



Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Penjas Kelas VII di SMP Negeri 5 Karawang Barat

Endah Khairun Nissa*¹, Evi Susianti², Ine Rahayu Purnamaningsih³

^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 4 Juli 2022
Revised: 8 Juli 2022
Accepted: 10 Juli 2022

This study aims to determine the effect of the teams games tournaments (TGT) learning model on physical education learning achievement for class VII at SMP Negeri 5 Karawang Barat, this study uses an experimental method and uses a quantitative approach with a total sample of 80 students in class VII A and VII E in the activity. In learning, sampling is done using cluster random sampling, based on the results of data processing that has been analyzed, the answers to the hypotheses that have been previously proposed by the researcher have been obtained. The results and conclusions about the influence of the Teams Games Tournamens (TGT) learning model on physical education learning achievement for class VII at SMP Negeri 5 Karawang Barat. Has an influence on physical education learning achievement, especially on the material of physical fitness activities. This is proven by doing a study that was carried out when learning material for physical fitness activities. In the application of the Teams Games Tournamens (TGT) learning model on the material of physical fitness activities, there is a significant influence in the Teams Games Tournamens (TGT) learning model on physical education learning achievement, so that by using the Teams Games Tournamens (TGT) learning model, learning activities become more effective. fun and interesting, besides that the Teams Games Tournamens (TGT) learning model is very effective and efficient given to students in carrying out physical education learning activities at SMP Negeri 5 Karawang Barat.

Keywords: *Teams Games Tournamens (TGT), learning achievement, physical education, physical fitness activities.*

(*) Corresponding Author: endahkhaerunisa18@gmail.com

How to Cite: Nissa, E., Susianti, E., & Purnamaningsih, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Penjas Kelas VII di SMP Negeri 5 Karawang Barat. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(11), 14-22. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6830213>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan biasanya dilakukan di bawah arahan orang lain, tetapi bisa juga secara otodidak (Mustafa and Dwiyoogo 2020). Menurut (Lengkana and Sofa 2017) faktor yang berperan dalam peningkatan mutu pendidikan secara umum, beberapa di antaranya adalah tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, alat pengajaran dan lingkungan. Dengan demikian, pendidikan merupakan suatu sistem yang tidak dapat berfungsi jika salah satu subsistemnya bermasalah dan



menyebabkan tidak optimalnya peran masing-masing subsistem dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Rosdiani (2014) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan dalam melakukan aktivitas fisik, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani diartikan sebagai olahraga. Dari perspektif pembangunan manusia terlihat jelas bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembangunan umat manusia secara keseluruhan.

Menurut (Wiradihardja S 2016) pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dilaksanakan dengan waktu yang sangat terbatas. Alokasikan waktu untuk pelajaran pendidikan jasmani di sekolah rata-rata seminggu sekali dan selama 2 semester, 2×5 menit per-semester (kurang lebih 6 bulan). Pendidikan jasmani merupakan bagian dari semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dan tidak dapat dipisahkan dari bentuk pendidikan lainnya. Padahal, itu adalah bagian yang sangat penting dari pendidikan yang mendukung proses pendidikan lainnya (Supriyadi 2018).

Menurut (Suharjana 2015) Kebugaran jasmani (*physical fitness*) merupakan keadaan yang sangat didambakan oleh setiap orang. Dengan memiliki kesegaran jasmani yang baik, seseorang sangat dimungkinkan akan dapat melakukan kegiatan sehari-hari tanpa timbul kelelahan yang berarti. Menurut (Erfan 2013) ada 2 komponen yang berkaitan dengan tingkat kebugaran jasmani meliputi : kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan yaitu setiap orang perlu memiliki komponen kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan dalam kondisi yang prima agar mampu mempertahankan kesehatannya dan mampu melakukan aktifitas sehari-hari dengan tenaga yang dibutuhkan. Komponen- komponen tersebut meliputi : kekuatan (*strength*), Kelenturan (*flexibility*), Komposisi tubuh (*body composition*), Daya tahan (*endurance*).

Buchori dalam Tulannisa (2014), mendefinisikan prestasi belajar sebagai hasil belajar yang dicapai/dinyatakan dalam bentuk hasil belajar, yang dapat berupa angka atau huruf, beserta perilaku dinamis yang mencerminkan hasil belajar yang dicapai dalam periode tertentu. Dalam prestasi belajar juga dapat di definisikan sebagai hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Hasilnya adalah penilaian skor dan huruf yang diperoleh siswa selama periode waktu tertentu.

Menurut (Fitriyani 2013) menyatakan bahwa pendidik/guru yang menggunakan model pembelajaran dengan tepat akan membuka peluang prestasi dengan lebih baik, karena siswa akan lebih mudah dalam memahami materi serta tidak mengalami kebosanan selama pelajaran berlangsung. Jadi model pembelajaran adalah factor penunjang yang banyak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, guru hendaknya dapat menguasai berbagai macam model pembelajaran dan dapat menggunakannya dengan tepat pada setiap materi yang disampaikan, sehingga para siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan siswa dapat mendapatkan hasil atau prestasi yang maksimal.

(Agustryani, Herliana, and Soraya 2020) *Team Game Tournament* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif atau pembelajaran kelompok. Pembelajaran dengan model TGT ini merupakan model yang mudah diterapkan melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan

teman siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dimana terdapat reward (penghargaan) dan reinforcement (hukuman). TGT adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyampaikan materi pelajaran, setelah itu siswa bekerja di dalam kelompok dan saling membantu untuk memahami dari pembelajaran tersebut. Anggota kelompok kemudian mengerjakan apa yang diperintah guru dalam pembelajaran ini dilaksanakan melalui kompetisi sehingga diperoleh ranking di dalam kelompok kecil tersebut. Pembelajaran TGT dalam penjas bertujuan agar dapat merangsang siswa untuk lebih siap mempelajari pelajaran penjas melalui permainan. Pembelajaran ini fungsi guru hanyalah sebagai fasilitator yang akan memantau kegiatan masing-masing dari siswa.

Langkah-langkah secara runut implementasi *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari empat komponen utama, yaitu: presentase guru, kelompok belajar, turnamen, pengenalan kelompok.

1. Guru menyiapkan: Kartu soal, Lembar kerja siswa, Alat/ bahan.
2. Siswa dibagi atass beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang atau lebih).
3. Guru mengarahkan atauran permainannya

Scenario Dalam permainan terdiri dari: kelompok pembaca, kelompok penantang I, kelompok penantang II, dan seterusnya sejumlah kelompok yang ada Kelompok pembaca, bertugas:

1. ambil kartu bernomor dan cari pertanyaan pada lembar permainan;
2. baca pertanyaan keras-keras; dan beri jawaban.
3. Kelompok penantang I bertugas menyetujui pembaca atau memberikan jawaban yang berbeda.
4. Adapun kelompok penantang II menyetujui pembaca atau memberi jawaban yang berbeda dan cek lembar jawaban.
5. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran (*games ruler*)

Skor siswa dibandingkan dengan rata-rata skor yang mereka dapat, dan poin yang diberikan berdasarkan seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang lalunya sendiri, poin tiap anggota tim ini dijumlah untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai criteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*) yang lain.

Sehingga proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Team Games Tournament* melalui permainan kartu pertanyaan di harapkan dapat berpengaruh positif untuk meningkatkan prestasi belajar penjas khususnya pada ranah kognitif atau pengetahuannya, dengan memfokuskan pada materi aktivitas kebugaran jasmani dikarenakan menurut guru PJOK kelas VII di SMPN 5 Karawang Barat siswa-siswi masih kurang dalam materi tersebut.

SMP Negeri 5 Karawang Barat merupakan salahsatu sekolah yang cukup banyak dengan rata-rata 40 siswa di setiap kelasnya, tenaga kerja/pengajar khususnya guru PJOK yang di miliki di sana 4 guru, keadaan sekolah dalam keadaan baik dan sarana prasarana cukup memadai, mengetahui hal tersebut yaitu

berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 5 Karawang Barat kelas VII, di temukan sebuah masalah berupa kurang optimalnya pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya di lihat dalam aspek kognitif dalam materi aktivitas kebugaran jasmani, ini dikarenakan pada saat observasi pada saat praktik mengajar disana guru lebih menggunakan sebuah pembelajaran dengan memberi arahan cenderung asalkan materi pada hari ini tersampaikan tanpa memperhatikan keinginan siswa dan sampai mana siswa menguasai materi tersebut, walaupun hal tersebut menjadikan prestasi belajar siswa yang diperolehnya pun berbeda-beda, tetapi pada hasil prestasi belajar siswa cenderung sedikit berkurang. Untuk membuktikan hal tersebut, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Prestasi Belajar Penjas Kelas VII di SMP Negeri 5 Karawang Barat”.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang di gunakan dalam penilitain ini yaitu menggunakan metode eksperimen menurut (Hastjarjo 2019) metode eksperimen adalah suatu penelitian yang melibatkan manipulasi variabel independen, mengendalikan variabel luar/*extraneous* serta mengukur efek variabel independen pada variabel dependen. Metode yang di gunakan dalam penilitain ini yaitu menggunakan *pre-experimental*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. itu dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono 2013:74).

Menurut (Sugiyono, 2017) yang di kutif dari jurnal (Alfredo, Resita, and Gustiawati 2021) menyatakan bahwa “Pendekatan kuantitatif adalah suatu jenis penelitian yang pada dasarnya menggunakan pendekatan deduktif-induktif. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Desain penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan Jenis Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu jenis *experiment (the one group pretest-posttest design)*. Dalam penelitian ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan (treatment). Adapun desain penelitian ini adalah sebagai berikut.

O₁X O₂

Keterangan :

O₁ = tes awal (*pretest*)

O₂ = tes akhir (*posttest*)

X = perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran (TGT)

Teknik pengambilan sampel yang di gunakan yaitu menggunakan teknik Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik *cluter random sampling*, (Sugiyono 2013:83) Teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, dapat di ibaratkan seperti penduduk dari suatu negara, provinsi atau kabupaten. Untuk menentukan penduduk mana yang akan dijadikan sumber data berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan 80 siswa pada kelas VII A dan VII E.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian tes prestasi belajar siswa dalam penelitian ini, sebelum diberikan perlakuan siswa terlebih dahulu diberikan soal *Pretest* sebanyak 30 butir soal untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya siswa diajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) agar siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Pada pertemuan terakhir, siswa diberikan soal *posttest* sebanyak 30 butir soal untuk mengetahui prestasi belajar siswa seteah diberikan perlakuan dengan model yang telah digunakan. Penilaian pada hasil belajar siswa menggunakan skala 100.

Berikut adalah data hasil statistic deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang di lakukan menggunakan SPSS 26,0 sebagai berikut:

Table 1.1
Descriptive Statistics

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
PreTest	80	30.00	66.67	49.0836	9.03115
PostTest	80	33.33	76.67	53.4584	9.17817
Valid N (listwise)	80				

Pada tabel diatas dapat dilihat pada nilai siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournamens* (TGT). Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengetahui kondisi awal. Pada *pretest* nilai tertinggi yang di dapat adalah 66,67 dan nilai terendah 30,00, dan nilai rata-ratanya adalah 49,08. Sedangkan setelah melakukan penelitian, nilai *posttest* kemampuan sains anak meningkat. nilai tertinggi 76,67, nilai terendah 33,33, dan rata-ratanya 53,45.

Table 1.2
Kolmogorov-Smirnov^a

	Kelas	Statistic	df	Sig.
Prestasi Belajar Siswa	PreTest	0.093	80	0.086
	PostTest	0.088	80	0.193

a. Lilliefors Significance Correction

Pengujian normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov^a terlihat bahwa hasil pretest signifikansi sebesar 0,086. Hal ini berarti taraf signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi. Pada hasil posttest Pengujian normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov^a terlihat bahwa signifikansi sebesar 0,193. Hal ini berarti taraf signifikansi hitung lebih besar dari taraf signifikansi. Dengan demikian hasil pretest dan posttest berdistribusi normal.

Table 1.3
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Prestasi	Based on Mean	.024	1	158	.877
Belajar Siswa	Based on Median	.021	1	158	.884
	Based on Median and with adjusted df	.021	1	157.580	.884
	Based on trimmed mean	.025	1	158	.873

Dari hasil statistik *output SPSS versi 26.0* tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0.877. Hal ini berarti taraf signifikansi hitung = 0.05. maka dapat disimpulkan bahwa hasil pretest dan posttest data mempunyai tingkat varian yang sama. Setelah dilakukan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas, maka data tersebut telah memenuhi syarat untuk melakukan UjiT.

Table 1.4
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 PreTest	49.0836	80	9.03115	1.00971
PostTest	53.4584	80	9.17817	1.02615

Dapat dilihat dari hasil table 1.4 Menunjukkan hasil rata-rata pretest 49,0836 dan standar deviasi 9,03115 sedangkan hasil rata-rata posttest adalah 53,4584 dan standar deviasi 9,17817, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dan perbedaan pada hasil rata-rata pretest dan posttest.

Table 1.5
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PreTest Eksperimen &PostTest Eksperimen	80	.979	.000

Berdasarkan table 1.5 hasil korelasi output paired sample correlations yang

Table 1.6
Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig.(2-tailed)	
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Mean	Lower	Upper			
Pair 1	PreTest-PostTest	-4.37475	1.88268	.21049	-4.79372	-3.95578	-20.784	79	.000

di dapat adalah 0,979 dengan sig. 0,000 sehingga data tersebut berkorelasi kuat.

Tabel 1.6 menunjukkan bahwa antara rata-rata *pretest* dan *posttest* prestasi peserta didik dalam mata pelajaran penjas materi aktivitas kebugaran jasmani dimana rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Hasil analisis *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria jika nilai signifikan $< 0,05$ berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa setelah diterapkan pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournamens* (TGT), ternyata nilai rata-rata *posttest* tidak sama dengan nilai rata-rata *pretest* secara signifikan. Berdasarkan data nilai rata-rata *posttest* prestasi belajar penjas peserta didik lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest* sehingga dapat disimpulkan *Temas Games Tournamens* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar penjas peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kelas VII SMP Negeri 5 Karawang Barat, menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap prestasi belajar penjas materi aktivitas kebugaran jasmani.

1. Pada Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menjadikan anak lebih aktif dalam pelajaran, dalam berpikir, bekerjasama dalam kelompok hingga memberikan kontribusi yang tinggi untuk memenangkan suatu pertandingan turnamen.
2. Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) siswa menjadi lebih semangat juga antusias dalam melaksanakan pembelajaran penjas dan menjadikan siswa mudah dalam bersosialisasi maupun berkomunikasi dengan temannya.
3. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil bahwa hasil uji normalitas nilai hasil *pretest* dan nilai *posttest* prestasi belajar penjas dalam materi aktivitas kebugaran jasmani peserta didik memiliki signifikan 0,086 dan 0,193.

Nilai signifikan pada data hasil *pretest* dan *posttest* $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal. Uji hipotesis (Uji-T) rata-rata *pretest* dan *posttest* dimana nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Hasil analisis *Paired Sample T-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria jika nilai signifikan $< 0,05$ berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen dapat memiliki pengaruh terhadap prestasi belajar penjas materi aktivitas kebugaran jasmani Kelas VII di SMP Negeri Karawang Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustryani, Resty, Melya Nur Herliana, and Novi Soraya. 2020. "Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility Siswa Dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya." *05(1):30–34*.
- Alfredo, Januari, Citra Resita, and Resty Gustiawati. 2021. "Motivasi Berprestasi Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di Kecamatan Cikarang Selatan Kabupaten Bekasi." *Jurnal Literasi Olahraga* 1(2):82–87. doi: 10.35706/jlo.v1i2.3961.
- Erfan, Muhammad. 2013. "PERAN GURU PENJAS TERHADAP KEBUGARAN (KESEKARAN) JASMANI SISWA." *Human Immunology* 74:163. doi: 10.1016/j.humimm.2013.08.245.
- Fitriyani. 2013. "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi." *Jurnal Oikonomia* 2:309–14.
- Hastjarjo, T. Dicky. 2019. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27(2):187. doi: 10.22146/buletinpsikologi.38619.
- Lengkana, Anggi Setia, and N. Siti Nuraeni Sofa. 2017. "Kebijakan Pendidikan Jasmani Dalam Pendidikan." *Jurnal Olahraga* 3(1):1–12. doi: 10.37742/jo.v3i1.67.
- Mustafa, Pinton Setya, and Wasis Djoko Dwiyo. 2020. "Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Abad 21." *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 3(2):422–38. doi: 10.36765/jartika.v3i2.268.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*.
- Suharyana, Fredericus. 2015. "Membina Kebugaran Jasmani Anak Dengan Senam Pembentukan." *Medikora* (1):77–86. doi: 10.21831/medikora.v0i1.4662.
- Supriyadi, Muhammad. 2018. "Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Sekolah Dasar." *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)* 1(2):64–73. doi: 10.31539/jpjo.v1i2.136.
- Wiradihardja S. 2016. *Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*.