

---

---

## Upaya Peningkatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) di Sekolah Dasar

Ahmad Bachtiar Rifa'i<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Olahraga  
Pascasarjana Universitas Negeri Malang Afiliasi  
e-mail korespondensi: [ari.bachtiar17@gmail.com](mailto:ari.bachtiar17@gmail.com)

---

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima: Bulan-Tahun

Disetujui: Bulan-Tahun

Dipublikasikan : Bulan-Tahun

*Kata Kunci:*

TGT, Pendidikan Jasmani

---

### Abstrak

Tujuan dari review artikel ini adalah mendeskripsikan upaya pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan model TGT (Team Games Tournament) di Sekolah Dasar. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status antar siswa. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengutamakan unsur kerjasama. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam proses belajar.

---

### Abstract

*The purpose of this review article is to describe the implementation of Physical Education learning with the TGT (Team Games Tournament) model in elementary schools. The TGT model of cooperative learning is one type or model of cooperative learning that is easy to apply and involves all students without having to differ in status. This type involves the role of students as peer tutors, contains elements of play that can excite the enthusiasm for learning and contains reinforcement. Learning activities with games designed in the TGT model of cooperative learning allow students to learn to be more relaxed in addition to fostering responsibility, honesty, cooperation, healthy competition and learning involvement.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah keadaan yang terjadi, pendidikan jasmani dikesampingkan oleh para siswa. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam hal akademik lainnya. Keadaan ini disebabkan oleh dua faktor yang saling berkaitan, yaitu terbatasnya kreatifitas Pendidikan dan kurangnya pengetahuan akan pentingnya Pendidikan jasmani, sehingga siswa terlihat malas karena mereka lebih banyak duduk dalam proses pembelajaran.

Masih banyaknya persoalan yang masih membelit program Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah. Persoalan-persoalan tersebut menggejala dalam banyak hal, dimulai dari terbatasnya peralatan dan tempat berlangsungnya pembelajaran Penjas, hingga persoalan ketepatan materi belajar yang harus dikuasai siswa SD yang bersumber dari masih berbeda-bedanya guru penjas dalam menginterpretasikan isi silabus dan Kompetensi Dasar (KD) dalam Kurikulum 2013.

Dalam hal materi ajar, misalnya, hingga saat ini masih terdapat perbedaan dalam hal konten apa yang harus ada dalam ruang lingkup pembelajaran aktivitas ritmik. Sebagian guru menerjemahkan bahwa materi aktivitas ritmik identik dengan senam ritmik, atau ada juga yang menganggap bahwa ia melulu berisi senam aerobik. Padahal ruang lingkup aktivitas ritmik amat meluas, termasuk di dalamnya lompat tali (skipping rope) yang mengandung banyak manfaat, baik dari sisi koordinasi maupun dari sisi kebugaran jasmani (Mahendra, 2015).

Di pihak lain, persoalan klasik pun masih jelas menggejala dalam hal pemahaman dan penguasaan guru terhadap model-model pembelajaran, pendekatan, serta gaya mengajar yang seharusnya digunakan guru dalam mengajar Penjas di SD. Salah satu gejalanya adalah mayoritas guru Penjas masih mengajar dengan model atau pendekatan langsung (direct teaching), sehingga semua perilaku mengajarnya masih selalu berorientasi kepada penguasaan keterampilan gerak dari siswa. Padahal sudah banyak diungkap oleh para ahli bahwa arah dari pembelajaran Penjas haruslah mencakup perubahan pada semua aspek pembelajaran, yaitu dalam domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotor (Mahendra, 2015).

Masalah guru yang dapat teridentifikasi dalam pembelajaran adalah masih tidak diketahuinya model-model pembelajaran oleh guru, sehingga pembelajaran berlangsung seolah satu arah, karena sebagai konsekuensinya guru pun selalu bersandar pada gaya mengajar tunggal yaitu gaya komando. Demikian juga dalam hal konten materi ajar, di mana guru sangat tidak mengenal hakikat pembelajaran aktivitas ritmik, sehingga siswa tidak mengenal berbagai keterampilan gerak dasar yang ada dalam wilayah aktivitas tersebut, seperti pola langkah, pantulan bola, tepukan, bahkan hingga lompat tali dan tarian.

Dengan demikian, di samping siswa kurang mendapatkan pengalaman gerak yang kaya dan berharga, siswa pun menjadi kurang keterlibatannya dalam aspek-aspek di luar psikomotor ketika mengikuti pembelajaran Penjas. Jika hal tersebut dibiarkan, maka dapat diduga dengan mudah bahwa siswa akan banyak dirugikan, dan karenanya perlu ada suatu upaya untuk mengubah kondisi yang ada. Salah satu upaya tersebut adalah dalam hal bagaimana model pembelajaran dapat diperkenalkan kepada guru dan bagaimana konten materi ajar juga diperkenalkan kepada siswa.

## PEMBAHASAN

Menurut Suherman (2000) tentang klasifikasi tujuan umum pendidikan jasmani yang meliputi tujuan perkembangan fisik (physical fitness), perkembangan gerak, perkembangan mental, dan perkembangan sosial. Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani terdapat beberapa aspek yaitu aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif. Namun, aspek yang paling sentral dalam pendidikan jasmani merupakan aspek psikomotor. Aspek psikomotor merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai penekanan pada sesuatu yang spesifik, yaitu untuk tujuan meningkatkan kualitas gerak tubuh. Proses belajarnya meliputi pengamatan gerak untuk bisa mengerti prinsip bentuk gerakannya, kemudian menirukan dan mencoba melakukannya berulang kali, untuk selanjutnya menerapkan keterampilan gerak yang dikuasai dalam kondisi tertentu yang dihadapi hingga siswa bisa menciptakan gerakan-gerakan yang lebih efisien untuk menyelesaikan tugas-tugas

gerak tertentu. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar merupakan salah satu kegiatan belajar dalam pendidikan jasmani untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik (psikomotor), pengetahuan dan penalaran (kognitif), serta penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, spiritual, sosial).

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas (Suprijono, 2009:45).

### **Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament)**

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 unsur kerjasama. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rilek disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pemberian nilai didasarkan pada jumlah peningkatan skor total hasil tim. Skor yang diperoleh dari setiap individu dalam tim pada dasarnya merupakan skor tim, dengan demikian para siswa akan termotivasi meningkatkan skor individu dalam timnya untuk membawa keberhasilan timnya. Keberhasilan model ini banyak dipengaruhi heterogenitasnya anggota dalam satu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, gender skill, komunikasi, leadership, dan keinginan berjuang untuk timnya.

Sebagaimana diketahui, model pembelajaran kooperatif (cooperative learning) dapat diterapkan pada proses pembelajaran sebagai solusi terhadap masalah yang telah dikemukakan sebelumnya. Karena pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil dengan keahlian berbeda, dan di dalam kelompok kecil tersebut peserta didik saling belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Format pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu format kerja pembelajaran beregu dengan menggunakan pendekatan kooperatif, di mana para peserta didik dikelompokkan 4-6 orang secara heterogen berdasarkan jenis kelamin, agama, dan etnis sehingga dapat melatih kecakapan sosial setiap individu. Dalam lingkup kelompok, mereka akan saling bekerjasama, berdiskusi dan tolong menolong dalam mengerjakan tugas kelompok serta berkolaborasi mendukung tujuan kelompok untuk unggul dari kelompok lain. Setiap individu dalam kelompok tersebut memberikan kontribusi untuk pencapaian skor kelompoknya masing-masing (Saskia dkk, 2018).

Format TGT dalam pembelajaran kooperatif menuntut agar siswa dari semua kelompok mempelajari hal yang sama, dan di antara kelompok mereka harus berusaha untuk berkompetisi dengan kelompok lain. Atas dasar tuntutan tersebut, setiap anggota dari suatu kelompok harus bekerjasama saling mendukung, agar dapat mengangkat kepentingan kelompok. Dalam kegiatan pembelajaran ketika menggunakan metode TGT ini semua peserta didik memiliki peluang yang sama untuk memperoleh prestasi, baik sebagai individu maupun sebagai anggota kelompok.

Pada pembelajaran penjaskes yang berpusat pada siswa, harapan guru adalah siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran penjaskes, namun pada kenyataan di lapangan harapan ini sering tidak sepenuhnya terpenuhi. Penyebab tidak terpenuhinya harapan ini salah satunya bisa saja terjadi apabila guru tidak tepat memilih model pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung karena yang lebih aktif adalah gurunya bukan siswanya. Dengan cara yang demikian ini akan memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, karena setelah melalui penjelasan yang disampaikan oleh guru diharapkan siswa di dalam kelompok terjadi interaksi peer teaching, yaitu siswa yang mempunyai kemampuan lebih ditunjukkan untuk membimbing siswa yang masih belum mampu melakukan tugas. Maka dengan demikian tugas guru tidak menjadi figur sentral (teaching centered learning) tetapi tugas guru adalah sebagai fasilitator (student centered learning) (Afroni, M. 2014).

Materi ajar yang dapat dipilih untuk meningkatkan hasil belajar adalah aktivitas ritmik. Aktivitas ritmik dalam pendidikan jasmani dapat dijadikan alat untuk mengembangkan orientasi

gerak tubuh sehingga anak-anak memiliki unsur-unsur kemampuan tubuh yang multilateral (Mahendra, 2017).

Pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, kelebihan dari model pembelajaran TGT yaitu: (1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas gerak. (2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu. (3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam. (4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa. (5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain. (6) Motivasi 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 mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. (2) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya (Risky Nugroho, 2013).

## KESIMPULAN

Model kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa, dalam pembelajaran Teams Games Tournament ini, pembentukan kelompok sangat menarik bagi siswa dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Hennebry et al., 2017).

Pembelajaran secara berkelompok memberikan suasana pembelajaran menjadi interaktif karena siswa saling berinteraksi dalam mencapai tujuan yang sama. Permainan berkelompok yang membuat siswa saling bekerja sama untuk memenangkan permainan, motivasi siswa meningkat dengan adanya kompetisi dalam pembelajaran sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran menjadi lebih tinggi. Dalam pembelajaran TGT siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan oleh guru, tetapi semua siswa turut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan diskusi dan permainan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afroni, M. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Melalui Pendekatan Metode Teams Games Tournaments (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN Kebraon I Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(3).
- Bagus Lesmana, I. (2014). Perbandingan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dan Teams Games Tournaments (TGT) terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(1).
- Eka Ardiansah, F. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Motivasi Belajar Renang Gaya Bebas (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Wonoayu–Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6(1).
- Hadi Wijaya, D. (2017). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Dengan Tipe Jigsaw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Srengat). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(2).
- Hennebry, M. L., Fordyce, K., & Hennebry, M. L. (2017). Cooperative learning on an international masters Cooperative learning on an international masters. *Higher Education Research & Development*, 0(0), 1–15.
- Hidayati, N. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Pada Materi Lompat Kangkang Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt)(Studi Pada Siswa Kelas X-Bb Di Smk Negeri 1 Sooko Mojokerto). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(2).
- Mahendra, A. (2017). Model Pendidikan Gerak: Implementasi Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. Bandung: FPOK UPI
- Riski Nugroho, D. (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).
- Saskia, S., Mahendra, A., & Samini, N. Implementasi Model Cooperative Learning Metode TGT Melalui Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Aktivitas Ritmik Lompat Tali Di Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(1), 15-22.

- Sonjaya, A. R. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Motorik Siswa Asrama Kelas VII. *Edusentris*, 3(2), 149-161.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh penerapan model kooperatif tipe jigsaw dan tgt (teams game tournament) terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2), 8-15.
- Suherman, S. (2000), Dasar-dasar Penjas. Bandung: Depdikbud
- Sukmawan, A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Materi Menggiring Bola Pada Permainan Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Tanwir Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(3).
- Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1-9.