

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN TGT TERHADAP KERJA SAMA TIM BERMAIN BOLA BASKET

1. Wicky Priyadi Nurkusumah (wickypriyadi@upi.edu)
2. Herman Subarjah (hermansubarjah@upi.edu)
3. Dewi Susilawati (dewisusilawati@upi.edu)

Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang, Jl. Mayor Abdurachman No.211 Sumedang

Abstrak

Inti dari penelitian ini adalah untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *teams games tournament* terhadap kerja sama tim bermain bola basket, untuk mendapatkan respon dari siswa terhadap kerja sama tim untuk bermain basket kedua kelompok di beri model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *teams games tournament*. Penelitian ini memakai penelitian eksperimen yang desainnya memakai *quasy non equivalent*, yang kedua kelompok di beri *treatment* yang berbeda untuk membangun sebuah kerja sama tim dalam bermain basket. Penelitian ini dilaksanakan di ekstrakurikuler SDN Licin dan SDN Cimalaka II. maka dari itu instrumen yang di gunakan adalah menggunakan observasi pengamatan. Analisis data yang telah di lakukan dengan menguji perbedaan dua rata-rata di dapatkan hasil penelitian bahwa membentuk sebuah kerja sama tim yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kerja sama tim dalam bermain basket. Kata kunci: model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, model pembelajaran *teams games tournament*, kerja sama tim, bola basket.

Pendahuluan

Permainan bola basket sebenarnya adalah sebuah olahraga yang menyenangkan dan banyak diminati oleh para pemuda ataupun yang sudah tua, olahraga basket membuat diri menjadi lebih kompak dan terasa rasa tanggung jawabnya ketika akan mengambil sebuah keputusan dalam bermain, misalnya ketika saat ada peluang pemain akan menembakan bola ke dalam ring dengan gaya dan ciri khas pemain tersebut.

Menurut (Cannon-Bowers & Bowers, 2006) "Permainan bola basket sendiri adalah permainan bola basket untuk anak laki-laki maupun perempuan, yang mana di sesuaikan dengan postur tubuh dan perkembangan mental anak. Dimana permainan ini menekankan pada unsur *fun and happy*. Permainan bola basket yang diberikan antara lain estafet bola, *tom and jerry* dan *run and chase game*. membangun sebuah kerja sama tim sangatlah dibutuhkan untuk membangun komunikasi yang baik, dalam bidang apapun baik didalam pekerjaan, hobi, bahkan dalam sebuah organisasi pun harus memiliki kerja sama tim yang baik, tanpa kerja sama bisa berakibat fatal." Dalam siklus kehidupan manusia tidak bisa hidup sendiri semua harus bersosial, gotong royong hal itu juga awalnya harus berkomunikasi. Maka dari itu menurut (Frag, Ingman, & Suhir, 2015) "kerja sama merupakan suatu kegiatan yang dilakukan bersama-sama lebih dari satu orang yang

bentuknya bermacam-macam, namun semua kegiatan yang dilakukan diarahkan guna mewujudkan tujuan bersama. Maka dari itu untuk membangun sebuah kerja sama tim dalam bermain basket peneliti mencoba untuk melakukan program latihan dengan menggunakan model-model pembelajaran, salah satunya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *teams games tournament*”.

Kooperatif tipe jigsaw menurut (Berger & Hänze, 2015)“Dalam pembelajaran menggunakan *cooperative learning*, pengembangan kualitas diri siswa, terutama aspek afektif, dapat dilakukan secara bersama-sama. Suasana belajar yang berlangsung dalam interaksi yang saling percaya, terbuka, dan rileks di antara anggota kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan memberi masukan diantara mereka untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan moral, serta keterampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran”. Selain model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ada juga model pembelajaran *teams games tournament*, menurut (Wodarski & Feit, 2011)“pembelajaran kooperatif model pembelajaran *teams games tournament* adalah mudah diimplementasikan dan melibatkan kegiatan semua siswa tanpa perbedaan status, yang melibatkan peran mahasiswa sebagai tutor dan berisi permainan elemen dan penguatan. Belajar kegiatan dengan permainan yang dirancang pembelajaran kooperatif dalam model TGT memungkinkan siswa untuk belajar dengan atmosfer, selain memupuk tanggung jawab, kolaborasi, Kesehatan persaingan, dan keterlibatan belajar. Metode pembelajaran TGT dimulai dengan penyampaian garis besar subjek oleh guru. Kemudian, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan tingkat keahlian mereka. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk bekerja pada pertanyaan, sementara guru memberikan pengetahuan yang memadai. Setelah diskusi, setiap perwakilan dari grup mengambil kartu pertanyaan yang dikocok, maka setiap kelompok berkompetisi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Kemudian, guru menyimpulkan pembelajaran mata pelajaran”.

METODE PENELITIAN

Desain pada penelitian ini yaitu eksperimen *quasi* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, Menurut (sugiyono, 2010)“Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan proses latihan menggunakan model pembelajaran jigsaw dan *teams games tournament* dalam permainan bola basket”. Penelitian ini ada 2 sampel, yaitu kelompok eksperimen (kooperatif tipe jigsaw) dan kelompok kontrol (model pembelajaran *teams games tournament*). Kedua kelompok

diberikan *test*, *treatment*, dan *posttest*. Adapun langkah-langkah *Desain Quasi Nonequivalent Control Group Design* yakni :

Tabel1. quasy eksperiment

KELOMPOK	TES AWAL	PERLAKUAN	TES AKHIR
KE	O ₁	X ₁	O ₂
KK	O ₃	X ₂	O ₄

KETERANGAN:

KE : Kelompok eksperiment (model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw)

KK : kelompok kontrol (model pembelajaran TGT)

O₁ : pretest kelompok eksperimen

X₁ : perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

O₂ : posttest kelompok eksperimen

O₃ : pretest kelompok kontrol

X₂ : perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT

O₄ : posttest kelompok kontrol

Lokasi Penelitian

Populasi yang dimaksud pada penelitian ini yaitu siswa pada kegiatan ekstrakurikuler bola basket di sekolah dasar. menurut (Suherman, 2014)“populasi merupakan jumlah banyaknya data yang harus di amati dalam satu wilayah dan waktu yang ditentukan”. Berdasarkan pernyataan diatas jadi populasi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu siswa peserta ekstrakurikuler bola basket di SDN Licin.

Subjek Penelitian

Penelitian ini adalah siswa sekolah dasar dalam kegiatan ekstrakurikuler bola basket, karena di sekolah tersebut tempat peneliti melakukan PPL di sekolah tersebut, selain itu juga peneliti sudah mengamati dari segi kriteria tempat sudah terpenuhi berdasarkan karakteristik yang sudah di tentukan oleh peneliti.

Instrumen Penelitian

dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis bukan observasi kebetulan dan diusahakan mengamati keadaan yang wajar dan yang sederhana tanpa Observasi Pengamatan. Teknik

observasi atau pengamatan pada mulanya dikembangkan dalam penelitian etnografi, Seperti yang akan meneliti sebuah kerja sama tim yang sama sekali masih belum ada keterangan sama sekali. Metode observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur nilai sikap kerja sama dalam permainan bola basket, observasi sebagai alat pengumpul data untuk mempengaruhi, mengatur atau memanipulasikan sehingga banyaknya penelitian ini dilakukan beberapa kali sampai memperoleh data yang meyakinkan, menurut (Suherman, 2014)“yang menyatakan bahwa pada umumnya peneliti akan berhasil dengan baik apabila banyak menggunakan instrumen, setelah data yang diperlukan untuk menjawab melalui instrumen. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian mungkin sehingga menghasilkan data empiris”.

Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

Untuk menganalisis data merupakan langkah yang digunakan untuk menyederhanakan data yang sudah disimpulkan secara akurat. Data kuantitatif didapat dari tes pertama dan tes terakhir. di perhitungkan rata-rata tes pertama dan tes terakhir pada kelas eksperimen. Penghitungan dilakukan untuk mengetahui rata-rata sosial siswa pada kelas eksperimen. Setelah itu penghitungan rata-rata, data yang akan di ujikan yakni dengan memakai uji normalitas, uji homogenitas dan uji rata-rata.

Untuk melihat apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan TGT terhadap kerja sama tim dalam permainan bola basket, dilakukan dengan pengolahan data dengan menggunakan *SPSS.V16*.

Untuk menguji rata-rata dua kelompok dan berikut langkah-langkah yang dilakukan untuk menguji paired sample T test variabel menggunakan *SPSS.V16*.

HASIL dan PEMBAHASAN

Tabel 2.

Hasil Uji Normalitas Pretes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Proses pretest eksperimen	.187	14	.199	.894	14	.093
pretest kontrol	.139	14	.200*	.956	14	.658

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil uji normalitas tes pertama pada tabel di atas bahwa nilai sig, dalam *kolmogorov-smirnov* untuk data awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah $>0,05$

- Untuk kelompok jigsaw nilai sig (0,199) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- Untuk kelompok TGT nilai sig (0,200) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 3.

Hasil Uji Normalitas Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tests of Normality

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Proses posttest eksperimen	.169	14	.200*	.905	14	.658
posttest kontrol	.161	14	.200*	.973	14	.915

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Dari hasil uji normalitas tes akhir pada tabel di atas bahwa nilai sig, dalam *kolmogorov-smirnov* untuk data awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah $>0,05$

- Untuk kelompok jigsaw, nilai sig (0,200) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- Untuk kelompok TGT, nilai sig (0,200) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 4.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kerja sama tim dalam bermain basket	Based on Mean	1.602	3	48	.201

Dapat disimpulkan dari tabel menunjukkan bahwa nilai sig. untuk pretest posttest kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah $> 0,05$.

Untuk kelompok pretest model pembelajaran jigsaw dengan nilai sig. $(0,201) > 0,05$, maka data tersebut memiliki varians yang sama atau homogen.

Tabel 5.
Homogenitas kelompok kontrol

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
kerja sama tim bermain basket	Based on Mean	2.349	1	26	.137

Adapun data untuk kelompok kontrol dapat disimpulkan dari tabel menunjukkan bahwa nilai sig. untuk tes pertama dan akhir kelompok TGT adalah $(0,137) > 0,05$. maka data tersebut memiliki varians yang sama atau homogen.

Ada juga uji hipotesis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kerja sama tim dalam bermain basket, dapat dilihat melalui uji aplikasi *SPSS.V16* melalui uji *paired sample test* seperti penjelasan pada tabel yang sudah disajikan di bawah ini. Dapat dilihat dari tabel di atas seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kerja sama tim bermain basket bisa dilihat dari tabel *correlation*. Berdasarkan *output pair 1* diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan untuk proses kerja sama tim bermain basket dari *pretest* hingga *posttest* kelompok eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Selanjutnya apakah pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kerja sama tim bermain basket bisa dilihat dari tabel *correlation*. Berdasarkan *output pair 2* yang diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan adanya pengaruh proses kerja sama tim bermain basket untuk *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament*.

Lalu selanjutnya Berdasarkan *output pair 2* di peroleh nilai sig (*2-tailed*) $0,00 < 0,05$, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan rata-rata proses kerja sama tim dalam bermain basket untuk *posttest* kelompok eksperimen. Dapat disimpulkan dari data dan penjelasan di atas berdasarkan *output pair 1* dapat disimpulkan ada pengaruh menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kerja sama tim bermain basket akan tetapi pada *output pair 2* terdapat

pengaruh menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kerja sama tim dalam bermain bola basket. Untuk melihat seberapa besar perbedaan disini peneliti bisa menggunakan output statistik deskriptif yang ada dalam uji *paired sample t test* untuk lebih jelasnya sebagai berikut :

Tabel 6.
Paired Samples Statistics

		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	pretes eksperimen	58.29	14	8.081	2.160
	posttes eksperimen	91.79	14	4.995	1.335
Pair 2	pretes kontrol	51.28	14	5.915	1.868
	posttes kontrol	91.07	14	4.122	1.624

Dalam hasil statistik deskriptif peneliti bisa melihat dari nilai rata-rata untuk *pretest* 58,29 sedangkan nilai *posttest* 91,79 untuk kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, artinya terdapat peningkatan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kerja sama tim dalam bermain bola basket. Tetapi dapat di lihat juga pair 2 terlihat rata-rata untuk *pretes* sebesar 51,28 sedangkan nilai *posttest* sebesar 91,07 untuk kelompok kontrol yang menggunakan TGT terhadap kerja sama tim bermain bola basket. Hal jelas bahwa keduanya memiliki perbedaan rata-rata .

SIMPULAN

Dapat di simpulkan bahwa kelompok eksperimen berpengaruh menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kerja sama tim dalam permainan bola basket, karena menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sangat membantu siswa untuk melakukan belajar dengan secara proses berkelompok, hal ini terbukti bahwa setelah di uji secara manual yang di bantu aplikasi *microsoft excel* dan menggunakan aplikasi *SPSS.V16* terdapat pengaruh menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kerja sama tim bermain bola basket. Karna dari hasil uji statistik menggunakan uji *paired difference* bahwa berdasarkan *output pair 1* di peroleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka hal tersebut terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe

jigsaw terhadap kerja sama tim dalam permainan bola basket. Dapat di ketahui nilai akhir atau posttes dari kelompok eksperimen adalah dengan rata-rata 91,72 .

Hal tersebut serupa dengan kelompok kontrol, bahwa model pembelajaran *teams games tournament* terdapat pengaruh terhadap kerja sama tim bermain basket, hal tersebut terbukti bahwa setelah di uji secara manual yang di bantu aplikasi *microsoft excel* dan menggunakan aplikasi *SPSS.V16* terdapat pengaruh menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kerja sama tim bermain bola basket. Karna dari hasil uji statistik menggunakan uji *paired difference* bahwa berdasarkan *output pair 2* di peroleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka hal tersebut terdapat pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* terhadap kerja sama tim dalam permainan bola basket. Dapat di ketahui nilai akhir atau posttes dari kelompok eksperimen adalah dengan rata-rata 90,07 .

Setelah di uji hipotesis kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka di lanjutkan untuk uji beda rata-rata Dari hasil analisis yang sudah di hitung dengan menggunakan aplikasi *SPSS.V16*. Ada pun hasil analisis yang di olah menggunakan aplikasi *SPSS.V16* di lihat dari uji *independent sample test* dengan sig (*2 tailed*) bahwa $0,00 < 0,05$ berdistribusi adanya sebuah perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan model pembelajaran *teams games tournament*. Setelah menguji adanya perbedaan hasil posttes yang di peroleh anantara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah untuk hasil posttes yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah 91,78 dan untuk kelompok yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* adalah 90,07. Hasil ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih efektif di bandingkan kelompok yang menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* .

Referensi

- Suryadi Aji & Hendryadi (2015). Metode Riset Kuantitatif. Jakarta. PT. Fajar Interpratama Mandiri
- Wulandari, Bekt. *Peningkatan Kemampuan Kerjasama dalam Tim Melalui Pembelajaran Berbasis Lesson Study. Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO), Volume 1, Nomor 1, November 2015*
- Widiastuty, Sri Sendang, 2019. *Mengenal Permainan Olahraga Bola Besar*. Myra Publiser. Sidoarjo

<https://books.google.co.id/books?id=VaQODwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>)

Tyasning, Diah Megasari. *Penerapan model pembelajaran tgt (teams games tournament) Dilengkapi Lks Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Mnyak Bumi. Jurnal: Pendidikan Kimia Vol. 1. No. 1. Hlm. 27*

Hamdi Asep, Bahrudin, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, Depublish, CV Budi Utama.

https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=nhwaCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR6&dq=metode+penelitian+pendidikan&ots=FD07WhgbDI&sig=0GjIV-rjAg9yey8MeO88WfArX9A&redir_esc=y#v=onepage&q=metode%20penelitian%20pendidikan&f=false)

Astarini, Ayu Indra, Made . *Comparison of Learning Method Effectiveness Between Jigsaw and Team Game Tournament on Achievement and Interpersonal Rellathionship Skill in Nurshing Freshmen. Jurnal INJEC Vol. 3 No. 1 June 2018*

Husein, Asep Nurjamin. *PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS KARANGAN NARASI SISWA KELAS IV SDN SITUGEDE 4 KECAMATAN KARANGPAWITAN KABUPATEN GARUT.*

JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Volume 3, Nomor 1 , Maret 2018

Putra, Ramadhan, Hartati, Gina. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR CHEST PASS PADA PERMAINAN BOLABASKET Studi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Sidoarjo, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014*

Putra, Taufan. *PENERAPAN PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014*

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/9951>)

Wyk, M. M. v. (2011). The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183-193. doi:10.1080/09718923.2011.11892895

Wibowo, K., Hidayatullah, M. F., & Kiyatno, K. J. M. I. K. I. (2017). Evaluasi Pembinaan Prestasi Olahraga Bola Basket di Kabupaten Magetan. 7(1), 9-15.

- Melouk, S. H., & Keskin, B. B. (2012). Team assignments and scheduling for the NCAA basketball tournament. *Journal of the Operational Research Society*, 63(5), 620-630. doi:10.1057/jors.2011.55
- Berger, R., & Hänze, M. (2015). Impact of Expert Teaching Quality on Novice Academic Performance in the Jigsaw Cooperative Learning Method. *International Journal of Science Education*, 37(2), 294-320. doi:10.1080/09500693.2014.985757
- Cannon-Bowers, J. A., & Bowers, C. (2006). Applying work team results to sports teams: Opportunities and cautions. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 4(4), 447-462. doi:10.1080/1612197X.2006.9671807
- Farag, E., Ingman, D., & Suhir, E. (2015). Managing risk dormancy in multi-team work: application of time-dependent success-and-safety assurance methodology. *Theoretical Issues in Ergonomics Science*, 16(5), 495-512. doi:10.1080/1463922X.2015.1028507
- sugiyono. (2010). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2014). *Statistik Pendidikan Jasmani. Program Studi PGSD Pendidikan jasmani Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang*. Sumedang: upi sumedang.
- Wodarski, J. S., & Feit, M. D. (2011). Adolescent Preventive Health and Team-Games-Tournaments: Five Decades of Evidence for an Empirically Based Paradigm. *Social Work in Public Health*, 26(5), 482-512. doi:10.1080/19371918.2011.533561