

KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN *SOFTBALL*

Angling Dian P.

SD Karakan 1 Weru

ABSTRAK

*Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah sehingga juga berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya ialah terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya yaitu kurangnya kreatifitas guru untuk menerapkan model-model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Perilaku belajar yaitu (1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.Kontinue atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.(2) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup. (3) Positif atau berakumulasi.(4) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan. (5) Permanen atau tetap, sebagaimana dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai any relatively permanent change in an organism's behavioral reperoire that occurs as a result of experience.Bertujuan dan terarah. (6) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan. Maksud dan tujuan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) ini adalah untuk memenuhi hasrat gerak siswa, siswa lebih banyak aktif dalam kelompoknya untuk bekerja sama agar suatu tujuaan dapat tercapai. Siswa saling membantu, saling mengoreksi, dan berusaha agar teman sekelompok atau timnya dapat menguasai materi ajar. Dalam model pembelajaran ini mau atau tidak mau dalam satu kelompok harus berusaha menjadi yang paling baik karena dari tugas gerak yang diberikan akan dikompetisikan yang selanjutnya diberikan penghargaan bagi kelompok yang mendapatkan akumulasi nilai yang paling tinggi.*

Kata Kunci: *Pembelajaran; Softball, Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerak fisik. H.J.S Husdarta (2009: 4) menyatakan, "Pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Banyak beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang salah satunya kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran, guru kurang kreatif dalam penerapan model-model pembelajaran sehingga proses belajar mengajar kurang menarik bagi siswa.Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Turnament*) akan menuntut kreatifitas dan inisiatif guru penjas untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan.Salah satu materi ajar yang diberikan kepada siswa sesuai dengan silabus pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah permainan Softball.

Menerapkan pembelajaran yang mampu memicu motivasi siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar permainan *Softball* adalah tujuan dari penelitian ini, untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan metode pembelajaran dan ketepatan penyampaian materi dari guru. Untuk mendukung terlaksananya hal tersebut, maka muncul gagasan untuk melakukan penelitian dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Softball* Melalui Metode Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam Pembelajaran Penjasorkes bagi Siswa".

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah pembelajaran *Softball* dengan tipe TGT (*Teams Games Tournament*)?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah disampaikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan hasil belajar *Softball* melalui metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamen*).

LANDASAN TEORI

Belajar dan Pembelajaran

Belajar

Menurut Witherington dalam Purwanto (2002: 84) belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.

Tujuan Belajar

Menurut Musfiqon (2012: 8) tujuan belajar adalah untuk menemukan makna, pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui pesan yang diberikan pengajar, sumber belajar dan pengalaman hidup. Dengan harapan terjadi perubahan positif pada diri anak.

Pembelajaran

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2003: 17) pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Hasil Belajar

Hasil Belajar

Penilaian Hasil Belajar oleh pendidik adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran. (Permendikbud, 2014)

Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2008: 3), "Penilaian hasil belajar adalah suatu proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu".

Metode Pembelajaran Kooperatif

Pengertian Metode Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Karakteristik Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut (Rusman, 2013: 207):

Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Setiap anggota tim harus berperan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif.

Keterampilan bekerja sama

Kemampuan kerja sama itu di praktikkan melalui aktifitas dalam kegiatan pembelajaran secara kelompok.

PEMBAHASAN

Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Menurut Isjoni (2009:83) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pendidikan jasmani bertujuan agar dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dan bekerjasama antar anggota dalam kelompok serta siap mempelajari materi melalui model-model permainan. Pembelajaran jenis ini fungsi guru hanyalah sebagai fasilitator yang akan memantau kegiatan masing-masing dari siswa.

Komponen Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Deskripsi dari komponen-komponen TGT Slavin (2009: 165-168) adalah sebagai berikut:

Presentasi di Kelas

Materi dalam TGT pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya

presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah bahwa presentasi tersebut haruslah benar-benar berfokus pada unit TGT.

Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya.

Games

Games dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda.

Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Rekognisi/ Penghargaan Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau dalam bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka.

Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Softball Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Aplikasi metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dalam permainan Softball:

Penyampaian materi

Guru mendemostrasikan dan mencontohkan gerakan teknik dasar dan modifikasi permainan Softball, selanjutnya siswa diberikan tugas – tugas yang dikemas dalam *games* dan *tournament*.

Pembentukan kelompok

Kelompok dalam pembelajaran yang direncanakan yaitu jumlah siswa dibagi menjadi 8 kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa yang heterogen berdasarkan kemampuan, ras dan jenis kelaminnya.

Cara menentukan kelompok dengan memberikan peringkat hasil belajar Softball yang dibedakan antara siswa dan siswi, kemudian kelompok dibentuk secara *ordinal pairing* sehingga didapatkan kelompok yang heterogen jenis kelamin maupun kemampuannya.

Games

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Tidak menutup kemungkinan teknik yang buruk atau rendah

mengakibatkan permainan kurang menarik. Pendekatan bermain ini tidak hanya diterapkan dalam permainan Softball itu sendiri namun juga diterapkan dalam pemanasan sebelum permainan.

Tournament

Kompetisi yang dilakukan merupakan permainan yang sudah diberikan kemudian dikompetisikan antar tim. Setiap tim diberi kesempatan untuk berkompetisi dengan tim lain yang memiliki kinerja setara seperti mereka.

Penghargaan Kelompok

Skor yang diperoleh setiap peserta dalam *tournament* dijumlahkan untuk menentukan tim terbaik yang berhak mendapatkan penghargaan.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spritual, dan sosial), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Adang Suherman (2000: 23) dalam Purwo (2010: 9) tujuan pendidikan jasmani secara umum dapat di klasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu: perkembangan fisik, perkembangan gerak, perkembangan mental, perkembangan sosial.

Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

Softball

Permainan Softball

Permainan Softball adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu putra atau putri yang masing-masing regu terdiri dari sembilan orang pemain dan yang lain menjadi pemain cadangan. Permainan terdiri dari 9 babak yang disebut *inning*. Di dalam satu *inning*, tim yang bertanding masing-masing mempunyai kesempatan memukul (*batting*) untuk mencetak angka (*run*).

Sarana Prasarana Softball

Prasarana dalam permainan Softball adalah lapangan permainan, sedangkan sarana untuk permainan Softball adalah sarung tangan atau *glove*, alat pemukul atau *bat*, bola, helm, *catcher set* yang terdiri dari helm pelindung, bodi protektor dan *leg guard*, sepatu pole dan lain-lain seperti sarana tambahan bagi pemain, lapangan, *scorer*, serta *umpire* untuk permainan Softball itu sendiri.

Cara Bermain Softball

Permainan Softball adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu putera atau puteri yang masing-masing regu terdiri dari sembilan orang pemain dan yang lain menjadi pemain cadangan. Permainan terdiri dari 9 babak atau dalam Softball babak disebut *inning*. Di dalam satu *inning*, tim yang bertanding masing-masing mempunyai satu kali kesempatan menyerang atau memukul (*batting*) untuk mencetak angka (*run*). Ketika tim yang menyerang mendapat giliran memukul, seorang pelempar bola tim bertahan melemparkan bola ke arah penangkap bola sekencang-kencangnya agar bola tidak dapat dipukul. Tim yang mendapat giliran memukul bergantian seorang demi seorang untuk memukul bola. Tim yang berjaga berusaha mematikan anggota tim yang mendapat giliran memukul. Tim yang mendapat giliran memukul mendapat kesempatan 3 kali mati (*out*) sebelum giliran memukul digantikan tim yang bertahan.

Skor atau *run* dihasilkan dari seorang *runner* yang berlari menginjak semua base secara berurutan dan kembali menginjak *home plate* atau *home base*. Setiap pelari yang berhasil mengelilingi dan menginjak *home plate* mendapat satu angka. Waktu permainan ditentukan oleh *inning*. Setiap tim mendapat giliran memukul sampai 3 kali *out* dan mematikan tim lawan 3 kali *out*, disebut 1 *inning*. Dalam tiap pertandingan Softball durasi permainan setidaknya tergantung situasi. Setelah menghabiskan *inning*, tim yang mencetak angka (*run*) terbanyak tim itulah yang menjadi pemenang.

Teknik Dasar Bermain Softball

Teknik dasar yang paling utama dalam permainan Softball adalah teknik melempar, menangkap, memukul bola, dan teknik berlari antar base (*base running*), serta meluncur (*sliding*).

Untuk menjadi pemain Softball yang baik, teknik dasar harus dikuasai dengan baik dan benar, menurut Drs. Arma Abdoelah, Msc (1981: 464-465), adalah sebagai berikut:

Melambungkan Bola

Yaitu cara menyajikan bola ke suatu sasaran yang telah ditentukan, yang akan dipukul oleh pemukul (*batter*) sebagai lawan atau penyerang.

Melempar Bola (*Throwing*)

Melempar harus dilakukan dengan cara yang tepat dan cepat yang ditujukan kepada teman, untuk mematikan pelari yang menuju base atau menahan lajunya pelari. Jenis lemparan yang ada dan biasa ada tiga macam yaitu lemparan atas, lemparan samping, dan lemparan bawah.

Menangkap Bola (*Catching*)

Menangkap adalah salah satu usaha yang dilakukan oleh pemain untuk dapat menguasai bola dengan tangan memakai *glove*, baik itu menangkap bola dari hasil pukulan lawan maupun lemparan dari teman dengan tujuan untuk mematahkan serangan lawan atau mematikan pelari.

Memukul Bola (*Batting*)

Memukul bola dilakukan untuk menyerang. Pukulan terhadap bola yang dilemparkan oleh *pitcher* bertujuan untuk memperoleh nilai dan menyelamatkan dirinya atau membantu

pelari lain (*base runner*) untuk mencapai base berikutnya.

Berlari (*Runner*)

Setelah memukul, pemukul diharuskan untuk berlari menuju base dan sedapat mungkin untuk mencetak poin atau menyumbangkan angka bagi regunya.

Meluncur (*Sliding*)

Meluncur merupakan suatu gerakan meluncurkan badan untuk mencapai base yang dituju. Meluncur dilakukan untuk mengurangi kecepatan laju lari agar dapat tepat berhenti pada base dan menghindari sentuhan atau *nge-tag* bola dari lawan sehingga selamat mencapai base yang dituju.

SIMPULAN

Dengan metode pembelajaran ini siswa dapat lebih aktif dengan saling membantu antar teman untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain unsur kerja sama dalam kelompok, model pembelajaran ini juga dapat melatih *leadership* dengan mereka saling mengoreksi dan membantu teman satu timnya sehingga diharapkan nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang meliputi keterampilan neuromuscular, intelektual, dan sosial dapat tercapai dengan baik. Sehingga terjadi proses interaksi sosial dan saat nanti berhubungan dalam proses sosialisasi dimasyarakat dapat berguna dan bermanfaat yang berarti kaidah-kaidah pendidikan jasmanipun dapat tersampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, Nur. (2006). Model Pembelajaran Kooperatif. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Bethel, D. 1993. *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang: Effhar Offset
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

