

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran Permainan Hoki

Desti Siti Khoiriah¹ Yunyun Yudiana²

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Universitas Pendidikan Indonesia

desti.kitty@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan penulis mengenai kurangnya kerjasama pada saat pembelajaran permainan hoki berlangsung. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) Memberikan Pengaruh Terhadap Pembentukan Nilai-nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran Permainan Hoki di SMAN 26 Garut. Metode yang digunakan adalah eksperimen, dengan menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 26 Garut. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki di SMAN 26 Garut yang berjumlah sebanyak 40 orang ditetapkan dengan total sampling. Kemudian dibagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen sebanyak 20 orang dan kelompok kontrol sebanyak 20 orang yang ditentukan secara random sederhana. Berdasarkan pengolahan dan analisis data diperoleh nilai signifikasinya adalah 4,39 lebih besar dari 0,05 maka H_0 ditolak. Kesimpulan, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam permainan hoki memberikan pengaruh terhadap pembentukan nilai-nilai kerjasama di SMAN 26 Garut.

Kata kunci : Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), permainan hoki, kerjasama.

PENDAHULUAN

Olahraga hoki yang terdapat disekolah merupakan olahraga yang mengacu kepada system pendidikan, penambahan jam pelajaran di luar KBM atau biasa disebut dengan ekstrakurikuler yang secara tidak langsung memberikan suatu hiburan di luar waktu KBM yang tanpa mereka sadari. Dengan bermain, bersenang-senang dan tanpa aturan yang kaku siswa dapat mengikuti olahraga hoki dengan senang hati. Oleh karena itu hoki dapat pula bertujuan sebagai olahraga rekreasi. Namun tidak dapat di pungkiri siswa yang mengikuti olahraga hoki di sekolah dengan sungguh-sungguh dan antusias serta tingkat kemahirannya sudah baik, siswa tersebut dapat di arahkan kepada jalur prestasi. Jenis permainan hoki ini jika kita lihat jenis dan karakter dari permainannya hampir menyerupai sepak bola.

Hoki adalah permainan beregu yang terdiri atas 11 orang pemain untuk hoki lapangan (*field hockey*), 10 orang pemain dan 1 orang penjaga gawang. Dan 5 orang pemain untuk hoki ruangan (*indoor hockey*), 4 orang pemain dan 1 orang penjaga gawang. Hoki adalah olahraga yang menggunakan alat berupa stik (tongkat pemukul) dan bola untuk pemain serta leguard untuk penjaga gawang yang terdiri atas helmet, pelindung dada, pelindung tangan kanan dan kiri, stik dan pelindung kaki dari ujung kaki (sepatu) hingga pelindung yang menutupi tungkai.

Teknik permainan hoki ini meliputi *push* (mendorong bola), *hit* (memukul bola), *stop* (menahan bola), *dribble* (menggiring bola), *flick* (mencungkil bola), *jab* (menjangkau bola), *tackle* (merampas bola) dan *scoop* (mengangkat bola) ke arah gawang lawan dengan tujuan agar tim dapat mencetak gol. Bola dinyatakan masuk jika pemain menyerang dan menembakan bola di dalam lingkaran serang atau lingkaran gawang lawan.

Kerjasama merupakan hal yang penting bagi kehidupan manusia, karena dengan kerjasama manusia dapat melangsungkan kehidupannya. Kerjasama juga menuntut interaksi antara beberapa pihak. Menurut Soerjono Soekanto (2006, hlm. 66) kerjasama merupakan suatu usaha bersama antara orang perorang atau

kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Pendapat tersebut sudah jelas mengatakan bahwa kerjasama merupakan bentuk hubungan antara beberapa pihak yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama.

Untuk meningkatkan kerjasama siswa perlu diajarkan keterampilan social. Hal ini dikarenakan dengan keterampilan sosial nilai-nilai dalam kerjasama akan terinternalisasi dalam diri siswa dengan cara pembiasaan. Keterampilan sosial yang harus dimiliki siswa untuk meningkatkan kemampuan kerjasama siswa diungkapkan Suherman (2001, hlm. 86) menyebutkan unsur penting dalam kerjasama adalah:

- 1) Mengikuti aturan
- 2) Membantu teman yang belum bisa
- 3) Ingin semua teman bermain dan berhasil
- 4) Memotivasi orang lain
- 5) Bekerja keras menerapkan *skill*
- 6) Hormat terhadap orang lain
- 7) Mengendalikan tempramen
- 8) Memperhatikan perasaan orang lain
- 9) Kerjasama meraih tujuan
- 10) Menerima pendapat orang lain
- 11) Bermain secara terkendali

Menurut Suprijono (2010, hlm. 46) model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan agar terbentuknya kerjasama pada siswa. Disini peneliti mengambil model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) karena, Menurut Rusman (2010, hlm. 224), TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa

dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Menurut Slavin (2008) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

METODE

Terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, dimana metode eksperimen ini merupakan penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol (Nazir, 2005, hlm. 63). Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Sugiyono (2011, hlm. 108) bahwa “metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen bertujuan untuk menyelidiki ada tidaknya atau seberapa besar hubungan sebab akibat dengan memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada suatu kelompok eksperimental dan menyediakan kontrol untuk perbandingan.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 26 Garut yang mengikuti ekstrakurikuler hoki yang berjumlah 40 orang siswa yang terdiri dari 20 orang sebagai kelompok eksperimen dan 20 orang siswa sebagai kontrol sampelnya.

Untuk memperoleh data secara objektif, diperlukan instrumen yang tepat sehingga masalah yang diteliti akan terefleksi dengan baik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrument kuisisioner atau angket dan lembar observasi kerjasama siswa.

Tabel 1
Kategori Penilaian dengan Menggunakan Skala Likert untuk Angket

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
SS	5	1
S	4	2
R	3	3
TS	2	4
STS	1	5

Tabel 2
Kategori Penilaian dengan Menggunakan Skala Likert untuk Lembar Observasi

Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

a. Kisi-kisi Angket Kerjasama Bentuk Angket

Menurut Polak M. (1985) dalam Sumardiyanto, dkk (2010, hlm. 123), kerjasama atau kooperasi (*cooperation*) adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan bersama.

1. Mengikuti aturan
2. Membantu teman yang belm bisa
3. Ingin semua teman bermain dan berhasil
4. Memotivasi orang lain
5. Bekerja keras menerapkan skill
6. Mengendalikan tempramen
7. Memperhatikan perasaan orang lain
8. Tidak egois

a. Kisi-kisi Kerjasama dalam Bentuk Lembar Observasi

Kisi-kisi angket penelitian ini diambil dari pendapat Suherman (2001, hlm. 86) bahwa unsur penting dalam kerjasama, yaitu:

- a. Mengikuti aturan
- b. Membantu teman yang belum bisa
- c. Ingin semua teman bermain dan berhasil
- d. Memotivasi orang lain
- e. Bekerja keras menerapkan *skill*
- f. Hormat terhadap orang lain
- g. Mengendalikan tempramen
- h. Memperhatikan perasaan orang lain
- i. Kerjasama meraih tujuan
- j. Menerima pendapat orang lain
- k. Bermain secara terkendali

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Normalitas

Tabel 3
Hasil Uji Normalitas Angket dan Observasi pada Kelompok Eksperimen dengan Kelompok

Sampel		Lo <i>L_{hitung}</i>	<i>L_{tabel}</i>	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen	Gain	0.17	0.19	NORMAL
Kelompok Kontrol	Gain	0.18	0.19	NORMAL

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat diketahui nilai L_{tabel} untuk tes pada kerjasama dari daftar sebesar 0,19. Nilai L_{hitung} pada kelompok eksperimen adalah 0.17. Sedangkan nilai L_{hitung} pada kelompok kontrol adalah 0.18. Kriteria pengujian hipotesisnya adalah: Terima hipotesis nol (H_0) jika L_{hitung} lebih kecil dari pada L_{tabel} , dalam hal lainnya hipotesis nol diterima. Dengan demikian data pada kerjasama kedua kelompok sampel berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tabel 4
Hasil Uji Homogenitas Gabungan Angket dan Observasi Dari
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Sampel	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	1.46	2.15	HOMOGEN

Berdasarkan penghitungan uji homogenitas pada kerjasama kelompok siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kerjasama diperoleh F_{hitung} 1.46 dan pada F_{tabel} dengan taraf nyata $\alpha = 0.05$ dengan dk pembilang =n-1=20-1=19 dan dk penyebut =n-1=20-1=19 menunjukkan nilai 2.15 dengan kriteria pengujian, jika F_{hitung} lebih kecil atau sama dengan F_{tabel}, maka hipotesis nol (H₀) diterima. Dari perhitungan diatas, harga F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} yang berarti bahwa data kerjasama memiliki varians sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Tabel 5
Hasil Uji Hipotesis Gabungan Angket dan Observasi Dari Kelompok
Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Jenis Tes	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test dan Post-test</i>	4.39	2.021	SIGNIFIKAN

Langkah-langkah pengujian Hipotesis

a. Diketahui :

Kelas Eksperimen : Kelas Kontrol :

X₁ : 24,9 X₂ : 20,9

α : 0.05

n₁ : 20 n₂ : 20

$$S_1^2 : 3,16 \quad S_2^2 : 2,61$$

b. Membuat hipotesis dalam bentuk :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa

H_1 : Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran eksperimen dengan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa

c. Membuat hipotesis statistic

$$H_0 : \mu = \mu$$

$$H_1 : \mu \neq \mu_0$$

d. Mencari t_{hitung}

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} & S^2 &= \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} = 2,88 \\
 &= \frac{24,9 - 20,9}{2,88 \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}} & &= \frac{(20 - 1)3,16 + (20 - 1)2,61}{20 + 20 - 2} \\
 &= \frac{4}{2,88(0,316)} & &= \frac{(19)3,16 + (19)2,61}{38} \\
 &= \frac{4}{0,91} & &= \frac{60,04 + 49,59}{38} \\
 &= 4,39 & &= \frac{109,63}{38}
 \end{aligned}$$

e. Menentukan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis terima H_0 jika :

Terima H_0 jika $t(1 - 1/2\alpha) < t < t(1 + 1/2\alpha)$

Dalam H_0 ditolak untuk $\alpha = 0.05$ dan dk $(20 + 20 - 2) = 38$, maka Hipotesis nilai t pada distribusi (siswa) sebesar 4,39.

f. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

Ternyata nilai t_{hitung} (4,39) dan t_{tabel} (2,021), maka H_0 ditolak

g. Membuat kesimpulan

Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap

pembentukan nilai-nilai kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan hoki.

DISKUSI PENEMUAN

Setelah dilakukan pengolahan dan analisis data melalui uji statistik, maka penulis mendapatkan gambaran mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap Pembentukan Nilai-nilai Kerjasama dalam Pembelajaran Permainan Hoki di SMA Negeri 26 Garut.

Berdasarkan data yang diperoleh, dan analisis data yang telah dilakukan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam permainan hoki terhadap pembentukan nilai-nilai kerjasama siswa, maka terlihat bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap pembentukan nilai-nilai kerjasama siswa SMA Negeri 26 Garut.

Dari diskusi penemuan yang telah dipaparkan tersebut, peneliti dapat memberikan gambaran bagi para pembina, pembaca, serta guru pendidikan jasmani bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya permainan hoki dan olahraga-olahraga permainan lainnya, dikarenakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) membantu mengembangkan dan meningkatkan kemampuan bermain hoki, serta membentuk kerjasama siswa dengan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat memberikan hasil yang signifikan terhadap kemampuan bermain hoki dan pembentukan kerjasama siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang di paparkan dalam bab IV dapat disimpulkan bahwa: Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam permainan hoki memberikan pengaruh terhadap Pembentukan nilai-nilai kerjasama siswa di SMANegeri26Garut.

DAFTAR PUSTAKA

- Carsiwan, et al. (2013). *Pembelajaran Permainan Hoki*. Edisi kedua. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Dr. Bambang Abdljabar, M.Pd. & Jajat Darajat KN, S.Pd., M.kes., AIFO. (2013) *Aplikasi Statistika Dalam Penjas*. Edisi kedua. Bandung.
- Pandjaitan. (1992). *Pengertian Ekstrakurikuler*. Diakses dari <http://www.ras-eko.com/2013/05/pengertian-kegiatan-ekstrakurikuler.htm>.
- Sumardiyanto, dkk. (2010). *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. FPOK UPI Bandung.
- Sugiyono, (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta