

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA ASRAMA KELAS VII

Azhar Ramadhana Sonjaya
azharfpok@gmail.com

*Program Studi Pendidikan Olahraga Sekolah Pasca Sarjana
Universitas Pendidikan Indonesia*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa, Metode yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design* dengan menggunakan cara *random assignment*. Populasi penelitian ini adalah siswa asrama kelas VII Pondok Pesantren PERSIS Tarogong Kabupaten Garut berjumlah 30 siswa dengan menggunakan teknik *total sampling* dan waktu pelaksanaan penelitian selama 12 kali pertemuan, setiap minggu dilakukan penelitian sebanyak 3 hari. Hasil dari uji penelitian ini menggunakan uji Manova (*Multivariate Analisis of Varians*) dengan program SPSS seri 16. Berdasarkan hasil uji hipotesis rata-rata motivasi belajar pendidikan jasmani yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebesar 14,875 lebih besar dibandingkan rata-rata motivasi belajar siswa yang diberikan model pembelajaran secara konvensional yakni sebesar 5,25. Demikian juga untuk rata-rata kemampuan motorik siswa yang diberikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebesar 6,681 lebih besar dibandingkan rata-rata kemampuan motorik siswa yang diberikan model pembelajaran konvensional yakni sebesar 4,648. Maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan model pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa asrama kelas VII di Pondok Pesantren PERSIS Tarogong Kabupaten Garut pada pelajaran pendidikan jasmani.

Kata Kunci: *tgt, konvensional, motivasi belajar, kemampuan motorik*

ABSTRACT

The purpose of this study was to identify the effect of cooperative learning model TGT and conventional learning models to motivate student learning and motor skills, method used is the pretest-posttest control group design using random assignment method. The study population was a boarding student of class VII boarding school PERSIS Tarogong Garut amounted to 30 students by using total sampling technique and timing of research over 12 meetings, every week to do research as much as three days. The results of this research trials using Manova test (Multivariate Analysis of Variance) with SPSS 16. Based on a series of hypothesis testing average physical education learning motivation given TGT cooperative learning model of 14.875 is greater than the average students' motivation given the conventional learning model which is equal to 5.25. Likewise for the average motor skills of students who are given a model of cooperative learning TGT by 6.681 higher than the average motor skills of students who are given conventional learning model which is equal to 4.648. So TGT cooperative learning model is better than conventional learning models to motivate learning and motor skills class VII student dormitory at boarding PERSIS Tarogong Garut regency in physical education lessons.

Keywords: *tgt, conventional, motivation, motor ability*

Pendahuluan

Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki tujuan untuk memberikan pendekatan terhadap sisi kemampuan berfikir, pengetahuan yang diperoleh melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Dari segi psikomotor, pendidikan jasmani bertujuan untuk membentuk peserta didik mampu melakukan gerak tubuh dan kontrol tubuh. Dari segi afektif, pendidikan jasmani dan olahraga bertujuan untuk membentuk peserta didik dalam segi emosional, yang berkaitan dengan perhatian, sikap dan nilai, motivasi, dan perkembangan watak. Seperti yang dikemukakan oleh Bucher (dalam Suherman, 2009, hlm. 7) mengenai empat kategori tujuan pendidikan jasmani, yaitu:

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skill ful*).
3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Pendidikan Indonesia masih menunjukkan kualitas rendah. Pernyataan tersebut dibuktikan antara lain dengan data UNESCO (2000) tentang peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan, dan penghasilan per kepala yang menunjukkan, bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Di antara

174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-102 (1996), ke-99 (1997), ke-105 (1998), dan ke-109 (1999). Fakta selanjutnya ditunjukkan data Balitbang (2003) bahwa dari 146.052 SD di Indonesia ternyata hanya delapan sekolah saja yang mendapat pengakuan dunia dalam kategori *The Primary Years Program* (PYP). Dari 20.918 SMP di Indonesia ternyata juga hanya delapan sekolah yang mendapat pengakuan dunia dalam kategori *The Middle Years Program* (MYP) dan dari 8.036 SMA ternyata hanya tujuh sekolah saja yang mendapat pengakuan dunia dalam kategori *The Diploma Program* (DP).

Salah satu permasalahan mutu pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas proses pembelajaran seperti metode mengajar guru yang tidak tepat, kurikulum, manajemen sekolah yang tidak efektif dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran di kelas yang selama ini berpusat pada guru dan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif. Guru selalu menggunakan metode ceramah tanpa ada variasi lain dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Hal tersebut merupakan fakta dalam pemberitaan di media massa *tempo.co* bahwa Indonesia pada tahun 2012 dikategorikan sebagai salah satu negara dengan peringkat terendah dalam mutu pendidikan menurut *Programme for International Study Assessment (PISA)*. *PISA* menilai dari kemampuan pelajar usia 15 tahun dalam kemampuan membaca, matematika, dan sains.

Rendahnya motivasi belajar peserta didik akan membuat mereka tertarik pada hal-hal yang negatif. Secara harfiah peserta didik tertarik pada belajar, pengetahuan, seni (motivasi positif) namun mereka juga bisa tertarik pada hal-hal yang negatif seperti minum obat-obatan terlarang, membolos pada jam pelajaran, tawuran antar pelajar, pergaulan bebas dan lainnya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan fakta yang banyak diberitakan oleh media massa seperti surat

karib maupun internet. Fakta tersebut diberitakan *solopos.com* pada hari Selasa (3/7/2012) bahwa seorang pelajar yang masih duduk kelas IX SMP swasta di Klaten ditangkap oleh aparat Polres Klaten karena mengedarkan narkoba jenis sabu-sabu. Tersangka berinisial RP ini mengaku menjadi kurir karena disuruh oleh kakak kandungnya.

Dimensi dan indikator motivasi berdasarkan teori motivasi belajar dari Good dan Brophy (1990, hlm. 418) sebagai berikut:

1. Dimensi intrinsik dengan indikatornya adalah dorongan untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, dorongan untuk mencari tahu hal-hal yang berhubungan dengan pelajaran, dorongan untuk belajar secara mandiri,
2. Dimensi ekstrinsik dengan indikatornya adalah dorongan untuk menghindari hukuman guru, dorongan untuk mendapatkan pujian dari guru, dorongan untuk menyenangkan hati orang tua, dorongan untuk mendapatkan nilai yang bagus dan dorongan untuk mendapatkan pengakuan dari teman-teman.

Salah satu upaya yang sangat mungkin bisa dilakukan untuk mengantisipasi menurunnya perilaku pada sebagian peserta didik di sekolah adalah melalui penyelenggaraan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan baik. Batasan Pendidikan Jasmani menurut UNESCO dalam "*International Charter Of Physical Education And Sport*" (dalam Harsuki, 2003, hlm. 27-28) dijelaskan bahwa:

Pendidikan jasmani adalah satu proses pendidikan seseorang sebagai individu atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan pendidikan jasmani sangat penting memberikan kesempatan pada

siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani sebagai media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik dan kemampuan fisik. Selanjutnya menurut Gabbard, Le Blanc, dan Lowy (dalam Nurhasan, 2005, hlm. 12) : "Pendidikan jasmani pada siswa sekolah menengah pertama bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani dan menumbuhkan rasa sportivitas".

Umumnya anak berusia 12-16 tahun pada masa ini akan melanjutkan keterampilan gerak dasar yang telah didapat sebelumnya sehingga karakteristik dan kemampuan anak-anak yang mengarah pada aspek edukatif yang menumbuhkan rasa senang dalam berolahraga, mengembangkan kapasitas fisik secara menyeluruh, memberikan pengalaman gerak yang bermacam-macam agar anak memiliki perbendaharaan gerak yang lengkap dan beragam terutama dalam bentuk-bentuk permainan, selain itu dapat juga mengajar keterampilan dasar/teknik dasar dan tidak kalah pentingnya juga dapat menanamkan kebiasaan dan sikap mental yang baik (disiplin, tekun, semangat, keberanian, berkonsentrasi dan kejujuran). Dengan demikian, anak yang mengalami kematangan gerak dasar yang baik akan lebih senang melakukan kegiatan yang melibatkan gerak badannya. Sedangkan kematangan gerak dasar yang kurang akan lebih senang melakukan kegiatan yang sedikit melibatkan aktivitas geraknya.

Dalam sejarah pendidikan di Indonesia pondok pesantren merupakan pendidikan tertua yang telah melahirkan tokoh-tokoh pergerakan nasional serta tokoh-tokoh masyarakat yang memiliki andil besar terhadap bangsa Indonesia khususnya dalam upaya pencerdasan dan pembentukan jiwa yang sempurna. Secara mayoritas pondok pesantren merupakan **komunitas belajar keagamaan** yang erat hubungannya

dengan lingkungan masyarakat sekitar pondok pesantren. Pondok pesantren yang mempertahankan kemurnian identitas asli sebagai tempat mendalami ilmu-ilmu agama (*tafaqquh fid-din*) bagi para santrinya. Semua materi yang diajarkan di pesantren ini sepenuhnya bersifat keagamaan dan bersumber dari kitab-kitab berbahasa arab (kitab kuning) yang ditulis oleh para ulama' abad pertengahan.

Terkait dengan penyelenggaraan mata pelajaran umum secara khusus pendidikan jasmani di pesantren Yasmadi (2002, hlm. 78) menyatakan bahwa:

Lemahnya visi dan tujuan pendidikan pesantren merupakan penekanan yang berlebihan terhadap satu aspek disiplin keilmuan tertentu, sehingga mengabaikan aspek keilmuan lainnya yang mana telah mengalami penyempitan orientasi kurikulum. Karena pelajaran agama masih dominan di beberapa lingkungan pesantren, bahkan materinya hanya khusus disajikan dalam bentuk bahasa arab, dan pengetahuan umum dilaksanakan hanya setengah-setengah, sehingga kemampuan santri terbatas dan masih kurang mendapat pengakuan dari sebagian masyarakat.

Pengembangan kurikulum pesantren pada dasarnya tidak bisa lepas dari visi pembangunan nasional yang berupaya menyelamatkan dan memperbaiki kehidupan nasional yang tertera dalam GBHN. Menurut Sulthon, M. dan Khusnuridho (2004, hlm. 72) secara konseptual, perwujudan masyarakat berkualitas dapat dibangun melalui perubahan kurikulum pesantren yang berusaha membekali para santri untuk menjadi subyek pembangunan yang mampu menampilkan keunggulan santri yang tangguh, kreatif, dan profesional pada bidangnya masing-masing.

Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status,

melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. *Teams Games Tournaments (TGT)* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Slavin, 2008, hlm.163).

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. Berdasarkan pemaparan fenomena di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (team Games Tournament)* terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa melalui mata pelajaran pendidikan jasmani.

Metode

Lokasi yang digunakan adalah sekolah yang menerapkan sistem *boarding school* yaitu di Pondok Pesantren Persatuan Islam 76 Tarogong Kabupaten Garut Jawa Barat. Dengan waktu pelaksanaan penelitian selama 12 kali pertemuan dalam 4 minggu, setiap minggu dilakukan penelitian sebanyak 3 hari. Menurut Brooks dan Fahey (1984, hlm. 405) menyatakan "bahwa pembelajaran dengan frekuensi 3 kali seminggu akan terjadi peningkatan kualitas keterampilan, karena dengan pembelajaran 3 kali seminggu akan memberikan kesempatan bagi tubuh untuk beradaptasi terhadap beban pelajaran yang diterimanya."

Populasi yang ditentukan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di Pondok PERSIS Tarogong Kabupaten Garut yang bertempat tinggal di asrama (*boarding school*) berjumlah 30 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik

total sampling. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *pretest-posttest control group design*. Kemudian dalam penelitian ini penulis menggunakan *random assignment* yang berfungsi sebagai syarat sampel memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan kelompok undian dalam penelitian ini secara acak dengan cara mengundi menjadi dua kelompok kemudian diundi lagi untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok control. Dalam penelitian ini penulis menggunakan *random assignment* yang berfungsi sebagai syarat sampel memiliki peluang yang sama untuk mendapatkan kelompok undian dalam penelitian ini secara acak, menurut Azwar (2009, hlm. 119) dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Seluruh sampel satu persatu diundi untuk menentukan siapa yang masuk kedalam kelompok satu dan siapa yang masuk kedalam kelompok dua.
2. Setelah sampel terbagi menjadi dua kelompok kemudian diundi lagi untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua bentuk, yakni: Instrumen yang pertama adalah Instrumen berbentuk skala untuk motivasi belajar yang terdiri dari dua komponen yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, kemudian penyusunan angket instrumen penelitian ini peneliti menggunakan skala Likert. Kemudian instrumen yang kedua adalah bentuk tes kemampuan motorik, merupakan item tes motor ability (*Barrow motor ability tes*) menurut Johnson dan Nelson (dalam Nurhasan 2000, hlm 100-103) terdiri dari: 1) Standing Broad Jump, 2) Zig-zag Run, 3) Soft Ball Throw, 4) Wall Pass, 5) Lari cepat 50 Meter, 6) Medicine Ball-Put

Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa

Variabel motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani diukur dengan

menggunakan angket motivasi belajar siswa dengan jumlah pernyataan 40 butir soal dengan menggunakan skala Likert sikap, diperoleh skor minimum ideal = 1 dan skor maksimum ideal = 5, sehingga diperoleh rata-rata ideal = 3, dan standar deviasi ideal = 1,5. Menurut Sudijono (2005, hlm. 452) Berdasarkan rata-rata ideal dan standar deviasi ideal tersebut, skor motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani didapatkan hasil perhitungan skor motivasi belajar siswa yaitu,

Tabel 1.
Rekapitulasi Hasil Perhitungan
Skor Motivasi Belajar Siswa

Statistik	Model Pembelajaran	
	TGT	Konvensional
N	15	15
Π	14,875	5,25
SD	1,09978353	1,698739
SD ²	1,209524	2,885714

Hasil pengukuran motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, untuk kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai rata-rata 14,875, sedangkan untuk kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional mempunyai rata-rata 5,25. Hal ini berarti rata-rata motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran konvensional tergolong sangat tinggi.

2. Deskripsi Data Kemampuan Motorik Siswa

Variabel kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani diukur dengan menggunakan tes *Barrow Motor Ability*, diperoleh skor minimum ideal = 1 dan skor maksimum ideal = 5, sehingga diperoleh rata-rata ideal = 3, dan standar deviasi ideal = 1,5. Menurut Sudijono (2005, hlm. 452) berdasarkan rata-rata ideal dan standar deviasi ideal tersebut, skor

kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani jasmani didapatkan hasil perhitungan skor motivasi belajar siswa yaitu,

Tabel 2.
Rekapitulasi Hasil Perhitungan Skor Kemampuan Motorik Siswa

Statistik	Model Pembelajaran	
	TGT	Konvensional
N	15	15
II	6,68125	4,64875
SD	1,801799365	1,83752
SD ²	3,246481	3,376478

Hasil pengukuran kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, untuk kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT mempunyai rata-rata 6,681, sedangkan untuk kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional mempunyai rata-rata 4,648. Hal ini berarti rata-rata kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani yang mengikuti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran konvensional tergolong baik.

Tabel 3.
Hasil Perhitungan Uji Normalitas pada Motivasi Belajar Siswa dan Kemampuan Motorik Siswa Kelas VII

No	Variabel	Kolmogorov -Smirnov ^a		Probabilitas	Ket.
		Motivasi	Motorik		
1.	Model Pembelajaran <i>TGT (Team Games Tournament)</i>	0,200	0,200	> 0.05	Normal
2.	Model Pembelajaran Konvensional	0,200	0,151	> 0.05	Normal

Dalam proses perhitungannya peneliti menggunakan SPSS seri 16. Berdasarkan hasil tabel diatas cara pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu: jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Maka dapat dinyatakan bahwa distribusi data dari masing-masing variabel berdistribusi normal.

Setelah uji normalitas diketahui berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas ini dimaksudkan untuk menguji bahwa setiap kelompok yang akan dibandingkan memiliki variansi yang sama. Dengan demikian perbedaan yang terjadi dalam uji hipotesis benar-benar berasal dari perbedaan antara kelompok, bukan akibat dari perbedaan yang terjadi di dalam kelompok. Uji homogenitas dilakukan terhadap kelompok data motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani baik

secara bersama-sama menggunakan uji *Box'M* menghasilkan angka signifikansi = 0,414 dan secara sendiri-sendiri dengan uji *Levene Test* menghasilkan angka signifikansi = 0,116 untuk variabel motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, dan angka signifikansi = 0,946 untuk variabel kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani. Hasil analisis selengkapannya disajikan dalam Lampiran. Tampak bahwa angka signifikansi yang dihasilkan baik secara bersama-sama maupun secara sendiri-sendiri lebih besar dari 0,05. Dengan demikian berarti bahwa matrik varians-kovarians pada variabel motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani adalah homogen.

Hasil uji manova (*multivariate analisis varians*) Uji multivariat adalah untuk meneliti pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara bersama-sama.

Tabel 4.
Rekapitulasi Hasil Uji Multivariate

Efek	Statistik	F	Sig
Model Pembelajaran	<i>Pillai's Trace</i>	53,615	0,000
	<i>Wilks' Lambda</i>	53,615	0,000
	<i>Hotelling's Trace</i>	53,615	0,000
	<i>Roy's Largest Root</i>	53,615	0,000

Sedangkan uji pengaruh antar subjek adalah untuk meneliti pengaruh variabel independent terhadap variabel dependen secara sendiri-sendiri yaitu,

Tabel 5.
Rekapitulasi Hasil Uji Pengaruh antar Subjek

Source	Dependent Variabel	F	Sig
Model Pembelajaran	Motivasi Belajar	96,519	0,000
	Kemampuan Motorik	56,621	0,000

3. Pengujian Hipotesis

1) Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil analisis pengaruh model pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran penjas diperoleh nilai statistik $F = 96,519$ dengan angka signifikansi 0,000. Angka signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Kemudian dalam menentukan hasil dari pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dideskripsikan secara statistik pada kelompok eksperimen terhadap motivasi belajar siswa kelas VII.

Tabel 6.
Deskripsi Statistik Kelompok Eksperimen Terhadap Motivasi Belajar

Variabel	Mean	Std.Deviation	N
eksperimen	7,93	1.100	15

Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari tabel diatas adalah adanya pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) karena hasil dari perhitungan secara statistik menunjukkan $H_0 : =_0$ yang berarti H_0 ditolak dan $H_1 : >_0$ diterima.

2) Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil hitungan analisis secara statistik diatas pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dengan mendeskripsikan pada kelompok kontrol terhadap motivasi belajar.

Tabel 7.
Deskripsi Statistik Kelompok Kontrol Terhadap Motivasi Belajar

Variabel	Mean	Std.Deviation	N
Kontrol	2,80	1.699	15

Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari tabel diatas adalah tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar melalui model pembelajaran konvensional karena hasil dari perhitungan secara statistik menunjukkan $H_0 : =_0$ yang berarti H_0 diterima dan $H_1 : >_0$ ditolak.

3) Pengaruh Model Pembelajaran TGT Terhadap Kemampuan Motorik

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis pengaruh model pembelajaran terhadap kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani diperoleh nilai statistik $F = 56,621$ dengan angka signifikansi 0,000. Angka signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05. Kemudian dalam menentukan hasil dari pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT dideskripsikan secara statistik pada kelompok eksperimen terhadap kemampuan motorik siswa kelas VII.

Tabel 8.

Deskripsi Statistik Kelompok Eksperimen Terhadap Kemampuan Motorik

Variabel	Mean	Std.Deviation	N
eksperimen	3,00	1.890	15

Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari tabel diatas adalah adanya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) karena hasil dari perhitungan secara statistik menunjukkan $H_0 : =_0$ yang berarti H_0 ditolak dan $H_1 : >_0$ diterima.

4) Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Kemampuan Motorik

Berdasarkan hasil hitungan analisis secara statistik diatas pengaruh model pembelajaran konvensional kemampuan motorik dengan mendeskripsikan pada kelompok kontrol terhadap kemampuan motorik.

Tabel 9.

Deskripsi Statistik Kelompok Kontrol Terhadap Kemampuan Motorik

Variabel	Mean	Std.Deviation	N
Kontrol	2,13	1,846	15

Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari tabel diatas adalah tidak adanya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik melalui model pembelajaran konvensional karena hasil dari perhitungan secara statistik menunjukkan $H_0 : =_0$ yang berarti H_0 diterima dan $H_1 : >_0$ ditolak.

5) Uji Manova Kelompok Eksperimen dan Kontrol Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Motorik

Hasil *multivariate test* tentang motivasi belajar dan kemampuan motorik pada pelajaran pendidikan jasmani antara siswa yang diajar dengan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*)

dengan model pembelajaran konvensional menghasilkan angka signifikansi = 0,000 pada nilai *F Pillai's Trace*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* = 53,615. Karena angka signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Tabel 10.

Hasil Uji Manova Kelompok Eksperimen dan Kontrol Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Motorik Siswa Kelas VII

Variabel	Mean Square	F	Sig
Motivasi Belajar	197,633	96,519	0,000
Kemampuan Motorik	197,633	56,621	0,000

Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ditolak dan menerima hipotesis penelitian. Analisis deskriptif tentang motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani menunjukkan rata-rata motivasi belajar pada pelajaran pendidikan jasmani siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) sebesar 14,875 lebih besar dari pada rata-rata motivasi belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran secara konvensional yakni sebesar 5,25. Demikian juga untuk rata-rata kemampuan motorik pada pelajaran pendidikan jasmani siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) sebesar 6,681 lebih besar dari pada rata-rata kemampuan motorik siswa yang diajar dengan model pembelajaran secara konvensional yakni sebesar 4,648. Jadi, dari rata-rata yang dihasilkan menunjukkan bahwa dengan pengajaran yang diberi perlakuan dengan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) lebih baik dibandingkan dengan yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran secara konvensional terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa kelas VII. Dengan demikian hipotesis

tidak ditolak dan menerima hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa kelas VII pada pelajaran pendidikan jasmani dengan hasil dari perhitungan secara statistik menunjukkan $H_0 : =_0$ yang berarti H_0 ditolak dan $H_1 : >_0$ diterima.

Seperti yang telah dikemukakan dalam latar belakang penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa dengan membandingkannya pada model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dari hasil pengolahan dan analisis data melalui prosedur statistika terbukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) menghasilkan pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam memotivasi belajar dan mengembangkan kemampuan motorik siswa.

Pada pengujian hipotesis yang pertama menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan hasil dari uji tes angket motivasi belajar siswa yang melakukan pembelajaran yang sifatnya kerjasama dapat menggugah rasa semangat siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar pendidikan jasmani baik secara individu maupun secara berkelompok, maka pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) siswa mampu bersaing secara baik di dalam kelompoknya. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dian Riski Nugroho (2012), dengan hasil penelitiannya adalah (1) Motivasi belajar siswa kelas X SMAN

1 Panggul dalam mengikuti pembelajaran bola voli setelah diterapkannya model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa pada kelas kontrol. (2) Respon sebagian besar siswa terhadap penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT di kelas X SMAN 1 Panggul dalam mengikuti pembelajaran bola voli adalah setuju.

Pada pengujian hipotesis yang kedua menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik siswa kelas VII dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan hasil dari uji tes *Barrow Motor Ability*, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) didapatkan siswa memiliki beragam aktivitas jasmani yang menarik serta menyenangkan dan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga siswa dapat mengikuti secara aktif proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Hal ini didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Chrysta Marcelena (2014), Dengan hasil penelitiannya adalah secara keseluruhan kemampuan motorik siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mlati Kabupaten Sleman sebagian besar berkategori sedang yaitu 53 siswa (53,00%). Maka dengan diketahuinya kemampuan motorik siswa kelas VII tersebut, dimaksudkan ada upaya untuk meningkatkan kemampuan motorik kelas VII di SMP Negeri 1 Mlati, sehingga dapat mempengaruhi nilai praktek siswa yang dimungkinkan dipengaruhi karena tingkat kemampuan motorik. Dengan semakin meningkatnya kemampuan motorik siswa pada anak usia dini maka akan meningkat pula kematangan dalam melakukan aktivitas gerak motoriknya.

Pada pengujian hipotesis yang ketiga menunjukkan bahwa model pembelajaran

konvensional tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan hasil dari uji tes angket motivasi belajar siswa model pembelajaran yang diberikan kepada siswa sifatnya konvensional dengan melakukan pembelajaran sesuai yang diperintahkan guru sehingga siswa merasa cepat bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang bersifat monoton. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wachit Nugroho (2012), dengan hasil dari hasil analisis perbandingan hasil skor *pretest* dan *posttest* pada saat *pretest* siswa yang tuntas sebanyak 3 siswa atau 11,53% setelah diberikan pembelajaran secara konvensional dilakukan *posttest* menjadi 13 siswa atau 50,00% dari 26 siswa. Sedangkan pada kelompok eksperimen saat *pretest* siswa yang tuntas sebanyak 4 siswa atau 15,38% setelah diberikan perlakuan terhadap kelompok eksperimen meningkat menjadi 25 siswa atau 96,15% dari 26 siswa.

Pada pengujian hipotesis yang keempat menunjukkan bahwa model pembelajaran konvensional tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik siswa kelas VII dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan hasil dari uji tes *Barrow Motor Ability*, model pembelajaran konvensional yang diberikan kepada siswa dalam proses belajar mengajar tidak efektif diberikan kepada siswa, karena dalam proses pembelajaran siswa tidak dapat belajar secara berkompetisi dan siswa tidak dapat mengukur kemampuan motorik serta kepercayaan diri mereka sendiri. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Chrysta Marcelena (2014), Dengan hasil penelitiannya adalah untuk siswa berkategori kurang pada kemampuan motorik nya adalah sebesar 22 siswa atau 22,00% dan jumlah siswa yang memiliki kemampuan motorik sedang 53 siswa atau sebesar 53,00 % dari jumlah subjek 100 siswa.

Pada pengujian hipotesis yang kelima menunjukkan bahwa model pembelajaran

kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) lebih baik bila dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa kelas VII dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting guru menciptakan suasana yang aktif kreatif komunikatif baik dengan sesama teman ataupun guru, sehingga hasil dari uji tes yang telah dilakukan pembelajaran yang sifatnya kerjasama dapat menggugah rasa semangat siswa untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dari diri sendiri. Siswa mampu bersaing secara individu maupun kelompok dengan model pembelajaran kooperatif ini, dapat bersaing secara sehat dengan kemampuan motorik mereka masing-masing saling berkompetisi baik secara intern maupun ekstern pada kelompoknya. Kemampuan motorik siswa yang diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) mengalami peningkatan secara signifikan dibandingkan sebelum mereka mengikuti atau mendapatkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dalam perlakuan selama penelitian berlangsung. Dengan hasil penelitian lainnya dari Ida Bagus (2013) adalah berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terbukti efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas XI PSIA 2 SMA Negeri 1 Bebandem tahun pelajaran 2012/2013. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar khususnya materi lompat jauh. Sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan kemampuan motorik siswa karena sangat efektif dalam proses pembelajarannya

dan siswa dapat belajar secara kompetisi mengukur kemampuan motorik serta membangun motivasi diri.

Di dalam penelitian ini model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) tampak berhasil mengesampingkan model pembelajaran konvensional yang berorientasi kepada motivasi belajar siswa dan kemampuan motorik siswa, yang berarti pembelajaran yang selama ini guru sebagai pusat pembelajaran berubah kearah siswa sebagai pusat pembelajaran. Menurut Metzler (2000) "*Learner as problem solver*" pembelajaran sebagai pemecah masalah, ini dapat dilihat pada saat proses pembelajaran guru tidak mendominasi proses pembelajaran lagi tetapi siswa lebih aktif dalam proses pembelajarannya. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa yang tergabung dalam kelompok eksperimen mereka mempraktekkan dan memecahkan masalah yang diberikan oleh guru sampai akhirnya mereka menemukan jawaban atas masalah yang telah diberikan oleh guru. Hal tersebut dapat dilihat dari apa yang siswa lakukan seperti:

- a. Rasa ingin tahu setiap siswa terhadap materi, aktivitas dan tujuan yang akan mereka pelajari.
- b. Aktif dalam berkomunikasi dengan kelompoknya.
- c. Pada saat evaluasi banyak siswa yang bertanya kepada guru.
- d. Siswa lebih berani menghadapi masalah yang diberikan guru.
- e. Keberanian siswa dalam mempresentasikan gerakan yang mereka lakukan.
- f. Menghargai aturan pembelajaran model kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

Sedangkan siswa kelompok kontrol dengan menggunakan model konvensional, terlihat siswa hanya melakukan apa yang diperintahkan oleh guru saja ini berbeda dengan siswa kelas eksperimen yang lebih

termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Secara empiris dalam penelitian ini adalah: Pertama, terdapat perbedaan motivasi belajar dan kemampuan motorik pada pelajaran pendidikan jasmani secara bersama-sama antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan siswa yang diajar dengan model pembelajaran secara konvensional. Kedua, motivasi belajar pada pelajaran pendidikan jasmani siswa yang diajar dengan model kooperatif tipe TGT lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan model pembelajaran secara konvensional. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran yang telah ditetapkan, keterlibatan siswa mendapat porsi pembelajaran yang jelas. Ketiga, kemampuan motorik pada pelajaran pendidikan jasmani siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada siswa yang diajar dengan model pembelajaran secara konvensional. Hal ini disebabkan oleh rangkaian kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagian besar, dilakukan sendiri oleh siswa baik secara individu maupun berkelompok. Keadaan ini akan memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa dalam mengembangkan kemampuan untuk berpikir, berbuat dan yang paling utama siswa dapat berkompetisi secara individu maupun kelompok.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa pada pelajaran pendidikan jasmani. Secara rinci dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik siswa kelas VII dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Model pembelajaran konvensional tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Model pembelajaran konvensional tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan motorik siswa kelas VII dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
5. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa kelas VII dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Daftar Rujukan

- Azwar, S. (2009). *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Brooks, dan Fahey. (1984). *Sport Foundation for Elementary Physical Education. : A Tactical Games Approach*.
- Bucher. (1983). *Foundation of Physical Education*. London: The C.V. Mosby Company.
- Chrysta, M. (2014). Kemampuan Motorik Siswa Kelas VII Negeri 1 Mlati Sleman. *Jurnal. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Dian, R. N. (2012). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal. Universitas Negeri Surabaya*.
- Gabbard, et al. (1987). *Physical Education For Children*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Good, T. L. dan Brophy, J. E. (1990). *Educational Psychology: A Realistic Approach*. New York: Longman.
- Harsuki. (penyunting). (2003). *International Charter Of Physical Education And Sport*. UNESCO.
- Ida, B. (2013). Penerapan Model Kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar lompat jauh. *Jurnal. Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Johnson, dan Nelson. (1986). *Practical Measurement for Evaluation in Physical Education*. New York: Macmillan Publishing Company
- Metzler, dan Michael W. (2000). *Intructional Models for Physical Education*. Massachusetts: Allyn and Bacon.
- Wachit, N. (2012). Aplikasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Bermain Bolavoli pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Nguter Surakarta. *Universitas Sebelas Maret*.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Slavin, R. E. (2008). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Solopos. (2012). Surat kabar online. [Online]. Tersedia di: <http://www.solopos.com/2012/klaten/narkoba-bocah-smp-di-klaten-jadikurir-ss-198801>. [diakses 31 januari 2014].
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang WarliArtika.
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : CV Rajawali.
- Sulthon, M. dan Khusnurdhilo. (2004). *Manajemen Pondok Pesantren*. Jakarta: Diva Pustaka.
- Tempo.co. (2013). Surat kabar online. [Online]. Tersedia di: <http://www.tempo.co/read/news/2013/12/06/173535256/Mutu-Pendidikan-Indonesia-Terendah>

[di-Dunia](#). [diakses 31 januari 2014].

UNESCO.(2000). Peringkat Indeks Pengembangan Manusia (*Human Development Index*).

Universitas Pendidikan Indonesia. (2013). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI Press.

Yasmadi. (2002). *Modernisasi Pesantren, Kritik Nur Cholis Madjid Terhadap Pendidikan Islam Tradisional*, Jakarta: Ciputat Press.