

**PENGARUH KOOPERATIF LEARNING TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT
(TGT) TERHADAP MINAT SISWI KELAS XI DALAM PEMBELAJARAN
SENAM LANTAI ROLL BELAKANG**

Restu Maulana¹, Dr. Citra Resita, S.Pd., M.Pd²

Asep Suherman, S.Pd., M.Pd³

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Singaperbangsa Karawang

2010631070113@student.unsika.ac.id¹, citra.resita@fkip.unsika.ac.id²

asep.suherman@fkip.unsika.ac.id³

This research aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on class XI female students' interest in learning floor exercise, especially the back roll movement. The TGT model is a cooperative learning approach that combines academic activities with elements of games and competition, so it is hoped that it can increase students' motivation and interest in learning. This research uses quantitative methods with a quasi-experimental design. The research sample consisted of class XI female students at Yos Sudarso Karawang High School who were divided into an experimental group and a control group. The research instrument is a learning interest questionnaire and observation of learning activities. The results of data analysis show that there is a significant increase in interest in the group using the TGT learning model compared to the group using conventional methods. Thus, it can be concluded that the application of the TGT type cooperative learning model has a positive effect on increasing female students' interest in learning back roll floor exercises.

Keywords: Cooperative Learning, Team Games Tournament (TGT), Interest in Learning, Floor Gymnastics, Back Roll.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap minat siswi kelas XI dalam pembelajaran senam lantai, khususnya gerakan roll belakang. Model TGT merupakan salah satu pendekatan

pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan akademik dengan unsur permainan dan kompetisi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (kuasi eksperimen). Sampel penelitian terdiri dari siswi kelas XI di salah satu SMA Yos Sudarso Karawang yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar dan observasi aktivitas pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat yang signifikan pada kelompok yang menggunakan model pembelajaran TGT dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap peningkatan minat siswi dalam pembelajaran senam lantai roll belakang.

Kata kunci: Kooperatif Learning, Team Games Tournament (TGT), Minat Belajar, Senam Lantai, Roll Belakang.

A. Pendahuluan

Pada dasarnya pendidikan menjadi rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna Mourse (1964) membedakan pengertian istilah pendidikan Liberal (*Liberal Education*) dengan pendidikan umum (*General Education*). Bahwa pendidikan liberal lebih berorientasi pada bidang studi dan menekankan penguasaan materinya. Penguasaan materi pembelajaran secara mendalam

dan bahkan jika mungkin sampai tuntas menjadi tujuan utamanya. Sementara itu, pendidikan umum lebih bersifat memperhatikan “pelakunya” daripada bidang studi atau materinya. Tercapainya perkembangan individu secara menyeluruh itu yang menjadi tujuannya (Shofiana et al., 2023). Pendidikan juga memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan bangsa karena pendidikan berkaitan langsung dengan pembangunan kualitas sumber daya manusia (Handra, 2023). Dalam konteks

pendidikan khususnya jasmani, gerak insani inilah yang menjadi medan pergaulan para peserta didik sebagai aktor, pendidik sebagai aktor atau pengarah, dan gerak insani inipun sebagai media interaksi dengan lingkungannya dalam upaya mencapai tujuan hidupnya (Kurnia & Septiana, 2020) untuk mencapai tujuan bersama. Metode *Team Games Tournament* (TGT) menjadi salah satu metode yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Model pembelajaran TGT menjadi salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (Pitriani et al., 2022). Kemudian (Muhammadiyah & Utara, 2023) mengatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan dapat mengadaptasi dari kehidupan sehari-hari, dimana manusia dalam menjalani kehidupannya

memerlukan bantuan orang lain, tidak dapat hidup sendiri-sendiri. Jika hal ini diterapkan pada proses pembelajaran maka muncul pembelajaran kooperatif dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk memaksimalkan penguasaan materi. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif menuntaskan materi. Semua anggota kelompok harus tuntas dalam penguasaan materi, jika ada anggota kelompok yang belum tuntas, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab memberikan bimbingan agar seluruh materi tuntas dipahami. Kelompok dibentuk secara heterogen dengan mempertimbangkan kemampuan, ras, agama, golongan, jenis kelamin, dan lainnya. Penghargaan yang diberikan lebih berorientasi kepada kelompok, sehingga masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama terhadap kelompoknya. Menurut (Rusmawati et al., 2013) terdapat lima elemen dasar dalam pembelajaran kooperatif,

pertama, adanya saling ketergantungan positif diantara anggota kelompok dan keberhasilan kelompok sangat tergantung dari usaha setiap anggotanya. Kedua, tanggung jawab. Kelompok bertanggung jawab untuk mencapai tujuan bersama dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas pekerjaan masing-masing. Ketiga, interaksi yang baik, setiap anggota kelompok bekerja sama memahami materi dan saling member bantuan dan dukungan. Keempat, adanya keterampilan interpersonal dalam kelompok, pembelajaran keterampilan sosial tentang kepemimpinan, komunikasi, pengambilan keputusan dan lainnya. Kelima, anggota kelompok berdiskusi

Senam lantai roll belakang sangatlah sulit dilakukan oleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung setiap mulai sebuah pembelajaran siswa mengalami ketakutan sebelum melakukannya dan bahkan siswa ada yang sembunyi di tempatluar pembelajaran, namun dari kemampuan guru

yang dimiliki dan pendekatan yang sesuai dengan berbagai cara akhirnya siswa simpati dan bisa direkrut untuk terlibat dalam perjalanan pembelajaran maka senam lantai rol belakang tadi sekarang menjadi buah dari ketakutan siswa mau melakukannya dengan bermain baik memakai alat dan media apapun untuk membantu siswa (Morni, Wiwik Yunitaningrum, 2016)

Faktor internal merupakan suatu faktor atau suatu permasalahan yang datangnya dari dalam dirinya sendiri. Faktor internal yang menjadi penghambat pembelajaran senam lantai meliputi kondisi fisiologi serta psikologisnya. Berdasarkan factor internal pada indikator fisik yaitu (1) bentuk fisik peserta didik sangat menghambat dalam melakukan gerakan senam lantai, karena masih ada peserta didik yang memiliki berat badan kurang ideal atau kelebihan berat badan, sehingga dalam melakukan gerakan senam lantai akan terasa sulit dibanding peserta didik yang

memiliki berat badan yang ideal. Hal tersebut merupakan faktor yang membuat beberapa peserta didik merasa malas atau kurang menyukai pembelajaran senam lantai. Faktor lainnya adalah peserta didik merasa tidak nyaman setelah mengikuti pembelajaran senam lantai, hal tersebut terjadi karena dampak setelah melakukan gerakan senam lantai badan akan terasa pegal-pegal, apalagi kalau melakukan gerakannya dengan teknik yang salah.

B. Metode Penelitian Team Games Tournament (TGT)

Menurut (Astuti et al., 2022) Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Aktivitas belajar dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab,

kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan. peserta didik berperan aktif, bertanggung jawab serta dapat bersaing secara sehat dalam mengikuti pembelajaran karena dalam model pembelajaran TGT peserta didik akan diberikan *tournament* atau kompetisi setelah melakukan pembelajaran sehingga setiap kelompok akan bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran karena memiliki target yang harus dicapai.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Berdasarkan pengolahan analisis data dengan pendekatan statistika, menunjukkan adanya hasil yang valid dan signifikan. Penelitian ini dilakukan selama 8 kali pertemuan. Dengan rincian pertemuan pertama dilakukan pretest dilanjut dengan treatment atau perlakuan dilakukan 6 kali pertemuan dan pertemuan terakhir dilakukan posttest dengan tujuan

untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidaknya kooperatif learning tipe team games tournament (TGT) terhadap minat siswi kelas XI dalam pembelajaran senam lantai roll belakang.

Berdasarkan data yang diperoleh, dapat pengaruh kooperatif learning tipe team games tournament (TGT) terhadap minat siswi kelas XI dalam pembelajaran senam lantai roll belakang, dengan hasil mean pretest 54.63 dengan mean posttest 55.63. Hasil ini menunjukkan mean pretes mengalami kenaikan. Data yang telah diuji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya uji homogenitas dari data menunjukkan bahwa data bersifat homogen. Selanjutnya dilakukan uji paired sample T- test dengan pada tabel T data menunjukkan -1.000 yang artinya data sebelum diberikan perlakuan lebih rendah dari pada sudah diberikan perlakuan. Dengan hasil analisis uji hipotesis maka kooperatif learning tipe team games tournament (TGT) memberikan pengaruh terhadap minat siswi kelas XI dalam pembelajaran senam lantai roll

belakang di SMA Yos Sudarso Karawang.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kooperatif learning tipe team games tournament (TGT) memiliki pengaruh terhadap minat siswi kelas XI di SMA Yos Sudarso Karawang. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif learning tipe team games tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan minat siswi dalam pembelajaran senam lantai roll belakang.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). *Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Bramantha, H., & Yulianto, D. E. (2020). *Pengaruh Kondisi Ekonomi Orang*

- Tua Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 38–47. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v3i1.5851>
- Citra, R., & Ahmad, N. (2019). *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Senam Lantai Loncat Kangkang Pada Siswa Kelas X. Jurnal Speed*, 2, 1–7.
- Fadillah, F. D., Anhar, D., & Royana, I. F. (2021). *Penerapan model pembelajaran STAD dan TGT terhadap hasil belajar penjasorkes materi senam lantai roll belakang. Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(2), 280–287. <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i2.95>
- Ferrari Valentino, R., & Iskandar, M. (2020). *Identifikasi Minat Siswa Pada Ekstrakurikuler Sepak Bola. Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 1(1), 47–54. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v1i1.7>
- Handra, D. (2023). *Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pjok Di MTs 2 Muhammadiyah Pekanbaru*. 2(3), 576–583.
- Hasmarita, S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Minat Belajar Penjas. Jurnal Olahraga*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.37742/jo.v4i1.77>
- Hutasuhut, D. H., Amanda, F., Putri, D. A., Ginting, N. A., & Alya, S. Z. (2024). *Upaya Menjaga Kesehatan Mental Dalam Pertemanan. International Journal of Cross Knowledge*, 2(1), 87–92. <https://edujavare.com/index.php/IJK/article/view/220/175>
- Imawati, V., & Maulana, A. (2021). *Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK. Patria Eduacational Journal (PEJ)*, 1(1), 87–93. <https://doi.org/10.28926/pej.v1i1.439>
- Ismaya, B. (2015). *Model Kepemimpinan Sekolah Berkarakter Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Bambang. Jurnal Pendidikan Unsika*, 3 Nomor 1(Maret 2015), 97–108.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). *Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
-

Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R.
(2020). *Persepsi Siswa Tentang
Faktor yang Mempengaruhi Minat
Belajar. JAMBURA Guidance and
Counseling Journal, 1(1), 40–48.*
<https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.13>

6

Kurnia, D., & Septiana, R. A. (2020).
*Implementasi Permainan Kecil Sebagai
Bentuk Pemanasan Terhadap Minat
Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan
Jasamani. Physical Activity Journal,
2(1), 90.*