan tabel Paired menangkap diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk menangkap.
2. Berdasarkan tabel Paired memukul diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk memukul.
3. Berdasarkan tabel Paired melempar diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,004 < 0,05$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata penguasaan teknik dasar permainan kasti untuk melempar.

4. Hasil uji beda antara kelompok menangkap menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 1,984 > \text{nilai } t_{tabel} 1,812$ . Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menangkap, siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan kasti. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap keterampilan menangkap pada permainan kasti.
5. Hasil uji beda antara kelompok memukul menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 2,466 > \text{nilai } t_{tabel} 1,812$ . Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan



yang signifikan antara keterampilan memukul, siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam permainan kasti. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap keterampilan memukul pada permainan kasti

6. Hasil uji beda antara kelompok melempar menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  3.259 > nilai  $t_{tabel}$  1,812. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan melempar, siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam

permainan kasti. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT pada kelompok eksperimen memberikan pengaruh yang lebih baik dan signifikan dari pada kelompok kontrol terhadap keterampilan melempar pada permainan kasti.

7. Ada pengaruh pembelajaran menggunakan tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap penguasaan teknik dasar permainan kasti.

#### IV. DAFTAR PUSTAKA

- Eka, P.G.I. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sepakbola*, *Jurnal Pendidikan Jasmani*, (Oline), <https://ejurnal.un-diksha.ac.id/index.php/jjp/article/view/1662>

- Herpandika, R.P. 2015. *Kopetensi Guru Penjasorkes Kaitanya Dengan Hasil Belajar Siswa dan Persepsi Guru Non-Penjasorkes Dalam Pelajaran Penjasorkes di SMPN Se-Kota Kediri .Jurnal PendidikanJasmani,(Online),27. Tersedia:<http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/efektore/article/view/206/126>,di akses November 2017*
- Hanief,Y.N & Himawanto,W. 2017. *Statistik Pendidikan.Yogyakarta :Deepublish .*
- Miftahul, H. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar*
- Moh. NurKholis,& M. firdaus. 2016. *Permainan Bola Kasti. Program Studi: Penjaskesrek Universitas Nusantara Kediri*
- Nugroho, D.R. 2013.*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Teams Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1Panggul Kabupaten Trenggalek. Jurnal PendidikanJasmani,(Online),<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/2820>*
- Rusman, 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada*
- Slamet, Edy, S.M. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan PenjasOrkes. Jakarta: CV Adi Perkasa*
- Sugiono, 2013. *Statistika untuk penelitian. Bandung: Alfabeta,*
- Sugiono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulitatifdan R & D. Bandung: Alfabeta..*



