

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES
TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN KASTI PADA
SISWA KELAS VI SD UPT SPF SDI PANAIKANG II/1**

Igha Junita Mawarni¹, Hasyim², Hasbunallah Husain Hippy³

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

¹ieghajunitam23@gmail.com , ²Hasyim@unm.ac.id , ³hasbullahhppy@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar bermain kasti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Lokasi penelitian ini dilakukan di SD UPT SPF SDI Panaikang II/1 dengan total sampel sebanyak 23 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berhasil meningkatkan keterampilan bermain kasti pada siswa kelas VI SD UPT SPF SDI Panaikang II/1. Dari data awal yang menunjukkan hanya 8,70% siswa tuntas, tingkat ketuntasan meningkat signifikan menjadi 69,57% pada Siklus II. Ini menunjukkan bahwa metode interaktif dan kolaboratif tidak hanya meningkatkan pemahaman teknik dasar, tetapi juga mendorong partisipasi dan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode kooperatif sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Kata Kunci:

Kasti, *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan diri, mencakup potensi, keterampilan, dan karakter yang positif, baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk masyarakat. Tujuan pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan, nilai-nilai, atau pelatihan keterampilan, tetapi lebih kepada pengembangan potensi yang sudah ada dalam diri peserta didik. Mereka bukanlah individu yang kosong, melainkan memiliki kemampuan yang perlu diasah (Cartono, 2020).

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi dasar peserta didik sehingga mereka dapat menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, memiliki akhlak yang baik, sehat, terampil, berpengetahuan, kreatif, mandiri, serta berperan aktif sebagai warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Semua ini bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Dengan demikian, pendidikan harus menjadi proses yang holistik, berfokus pada pengembangan seluruh aspek diri peserta didik agar mereka dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

Permainan kasti adalah salah satu olahraga tradisional yang populer di Indonesia, terutama di kalangan anak-anak. Kasti dimainkan oleh dua tim, biasanya terdiri dari 5 hingga 10 pemain setiap tim. Tujuan dari permainan ini adalah mencetak poin dengan cara berlari mengelilingi lapangan setelah memukul bola yang dilempar oleh lawan. Lapangan kasti umumnya berbentuk persegi panjang dengan dua base di ujungnya, dan permainan dimulai dengan tim yang melakukan pelemparan bola. Setelah bola dipukul, pemain yang memukul harus berlari menuju base sambil menghindari tangkapan bola oleh tim lawan. Jika bola berhasil ditangkap sebelum pemain mencapai base, pemain tersebut dianggap "keluar." Kasti tidak hanya mengasah keterampilan fisik seperti berlari dan melempar, tetapi juga memperkuat kerja sama tim dan strategi. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi sosial, mengembangkan sportivitas, dan menikmati waktu di luar ruangan. Kasti merupakan permainan yang menyenangkan dan mendidik, cocok untuk berbagai usia.

Model pembelajaran berkaitan dengan pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar. Ketepatan dalam memilih model pembelajaran mendorong siswa lebih aktif, semangat, dan lebih mudah menerima pemahaman materi sehingga berpengaruh terhadap kesuksesan dan keberhasilan belajar. Salah satu dari banyaknya model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan mencapai tujuan pembelajaran serta memfasilitasi kerja sama antar siswa adalah model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) (Rizki, 2024)

Pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa (Setyaningrum, 2024). Model TGT melibatkan siswa bekerjasama secara kolaboratif dalam kelompok, dengan tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif TGT yang benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif (Setyaningrum, 2024).

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat penting untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, model TGT yang melibatkan siswa aktif dalam kelompok dan turnamen akademik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa kelas VI SD.

Model TGT terdiri dari 5 langkah utama: penyajian kelas oleh guru, belajar dalam tim, permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Dengan menerapkan tahapan-tahapan tersebut secara sistematis, diharapkan model TGT dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa kelas VI SD. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model TGT dalam pembelajaran penjas untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti siswa.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tidak Kelas. Menurut Arikunto, (2021), penelitian ini melibatkan tindakan yang dilakukan secara sengaja di dalam kelas, dengan fokus pada isu-isu yang muncul selama proses pembelajaran antara siswa dan guru (Syaifudin, 2021). Penelitian tindakan kelas ini melalui beberapa tahap, termasuk pra-siklus, siklus 1, dan siklus 2, serta penyusunan laporan. Penelitian ini melibatkan 23 siswa kelas VI di SD Panaikang II/1 Kota Makassar. Pemilihan kelas ini didasarkan pada adanya kelemahan dalam pengajaran sepak bola oleh guru PJOK untuk siswa. Penilaian hasil belajar dilakukan dengan mempertimbangkan tiga aspek utama: a) aspek kognitif, b) aspek afektif, dan c) aspek psikomotor. Dengan menganalisis dan memperbaiki kelemahan yang teridentifikasi, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan minat siswa terhadap pelajaran olahraga, khususnya sepak bola, serta mendukung perkembangan keterampilan mereka dalam aspek fisik dan sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Panaikang II/I, Kec. Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90231, Indonesia dengan fokus utama pada penerapan metode pembelajaran melalui permainan untuk mengevaluasi kemampuan passing sepak bola siswa kelas VI yang terdiri dari 23 peserta didik. Metode ini dipilih karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran, permainan digunakan sebagai alat untuk mengajarkan lainnya. Melalui aktivitas interaktif, siswa diharapkan dapat memahami dan menerapkan teknik dasar secara lebih efektif, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam bermain. Selama proses penelitian, siswa dilibatkan dalam berbagai permainan yang dirancang untuk mengasah kemampuan passing mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menilai kemampuan teknis siswa, tetapi juga memberikan rekomendasi bagi pengajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam permainan bola kasti.

Hasil Data Awal

Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	2	8.70%
2	Tidak Tuntas	20	86.96%
Jumlah		23	100%

Hasil data awal mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti pada siswa kelas VI SD UPT SPF SDI Panaikang II/1 menunjukkan bahwa dari 23 siswa yang terlibat, hanya 2 siswa yang mencapai ketuntasan dalam belajar, dengan persentase sebesar 8,70%. Sebaliknya, 20 siswa atau 86,96% masih berada dalam kategori tidak tuntas. Data ini mencerminkan adanya tantangan signifikan dalam keterampilan bermain kasti di kalangan siswa, yang menunjukkan perlunya intervensi dan penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mereka. Dengan tingkat ketuntasan yang rendah, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengimplementasikan strategi yang dapat membantu siswa memahami permainan kasti dengan lebih baik dan mencapai hasil belajar yang memuaskan.

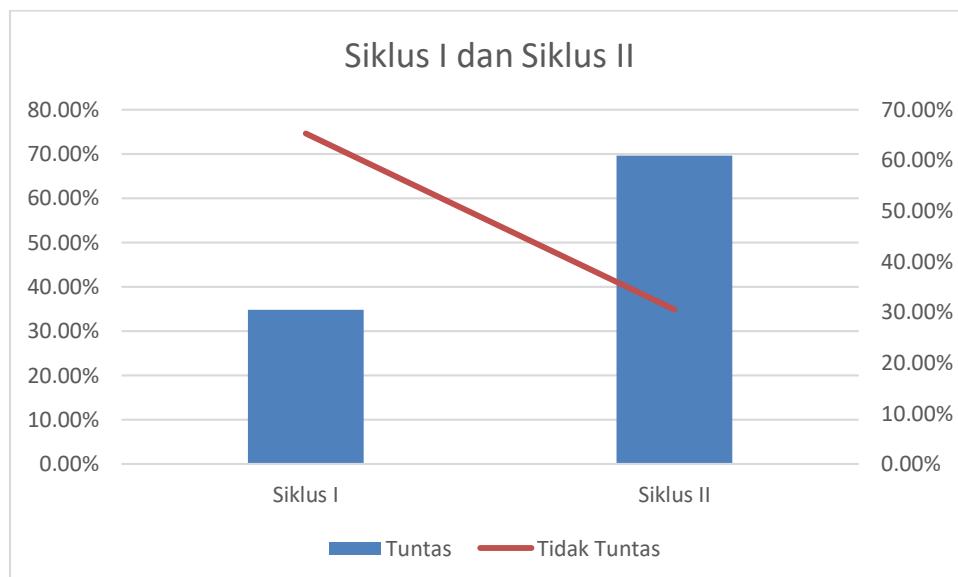
Setelah tindakan pra-siklus dilaksanakan, hasilnya tercermin dalam Tabel 1. Penelitian ini menggunakan desain yang terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Dalam setiap siklus, dilakukan pengamatan terhadap proses dan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran.

Persentase yang diperoleh dari kedua siklus ini menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan yang diajarkan. Dengan analisis data dari setiap siklus, kita dapat mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan dan dampaknya terhadap kemampuan siswa. Hasil dari penelitian ini akan dipresentasikan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai peningkatan yang terjadi, serta memberikan rekomendasi untuk langkah selanjutnya dalam pembelajaran. Data ini menjadi penting untuk memahami sejauh mana intervensi yang dilakukan berhasil dalam meningkatkan keterampilan siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran sepak bola. Berikut hasil siklus I dan II :

Tabel 4.2 Hasil Berdasarkan Siklus I dan II

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	Tuntas	8	34.78%	16	69.57%
2	Tidak Tuntas	15	65.22%	7	30.43%
Jumlah		23		23	

Hasil data pada Tabel 4.2 menunjukkan perbandingan ketuntasan siswa berdasarkan Siklus I dan Siklus II setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Pada Siklus I, terdapat 8 siswa yang tuntas, yang berarti hanya 34,78% dari total 23 siswa. Sementara itu, 15 siswa atau 65,22% masih berada dalam kategori tidak tuntas. Namun, setelah dilakukan perbaikan dan penerapan strategi dalam Siklus II, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 16, dengan persentase mencapai 69,57%. Sebaliknya, siswa yang tidak tuntas berkurang menjadi 7 siswa atau 30,43%. Data ini menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterampilan bermain kasti siswa antara kedua siklus, mengindikasikan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara keseluruhan. Hal ini menegaskan pentingnya evaluasi dan pengembangan metode pengajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik.



Pembahasan keseluruhan penelitian ini berfokus pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan keterampilan bermain kasti pada siswa kelas VI SD UPT SPF SDI Panaitkang II/1. Data awal menunjukkan bahwa hanya 8,70% siswa yang

tuntas dalam pembelajaran, sementara 86,96% tidak tuntas. Angka ini mengindikasikan tantangan besar dalam penguasaan keterampilan bermain kasti di kalangan siswa.

Setelah penerapan model pembelajaran dalam Siklus I dan II, terdapat peningkatan signifikan dalam ketuntasan siswa. Pada Siklus I, sebanyak 34,78% siswa mencapai ketuntasan, sedangkan pada Siklus II, angka tersebut melonjak menjadi 69,57%. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan melalui metode pembelajaran kooperatif tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi positif terhadap pemahaman teknik dasar permainan kasti.

Penerapan model ini memungkinkan siswa belajar secara aktif dan kolaboratif, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan meningkatnya persentase ketuntasan, terlihat bahwa siswa mulai menguasai teknik dasar, berani berpartisipasi, dan lebih percaya diri saat bermain. Penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan pendekatan kooperatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan perlunya pengembangan metode pengajaran yang inovatif dalam pendidikan jasmani, khususnya untuk olahraga seperti kasti. Dengan strategi yang tepat, diharapkan siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga dapat menikmati proses belajar, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang berharga dan menyenangkan.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berhasil meningkatkan keterampilan bermain kasti pada siswa kelas VI SD UPT SPF SDI Panaikang II/1. Dari data awal yang menunjukkan hanya 8,70% siswa tuntas, tingkat ketuntasan meningkat signifikan menjadi 69,57% pada Siklus II. Ini menunjukkan bahwa metode interaktif dan kolaboratif tidak hanya meningkatkan pemahaman teknik dasar, tetapi juga mendorong partisipasi dan kepercayaan diri siswa. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan metode kooperatif sebagai strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Cartono, C. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams-games tournament) untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar bermain kasti di kelas v sd negeri 179/ix tanjung harapan semester i tahunan ajaran 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(3).
- Rizki, M. F. M. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Peningkatan Keterampilan Jurus Tunggal Tangan Kosong Pencak Silat Di Kelas Viii Smp Negeri 1 Leuwimunding Majalengka*.
- Setyaningrum, T. W. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI TEKS BERITA KELAS XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1–9.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).