

# Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu

*by* Ibastanta Sembiring

---

**Submission date:** 21-Dec-2020 12:03AM (UTC+0800)

**Submission ID:** 1479641549

**File name:** lbastanta.doc (619K)

**Word count:** 4819

**Character count:** 32020



## Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreativitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu

### Team Games Tournament (TGT) Cooperative Model: Increased creativity, cooperation and soccer skills for deaf students

\*1Ibastanta Sembiring, <sup>2</sup>Beltasar Tarigan, <sup>3</sup>Dian Budiana

\*1,2,3Pendidikan Olahraga, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Received: 30 September 2020; Accepted 16 December 2020; Published 21 December 2020



14 STRAK	14 STRACT
<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menguji pengaruh model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap peningkatan kreativitas, kerjasama, keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu. Metode yang digunakan metode eksperimen dengan desain penelitian adalah <i>pretest</i> and <i>posttest</i> desain. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SLB Negeri Cicendo dan sampelnya adalah siswa kelas X yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel adalah total sampling. Instrumen penelitian adalah kreativitas yang dikembangkan dari penelitian Juliantine (2010) dan instrumen keterampilan bermain sepakbola menggunakan GPAI (<i>Game Performance Assessment Instrument Components</i>). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap kreativitas pada siswa tunarungu, (2) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap kerjasama pada siswa tunarungu, (3) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu, (4) terdapat perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan model pembelajaran konvensional terhadap kreativitas, kerjasama, dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. Mengacu pada hasil analisis dan kesimpulan penelitian, maka penulis memberikan beberapa rekomendasi bagi peneliti lain yang berminat untuk menjawab penemuan-penemuan baru yaitu mengenai tidak adanya pengaruh pada variabel kreativitas, kerjasama, keterampilan sepakbola melalui model pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>. Hal tersebut mungkin adanya kelemahan pada peneliti mengenai metode penelitian, tehnik pengambilan data, dan sampel yang terlibat.</p>	<p>The purpose of this study was to determine and examine the effect of the <i>Team Games Tournament</i> (TGT) learning model on increasing creativity, cooperation, soccer skills in deaf students. The method used was an experimental method with a research design was a <i>pretest</i> and <i>posttest</i> design. The population in this study were students of SLB Negeri Cicendo and the sample was 20 grade students. The sampling technique is total sampling. The research instrument is creativity developed from Juliantine's research (2010) and the instrument for playing football skills using GPAI (<i>Game Performance Assessment Instrument Components</i>). The results showed that: (1) there was an effect of the <i>Team Games Tournament</i> (TGT) type of cooperative learning model on creativity in deaf students, (2) there was an influence of the <i>Team Games Tournament</i> (TGT) type of cooperative learning model on cooperation among deaf students, (3) There is the influence of the <i>Team Games Tournament</i> (TGT) type of cooperative learning model on the skills of playing football in deaf students, (4) there are differences in the <i>Team Games Tournament</i> (TGT) type of cooperative learning model and the conventional learning model on creativity, cooperation, and football playing skills of deaf students. Referring to the results of the analysis and research conclusions, the authors provide several recommendations for other researchers who are interested in answering new findings, namely regarding the absence of influence on the variables of creativity, cooperation, football skills through the <i>Team Games Tournament</i> learning model. This may be a weakness in the researcher regarding the research method, data collection techniques, and the sample involved.</p>
<p><b>Kata Kunci:</b> Model Kooperatif; <i>Team Games Tournament</i>; Kreativitas, Kerjasama; Sepakbola</p>	<p><b>Keywords:</b> Cooperative Model; <i>Team Games Tournament</i>; Creativity, Cooperation; Football</p>
<p>*Corresponding Author Email: <a href="mailto:ibastantasembiring@gmail.com">ibastantasembiring@gmail.com</a></p>	<p> <a href="https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652">https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652</a></p>

**How To Cite:** Sembiring, I., Tarigan, B., & Budiana, D. (2020). Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreativitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 2(1), 128-140. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5652](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5652)

#### PENDAHULUAN



Aktivitas yang dilakukan siswa bukan hanya terbatas dengan fasilitas pembelajaran tetapi harus mampu menjadikan siswa berperan aktif sehingga untuk memenuhi harapan dibutuhkan model pembelajaran aktif (*active learning*) untuk menunjang keberhasilan belajar. Maksud dari pembelajaran aktif yaitu untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa atau siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki (Rosida & Suprihatin, 2020). Pembelajaran aktif pada dasarnya menunjukkan bahwa belajar lebih bermakna dan bermanfaat apabila siswa menggunakan alat indra mulai dari telinga, mata, sekaligus berfikir mengelola informasi dan ditambah dengan mengerjakan sesuatu yang bermanfaat, tidak hanya bagi dirinya sendiri tapi juga bagi diri orang lain (Avana, 2018). Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat membuat mereka berfikir tentang materi pelajaran. Satu cara yang paling efektif dan efisien untuk meningkatkan belajar aktif adalah dengan membagi peserta dengan berpasang-pasangan dan menyusun patner belajar (Gumilar & Sulisty, 2015).

Efektifitas pembelajaran bukan hanya sebatas kemampuan guru mengendalikan siswa untuk memenuhi apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran tetapi lebih mengendepankan keberhasilan dalam penyampaian tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang disediakan. Efektivitas berkaitan dengan penggunaan waktu sebaik-baiknya untuk memberikan materi sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa dengan meminimalkan kesalahan yang bisa terjadi dalam suatu episode pembelajaran (Prayogo, 2013). Pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa dapat meningkatkan keterampilan dan perkembangannya dibandingkan dengan kemampuan sebelumnya dalam setiap periode (Rustanto, 2017).

Pendidikan Jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*). Sudah tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Pahliwandari, 2017). Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki dua keuntungan utama yaitu keuntungan fisik dan edukasi (Widiyatmoko & Hudah, 2017). Keuntungan fisik meliputi: kebugaran, keterampilan gerak, dan kebiasaan melakukan aktivitas fisik (gaya hidup aktif). Sedangkan keuntungan edukasi meliputi: sosial, afektif, dan kognitif. Pengakaman belajar pendidikan jasmani yang diperoleh siswa di sekolah pada dasarnya merupakan proses penanaman nilai-nilai edukasi melalui aktivitas fisik dan olahraga yang disediakan oleh gurunya, yang pada gilirannya kebiasaan baik tersebut dapat dipraktikkan oleh siswa pada kehidupan sehari-hari siswa di masyarakat sepanjang hidupnya. Adapun yang membedakan mata pelajaran pendidikan jasmani dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, dimana manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan diberikan dalam situasi yang tepat agar dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik (Kurnia, 2018). Siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK memperoleh kebugaran yang lebih baik, aktif dalam mengikuti penjelasan guru dan selalu

konsentrasi dalam mengikuti pelajaran, tentunya ini juga bergantung pada pelaksanaan pembelajaran PJOK yang dilakukan secara prosedur, tentunya proses pembelajaran menjadi bagian penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan (Mukhit, 2016). Pendidikan jasmani adaptif disajikan untuk membantu siswa agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif. Hal ini disebabkan gerak merupakan kebutuhan yang mendasar bagi manusia, dan tanpa gerak manusia tidak akan mampu mempertahankan hidupnya, baik dari aspek kesehatan, pertumbuhan fisik, perkembangan mental sosial dan intelektual. Siswa yang memiliki kebutuhan khusus mempunyai hak yang sama dengan siswa yang normal dalam memperoleh pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya akan memperoleh pembinaan melalui pendidikan jasmani yang menjadi tugas utama para guru pendidikan jasmani (Friskawati, 2015). Apabila dihubungkan dengan beberapa variabel yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan kerjasama, kreatifitas, dan keterampilan bermain sepakbola pada permainan sepakbola untuk siswa tunarungu diharapkan keterkaitan antara beberapa variabel tersebut dapat diketahui karena belum ada data yang menyebutkan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kerjasama, kreatifitas, dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu pada permainan sepakbola. Oleh karena itu, penulis berkeinginan meneliti "Pengaruh Model Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Kerjasama, Kreatifitas dan Keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu di SLB Negeri Cicendo."

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, yakni dengan menyertakan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status yang mana pada model pembelajaran ini terdapat unsur permainan. TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2018). Pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu: Kelebihan dari model pembelajaran TGT yaitu: (1) lebih mengoptimalkan pencurahan waktu untuk tugas gerak. (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, (3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi lebih mendalam, (4) kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa, (5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. (6) Semangat belajar lebih tinggi, (7) hasil belajar lebih baik, (8) meningkatkan kebaikan budi kerjasama, dan persaingan sehat. Kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu: (1) sulitnya pengelompokan siswa yang memiliki kemampuan heterogen dari segi akademis, (2) masih adanya siswa berkemampuan tinggi tidak terbiasa dan susah memberikan penjelasan kepada siswa lainnya (Riski, 2013).

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan *pretest-posttest* desain. Desain ini sudah memenuhi kriteria eksperimen sebenarnya, yaitu dengan adanya manipulasi variabel pemilihan kelompok yang diteliti secara *random* dan seleksi perlakuan, desainnya seperti pada tabel 1.

Tabel 1. *Pretest-Posttest Design*

Kelompok	Pre-Test	Treatment	Post-Test
----------	----------	-----------	-----------



Eksperimen	R	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	R	O <sub>1</sub>		O <sub>2</sub>

(Creswell, 2014)

Keterangan :

- O<sub>1</sub> = *Pretest* kelas eksperimen
- O<sub>1</sub> = *Pretest* kelas kontrol
- O<sub>2</sub> = *Posttest* kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> = *Posttest* kelas kontrol
- X<sub>1</sub> = *Treatment* (pembelajaran (TGT) pada kelompok eksperimen)
- R = Siswa dirandom menjadi dua kelompok (eksperimen dan kontrol)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SLB Negeri Cicendo Kota Bandung yang berjumlah 20 orang sedangkan sampel pada penelitian sebanyak 20 orang. Adapun teknik pengambilan sampelnya menggunakan teknik *total sampling*, maksudnya seluruh siswa dalam populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kreatifitas adalah tes kreatifitas dalam bentuk angket yang dikembangkan oleh (Juliantine, 2010). Instrumen untuk mengukur kerjasama adalah angket yang dikembangkan oleh (Baron & Byane, 2000). Sedangkan instrumen keterampilan sepakbola menggunakan tes pelaksanaan keterampilan melalui metode GPAI (*Game Performance Assessment Instrument Components*) (Metzler & Klafter, 2000). Dalam menguji angket kreatifitas dan kerjasama dengan menggunakan skala Guttman. Pengolahan data dan analisis data digunakan untuk mempermudah peneliti menjawab berbagai pertanyaan yang menjadi masalah pada penelitian ini. Adapun Jenis data pada kerjasama, kreatifitas dan keterampilan bermain sepakbola adalah data interval dengan skala *rating scale*. Analisis menggunakan pengolahan data secara manual dengan urutan analisis data sebagai berikut; (1) Uji Normalitas Data dengan *Liliefors*, (2) Uji Homogenitas Data *Product Moment*, (3) Menghitung *Gain Pretest* dan *Posttest*.

Pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji-t dua sampel yaitu untuk mengetahui perbedaan antar variabel peneliti menggunakan uji persamaan dua rata-rata (dua pihak) dan untuk menentukan uji beda antar variabel menggunakan uji manova (*Multivariate Analysis of Variance*). Sedangkan esensi dari pengujian adalah ingin mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan (jelas) antara rata-rata hitung beberapa kelompok data.

## HASIL

### 1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kreatifitas Pada Siswa Tunarungu

Untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kreatifitas pada siswa tunarungu peneliti menggunakan uji persamaan dua rata-rata (dua pihak). Adapun hasil pengolahan data untuk uji antar variabel adalah pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Model Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Terhadap Kreatifitas

Variabel	N	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Keterangan
Kreatifitas	20	2,182	2,101	Signifikan

2

Pasangan hipotesis yang diajukan adalah

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$
- $H_1: \mu_1 > \mu_2$

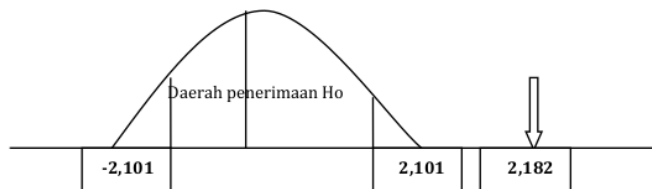
Penerimaan dan penolakan hipotesis adalah

2

- $H_1$  diterima jika  $-t(1-1/2\alpha) < t_{hitung} < t(1-1/2\alpha)$  artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap kreatifitas pada siswa tunarungu.

1

Keputusannya adalah untuk  $\alpha = 0,05$  dan dk ( $n_1 + n_2 - 2$ ) adalah  $(10+10-2) = 18$  maka diperoleh distribusi  $t(18) = 2,101$  dengan demikian batas kritisnya sebagai berikut: 18 maka diperoleh distribusi  $t(18) = 2,101$  dengan demikian batas kritisnya sebagai berikut:



Oleh karena  $t_{hitung}$  dengan nilai 2,182 lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan nilai 2,101 maka  $H_1$  diterima, atau hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan kreatifitas siswa tunarungu.

1

## 2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Kerjasama Pada Siswa Tunarungu

1

Untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* terhadap kerjasama pada siswa tunarungu peneliti menggunakan uji persamaan dua rata-rata (dua pihak). Adapun hasil pengolahan data untuk uji antar variabel adalah pada tabel 3

Tabel 3. Uji Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* Terhadap Kerjasama

Variabel	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Kerjasama	20	2,319	2,101	Signifikan

2

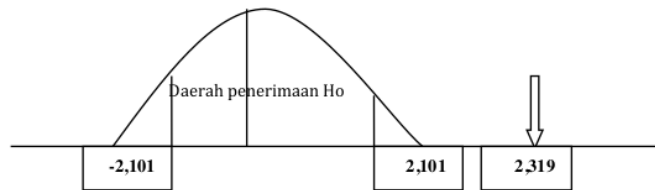
Pasangan hipotesis yang diajukan adalah

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$
- $H_1: \mu_1 > \mu_2$

Penerimaan dan penolakan hipotesis adalah

- $H_1$  diterima jika  $-t(1-1/2\alpha) < t_{hitung} < t(1-1/2\alpha)$  artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap kerjasama pada siswa tunarungu.

Keputusannya adalah untuk  $\alpha = 0,05$  dan dk  $(n_1 + n_2 - 2)$  adalah  $(10+10-2) = 18$  maka diperoleh distribusi  $t(18) = 2,101$  dengan demikian batas kritisnya sebagai berikut:



Karena  $t_{hitung}$  dengan nilai 2,319 lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan nilai 2,101 maka  $H_1$  diterima, artinya model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kerjasama siswa tunarungu.

### 3. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola Pada Siswa Tunarungu

Untuk menguji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu peneliti menggunakan uji persamaan dua rata-rata (dua pihak). Adapun hasil pengolahan data untuk uji antar variabel adalah pada tabel 4.

**Tabel 4. Uji Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Keterampilan Bermain Sepakbola**

Variabel	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Keterampilan Bermain Sepakbola	20	2,188	2,101	Signifikan

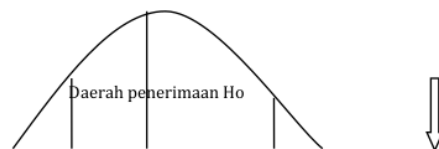
Pasangan hipotesis yang diajukan adalah

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$
- $H_1: \mu_1 > \mu_2$

Penerimaan dan penolakan hipotesis adalah

- $H_1$  diterima jika  $-t(1-1/2\alpha) < t_{hitung} < t(1-1/2\alpha)$  artinya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu.

Keputusannya adalah untuk  $\alpha = 0,05$  dan dk  $(n_1 + n_2 - 2)$  adalah  $(10+10-2) = 18$  maka diperoleh distribusi  $t(18) = 2,101$  dengan demikian batas kritisnya sebagai berikut:



-2,101	2,101	2,188
--------	-------	-------

Karena  $t_{hitung}$  dengan nilai 2,163 lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan nilai 2,101 maka  $H_1$  diterima atau hal ini berarti model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu.

#### 4. Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Kreatifitas, Kerjasama, dan Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Tunarungu

Untuk menguji perbedaan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional terhadap kreatifitas, kerjasama, dan keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu peneliti menggunakan uji manova. Adapun hasil pengolahan data untuk uji antar variabel adalah pada tabel 5.

Tabel 5. Analisis Uji MANOVA

Sumber Variansi	dk	JK	RJK	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Keterangan
Rata - rata	1	1135,2	1135,2			
Rata - rata antar kelompok	2	80	40	4,651	3,59	Signifikan
Rata - rata dalam kelompok	19	154,8	8,147			

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pengujian analisis uji Manova adalah sebagai berikut:

- Pasangan hipotesis yang diajukan adalah  
 $H_0: \mu y_1 = \mu y_2 = \mu y_3 = 0$  artinya secara bersama-sama tidak ada perbedaan antar variabel  
 $H_1: \mu y_1 \neq \mu y_2 \neq \mu y_3 \neq 0$  artinya secara bersama-sama tidak ada perbedaan antar variabel

- Menentukan taraf nyata  
 Taraf nyata atau derajat keyakinan yang digunakan sebesar  $\alpha = 0,05$  derajat bebas (df) dalam distribusi F yaitu:  
 $df_1 = k-1 = 3-1 = 2$   
 $df_2 = n-k = 20-3 = 17$   
 Maka diperoleh  $F_{tabel} (0,95; 2,17) = 3,59$

- Kriteria pengujian:  
 Terima  $H_1$  jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , artinya secara bersama-sama tidak ada perbedaan antar variable

- Keputusan  
 Berdasarkan hasil pengolahan data pada uji analisis data manova diketahui nilai  $F_{hitung}$  4,651 dan  $F_{tabel}$  adalah 3,59 karena  $F_{hitung} (4,651) > F_{tabel} (3,59)$  maka  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan model pembelajaran kooperatif



tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan model pembelajaran konvensional terhadap kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu.

Hasil deskripsi data pada model pembelajaran *Team Games Tournament* dan konvensional terhadap peningkatan kreatifitas, kerjasama, dan keterampilan sepakbola adalah pada tabel 6.

**Tabel 6. Deskripsi Data *Team Games Tournament* dan Konvensional**

Descriptive Statistics TGT					Descriptive Statistics Konvensional		
Variabel	Tes	N	Jumlah	Rata-Rata	N	Jumlah	Rata-Rata
Kreatifitas	Tes Awal	10	802	80,2	10	713	71,3
	Tes Akhir	10	855	85,5	10	742	74,2
Kerjasama	Tes Awal	10	267	26,7	10	221	22,1
	Tes Akhir	10	306	30,6	10	244	24,4
Keterampilan Bermain	Tes Awal	10	163	16,3	10	144	14,4
	Tes Akhir	10	189	18,9	10	160	16
Selisih	Kreativitas	10	53	5,3	10	29	2,9
	Kerjasama	10	39	3,9	10	23	2,3
	Keterampilan Bermain	10	26	2,6	10	16	1,6

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* pada variabel kreatifitas rata-rata untuk tes awal yaitu 80,2 dan tes akhir rata-rata 85,5. Kemudian pada variabel kerjasama diketahui rata-rata tes awal adalah 26,7 dan tes akhir 30,6. Selanjutnya pada variabel keterampilan sepakbola diketahui rata-rata untuk tes awal yaitu 16,3 dan tes akhir rata-rata 18,9. Pada model pembelajaran konvensional pada variabel kreatifitas diketahui rata-rata untuk tes awal yaitu 71,3 dan tes akhir rata-rata 74,2. Kemudian pada variabel kerjasama adalah rata-rata tes awal 22,1 dan tes akhir 24,4. Selanjutnya pada variabel keterampilan sepakbola diketahui rata-rata untuk tes awal yaitu 14,40 dan tes akhir rata-rata 16,00. Berdasarkan rata-rata dan simpangan baku pada kedua model pembelajaran untuk variabel kreatifitas, kerjasama, dan keterampilan sepakbola mengalami peningkatan yang nyata. Berdasarkan hipotesis yang telah ditentukan oleh peneliti maka untuk uji hipotesis menggunakan uji statistik induktif uji t.

## PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menguji pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)* terhadap peningkatan kreatifitas, kerjasama, keterampilan bermain sepakbola pada siswa tunarungu. Model pembelajaran kooperatif bukanlah hal yang sama sekali baru bagi guru. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok. Sesuai yang disampaikan oleh Gazali (2016), model pembelajaran kooperatif ini merupakan suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dan dalam struktur kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.

*Team Games Tournament* pada mulanya dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, yang merupakan metode pembelajaran pertama dari John Hopkins. *Team*

*Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 2 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Strategi *Team Games Tournament* yaitu strategi pembelajaran yang melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* (Sir & Noer, 2013). Pembelajaran dengan menggunakan *Team Games Tournaments* (TGT) memberikan kesempatan guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana yang konstruktif/positif. Strategi *Team Games Tournaments* (TGT) yang mempunyai ciri khas *games* dan *tournament* ini menciptakan warna yang positif di dalam kelas karena kesenangan para siswa terhadap adanya permainan-permainan di kelas (Nuryanti, 2019). Hasil penelitian yang dilakukan, penulis menemukan berbagai penemuan yang diuraikan pada bagian pembahasan ini. Adapun pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

### **1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Kreatifitas Siswa Tunarungu**

Hasil penelitian menunjukkan pada hipotesis pertama yaitu mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dapat meningkatkan kreatifitas siswa tunarungu pada permainan sepakbola. Hasil secara kualitatif menunjukkan perkembangan yang signifikan terhadap perubahan perilaku siswa, dimana kebiasaan siswa merasa malas ketika mengikuti pembelajaran jasmani tetapi melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* kreatifitas siswa meningkat. Berdasarkan data yang sudah diolah terdapat pengaruh yang signifikan antara dua variabel tersebut, maka secara nyata bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat mempengaruhi kreatifitas siswa. Hal tersebut terjadi karena untuk menumbuhkan rasa kreatifitas pada siswa yang memiliki kebutuhan khusus dibutuhkan pendekatan yang kontiniu karena orang yang memiliki kebutuhan khusus harus sesuai keadaan diri siswa tersebut. Pendekatan yang dibutuhkan anak kebutuhan khusus harus mencakup tiga ranah, adapun ketiga ranah tersebut menurut Maftuhin dan Fuad (2018), sikap itu terdiri dari tiga komponen yakni “komponen afektif, komponen kognitif, dan komponen psikomotor.” Komponen afektif adalah perasaan yang dimiliki oleh seseorang terhadap sesuatu objek. Komponen kognitif adalah kepercayaan atau keyakinan yang menjadi pegangan seseorang. Adapun komponen psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

### **2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Kerjasama Siswa Tunarungu**

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu membentuk kerjasama yang baik bagi siswa tunarungu. Gambaran yang diperoleh berdasarkan kejadian dilapangan bahwa aktivitas yang dilakukan siswa bukan hanya terbatas dengan fasilitas pembelajaran tetapi harus mampu menjadikan siswa berperan aktif sehingga untuk memenuhi harapan dibutuhkan model pembelajaran aktif (*active learning*) untuk menunjang keberhasilan belajar. Keberhasilan yang dimaksud yaitu timbulnya kerjasama antar siswa sehingga pada akhir tujuan dari pembelajaran jasmani tercapai. Selain itu, meningkatnya

kerjasama siswa tidak akan terjadi apabila kurang perhatian atau pengawasan dari pengajar. Hal tersebut terjadi karena butuhnya perhatian khusus bagi siswa tunarungu sehingga peneliti kurang menemukan strategi yang cocok untuk penyampaian materi yang akan disampaikan. Pemaparan tersebut<sup>4</sup> sesuai dengan kejadian di lapangan. Seperti yang diungkapkan oleh Lakoy (2015) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan kerjasama harus tercapai keuntungan bersama. Pelaksanaan kerjasama hanya dapat tercapai apabila diperoleh manfaat bersama bagi semua pihak yang terlibat di dalamnya (*win-win*). Apabila satu pihak dirugikan dalam proses kerjasama, maka kerjasama tidak lagi terpenuhi. Dalam upaya mencapai keuntungan atau manfaat bersama dari kerjasama, perlu komunikasi yang baik antara semua pihak dan pemahaman samaterhadap tujuan bersama. Pada dasarnya maksud dan tujuan dari kemitraan (kerjasama) adalah *win-win solution*. Aplikasinya yaitu bahwa dalam kerjasama harus menimbulkan kesadaran dan saling menguntungkan kedua pihak. Tentu saja, saling menguntungkan bukan berarti bahwa kedua pihak yang bekerjasama tersebut harus memiliki kekuatan dan kemampuan yang sama serta memperoleh keuntungan yang sama besar. Akan tetapi, kedua pihak memberi kontribusi atau peran yang sesuai dengan kekuatan dan potensi masing-masing pihak, sehingga keuntungan atau kerugian yang dicapai atau diderita kedua pihak bersifat proporsional, artinya sesuai dengan peran dan kekuatan masing-masing. Efektifitas pembelajaran bukan hanya sebatas kemampuan guru mengendalikan siswa untuk memenuhi apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran tetapi lebih mengendepankan keberhasilan dalam penyampaian tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang disediakan.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dapat Meningkatkan Keterampilan Bermain Sepakbola Pada Siswa Tunarungu**

Permainan sepakbola merupakan permainan kolektif dan membutuhkan keahlian khusus untuk menjadikan seseorang mampu melakukan beberapa keterampilan dalam sepakbola. Keterampilan-keterampilan tersebut tidak akan terbentuk atau terlaksana apabila orang tersebut tidak melakukan latihan. Sama halnya dengan siswa tunarungu dibutuhkan latihan khusus agar siswa tersebut mampu melakukan beberapa keterampilan khusus dalam permainan sepakbola. Untuk memenuhi tujuan dari permainan sepakbola yaitu siswa dituntut terampil melakukan beberapa gerakan khusus dalam sepakbola. Adapun latihan yang digunakan agar tercapai tujuan tersebut yaitu melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*. Latar belakang pemilihan model tersebut yaitu karena inti dari model pembelajaran *Team Games Tournament* yaitu kerjasama dan kompetisi antar kelompok. Hal tersebut yang diharapkan oleh peneliti yaitu melalui model pembelajaran *Team Games Tournament* siswa tunarungu menjadi terampil melakukan beberapa unsur penting dalam permainan sepakbola. Setelah dilakukan penelitian ternyata siswa tunarungu mampu melakukan beberapa unsur dalam sepakbola. Hal tersebut diketahui melalui pengolahan data yang diambil berdasarkan observasi peneliti dan dilakukan pengolahan data dengan hasil bahwa model pembelajaran mampu membuat siswa tunarungu terampil<sup>15</sup> dalam melakukan permainan sepakbola. Seperti yang diungkapkan oleh Wasti (2013), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Maksudnya bahwa hasil belajar diperoleh ketika siswa mampu melakukan beberapa



perubahan ke arah yang positif sehingga siswa paham terhadap apa yang menjadi permasalahan dalam dirinya.

#### 4. Perbedaan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dan Model Pembelajaran Konvensional Terhadap Kreatifitas, Kerjasama dan Keterampilan Sepakbola Pada Siswa Tunarungu

Berdasarkan hasil pengamatan oleh peneliti menunjukkan hasil yang berbeda antara siswa tunarungu yang diberikan model pembelajaran *Team Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut didasarkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan data yang terkumpul kemudian dilakukan pengolahan data dengan hasil bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional terhadap kreatifitas siswa tunarungu pada permainan sepakbola. Hasil tersebut sesuai dengan ungkapan Kiranawati dalam Nugroho dan Rachman (2013) bahwa, pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rilek di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, maka penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut: (1) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap kreatifitas siswa tunarungu, (2) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap kerjasama siswa tunarungu, (3) terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu, (4) terdapat perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (tgt) dan model pembelajaran konvensional terhadap kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. Mengacu pada hasil analisis dan kesimpulan penelitian, maka penulis memberikan beberapa rekomendasi bagi peneliti lain yang berminat untuk menjawab penemuan-penemuan baru yaitu mengenai tidak adanya pengaruh pada variabel kreativitas, kerjasama, keterampilan sepakbola melalui model pembelajaran *Team Games Tournament*. Hal tersebut mungkin adanya kelemahan pada peneliti mengenai metode penelitian, tehnik pengambilan data, dan sampel yang terlibat.

#### REFERENCES

Avana, N. (2018). Pengaruh Pembelajaran aktif Tipe Giving Question and Getting answer

Terhadap Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Pembelajaran Statistik. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 1(1), 91-100.

Baron, R., & Byane, D. (2000). *Social psychology ninth edition. United states: Printed of America.*

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th Ed). Thousand Oaks: Sage Publication, Inc.*

Friskawati, G. F. (2015). Implementasi Pembelajaran Penjas Berbasis Masalah Gerak Pada Siswa Tunarungu. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 3(1).

Gazali, N. (2016). Pengaruh Metode Kooperatif dan Komando Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Bermain Sepakbola. *Journal Sport Area*, 1(1), 56-62.  
[https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1\(1\).373](https://doi.org/10.25299/sportarea.2016.vol1(1).373)

Gumilar, G., & Sulisty, E. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Guided Teaching Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Merekam Audio Distudio di SMKN 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2).633-638.

Juliantine, T. (2010). Model Pembelajaran Inkuiri dalam pendidikan jasmani untuk Mengembangkan Kreativitas siswa Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Kurnia, M. (2018). Kontribusi Guru Penjas Dalam Meningkatkan Kedisiplinan Siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang (pp. 22-29)*. Universitas PGRI Palembang.

Lakoy, A. C. (2015). Pengaruh Komunikasi, Kerjasama Kelompok dan Kreativitas Terhadap Kinerja Karyawan Pada Hotel Aryaduta Manado. *Jurnal Emba: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 3(3), 981-991.  
<https://doi.org/10.35794/emba.v3i3.9773>

Maftuhin, M., & Fuad, A. J. (2018). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 3(1), 76-90.  
<https://doi.org/10.33367/psi.v3i1.502>

Metzler, R., & Klafter, J. (2000). The random walk's guide to anomalous diffusion: a fractional dynamics approach. *Physics reports*, 339(1), 1-77.  
[https://doi.org/10.1016/S0370-1573\(00\)00070-3](https://doi.org/10.1016/S0370-1573(00)00070-3)

Mukhit, A. (2016). Perilaku Siswa Setelah Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(1), 44-49.  
<https://doi.org/10.15294/active.v1i1.254>

Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Team Games Tournament) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan*



*Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.

- Nuryanti, R. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Bilangan Romawi bagi Siswa Tunarungu Kelas IV SDLB. *JASSI ANAKKU: Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*, 20(1), 40-51.
- Pahliwandari, R. (2017). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 154-164. <http://dx.doi.org/10.31571/jpo.v5i2.383>
- Prayogo, I. Y. (2013). Efektivitas Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Untuk Kelas X Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 30-40.
- Sirait, M., & Noer, P. A. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 1(3), 252-259. <https://doi.org/10.24114/inpafi.v1i3.1914>
- Riski, N. D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (Times Games Tournaments) TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli di Kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161-165.
- Rosida, P., & Suprihatin, T. (2020). Pengaruh Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Pada Siswa Kelas 2 SMU. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 6(2), 89-102.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Rustanto, H. (2017). Kinerja Mengajar Guru Penjas Dalam Mengimplementasikan Penilaian Portofolio Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Sepak Bola Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 130-143.
- Wasti, S. (2013). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *E-Journal Home Economic and Tourism*, 2(1), 15-25.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2), 44-60.

# Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu

## ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://mawarmerahakberdurii.wordpress.com">mawarmerahakberdurii.wordpress.com</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a> Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
4	<a href="http://ejournal.pin.or.id">ejournal.pin.or.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://repository.unissula.ac.id">repository.unissula.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	1%
8	Submitted to iGroup Student Paper	1%

---

9	<a href="http://jurnal.univpgri-palembang.ac.id">jurnal.univpgri-palembang.ac.id</a> Internet Source	1%
10	<a href="http://a-research.upi.edu">a-research.upi.edu</a> Internet Source	1%
11	<a href="http://ahmesabe.wordpress.com">ahmesabe.wordpress.com</a> Internet Source	1%
12	<a href="http://pt.slideshare.net">pt.slideshare.net</a> Internet Source	1%
13	<a href="http://elninopriatna.blogspot.com">elninopriatna.blogspot.com</a> Internet Source	1%
14	<a href="http://zombiedoc.com">zombiedoc.com</a> Internet Source	1%
15	<a href="http://chasinie.wordpress.com">chasinie.wordpress.com</a> Internet Source	1%
16	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1%
17	<a href="http://journal.uir.ac.id">journal.uir.ac.id</a> Internet Source	1%
18	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	1%

---

Exclude bibliography  On