



Global Journal Sport and Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/sportedu>

Volume 1, Nomor 3 Agustus 2024

e-ISSN: 4218-XXXX

DOI.10.35458

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (*TEAM GAMES TOURNAMENT*) PADA MATA PELAJARAN PJOK

Nur Alim¹, Juhanis², Rapih Aup³

¹ PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: alimn6474@gmail.com

² PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: juhanis@unm.ac.id

³ PJKR, UPT SMAN 24 Makassar

Email: rapih.aup.pjok@gmail.com

Artikel info

Received; 02-03-2024

Revised; 03-04-2024

Accepted; 04-05-2024

Published; 25-05-2024

Abstrak

Salah satu solusi untuk meningkatkan aktivitas fisik pada anak adalah melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah. Sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP usia 12-15 tahun yaitu cenderung suka bermain. Bermain sangat disukai oleh anak-anak karena aktivitas yang menyenangkan. Peserta didik akan termotivasi untuk melakukan aktivitas fisik sehingga tubuh menjadi bugar dan sehat. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan 2 siklus dimana setiap siklusnya dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan materi kebugaran jasmani. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah non-tes, yaitu dengan observasi, dokumentasi dan angket untuk melihat pendapat peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan guru. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar PJOK kelas VII SMPN 24 Makassar. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan perlu adanya inovasi pembelajaran yang menarik agar peserta didik tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Key words:

Motivasi,

Bermain, Pembelajaran

artikel global teacher profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang wajib Olahraga merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan potensi dalam diri seseorang yaitu potensi jasmani, sosial, dan rohani. Didalam Undang-undang Sistem Keolahragaan Nasional No. 3 Tahun 2005 mengatakan Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (Pranata et al, 2023). Olahraga yang teratur akan sangat menguntungkan bagi tubuh seseorang. Hal tersebut dikarenakan olahraga akan mempengaruhi kebugaran seseorang menjadi lebih baik. Setiap orang menginginkan tubuh yang sehat dan bugar, aktivitas fisik sudah jelas menjadi kunci untuk memiliki tubuh yang sehat dan bugar. Namun seiring bertambahnya umur aktivitas fisik menjadi berkurang, sehingga manfaatnya juga berkurang Bahkan di Indonesia sendiri hanya 32,9% yang aktif bergerak (Amali, 2022).

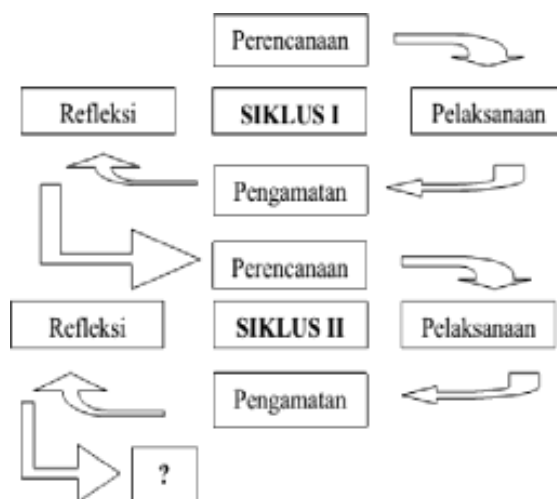
Salah satu cara untuk meningkatkan aktivitas fisik pada anak adalah melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah. Tujuan dari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan adalah untuk mengembangkan berbagai aspek, seperti jasmani, Kesehatan, kebugaran fisik, keterampilan berpikir kritis, pengendalian emosi, keterampilan sosial, penalaran, dan Tindakan moral melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani dan olahraga (Saputra, 2021). Pendidikan jasmani adalah komponen penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan melalui aktivitas fisik, dengan harapan mencapai kesehatan dan mencakup berbagai aspek pendidikan seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Mustafa & Dwiyoogo, 2020). Dalam proses pembelajaran PJOK, tugas guru adalah mengajarkan keterampilan gerak dasar, teknik, dan strategi permainan atau olahraga, serta mendorong peserta didik untuk menginternalisasi nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, Kerjasama, dan sebagainya (Verawati et al., 2021). Maka perlu adanya motivasi kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai (Dedi Asmajaya, 2021). Dengan mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan diharapkan peserta didik mendapatkan rasa senang, kreatifitas yang bertambah, inovatif, terampil, peningkatan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pemahaman tentang gerak manusia (Moerianto et al., 2020). Ruang lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan diantaranya adalah aspek permainan dan olahraga, senam ritmik, senam lantai, akrobatik dan pendidikan luar kelas. Sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP usia 12-15 tahun yaitu cenderung suka bermain. Maka dari itu guru perlu melakukan pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Anak-anak senang bermain karena anak-anak terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan. Peserta didik akan termotivasi untuk melakukan aktivitas fisik sehingga tubuh menjadi bugar dan sehat. Penelitian terdahulu tentang motivasi peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournamen*) menjelaskan bahwa 88% peserta didik termotivasi mengikuti pembelajaran PJOK (Asmajaya, 2021). Dengan memberikan pendekatan bermain pada peserta didik maka akan menumbuhkan rasa senang terhadap pembelajaran PJOK, sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Penelitian lainnya yang juga menjelaskan tentang minat peserta didik terhadap pembelajaran aktivitas olahraga dengan pendekatan bermain menyatakan bahwa setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan bermain peserta didik lebih termotivasi melakukan aktivitas olahraga (Astar, 2020). Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan (Pramadya et al, 2023) ditemukan bahwa pendekatan bermain sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar PJOK.

Menurut peneliti Peserta didik SMPN 24 Makassar memiliki motivasi yang kurang terhadap pembelajaran PJOK terkhusus pada tingkatan kelas VII, hal tersebut dikarenakan saat pelajaran PJOK keadaan lapangan panas dan pemberian materi yang masih monoton. Maka dari itu peneliti memutuskan melakukan inovasi pembelajaran untuk menumbuhkan motivasi peserta didik pada pembelajaran PJOK melalui penelitian tindakan kelas dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan model penelitian Kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (planning), Tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 1 Siklus Teori Kurt Lewin

Subjek penelitian sebanyak 31 peserta didik kelas VII . A SMPN 24 Makassar yang terdiri dari 16 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindak kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus, Dimana setiap siklusnya dilakukan 2 pertemuan dengan materi permainan bola besar. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum Merdeka.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data adalah non-tes, yaitu dengan observasi, dokumentasi dan angket untuk mengetahui pendapat peserta didik tentang pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Berikut pertanyaan angket yang diberikan:

1. Saya senang dengan pembelajaran hari ini
2. Dari pembelajaran hari ini saya termotivasi untuk berolah raga
3. Pembelajaran hari ini lebih menarik dibandingkan minggu kemarin
4. Saya merasa kecewa apabila pembelajaran hari ini kosong
5. Saya ingin pembelajaran hari ini dilakukan lagi di minggu depan
6. Permainan yang diberikan sangat menarik
7. Saya paham tentang materi hari ini setelah melakukan aktivitas hari ini

8. Saya tidak sabar menunggu pembelajaran minggu depan
9. Saya akan menjaga tubuh menjadi bugar melalui aktivitas olahraga
10. Saya merasa lebih bugar setelah melakukan pembelajaran hari ini

Penelitian Tindakan Kelas adalah metode penelitian yang berguna untuk menerapkan perubahan atau inovasi melalui siklus berbentuk spiral menurut Bell & Aldrige dalam (Pramadya et, al 2023).

Prosedur penelitian dibagi menjadi 2 siklus, siklus 1 yaitu perencanaan Tindakan, pelaksanaan Tindakan, pengamatan dan refleksi. Kemudian di siklus 2 tidak jauh berbeda dengan siklus 1 hanya saja di siklus 2 diharapkan bisa memperbaiki kekurangan di siklus 1.

Teknik analisis data berupa angket yang dianalisis menggunakan persentase berdasarkan jawaban setiap peserta didik kemudian dibahas di pembahasan sebagai acuan melihat kesenangan peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan guru. Berikut rumus analisis data

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase peserta didik yang minat terhadap pembelajaran

F = Jumlah peserta didik yang menjawab

N = Jumlah keseluruhan peserta didik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil pengambilan data melalui angket yang diisi oleh peserta didik pada siklus 1, data menunjukkan minat peserta didik terhadap pembelajaran PJOK cukup baik, berikut tabel hasil angket peserta didik:

Tabel 1. Hasil Angket Peserta Didik Siklus 1

no.	Ya		Tidak	
	Jml	%	Jml	%
1	20	64,5	11	38,5
2	19	61,3	12	38,7
3	14	45,2	17	54,8
4	22	71	9	29
5	15	48,4	16	51,6
6	18	58,1	13	41,9
7	17	54,8	14	45,2
8	14	45,2	17	54,8
9	18	58,1	13	41,9
10	19	61,3	12	38,7
Rata-rata	56,77%		43,23%	

Tabel diatas menunjukkan data dari pengambilan angket yang diisi oleh peserta didik sebanyak 31 anak, angket diisi setelah pembelajaran pada siklus 1 selesai. Dari tabel diatas

menunjukkan bahwa peserta didik yang menjawab “ya” cukup banyak dengan rata-rata 56,77% dan peserta didik yang menjawab “tidak” lebih sedikit dengan rata-rata 43,23%. Namun dilihat dari selisih rata-rata persentase dari setiap jawaban masih sedikit yaitu hanya sebesar 13,54% saja. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang kurang tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Ada dua pertanyaan yang memiliki jumlah jawaban “tidak” yang cukup banyak dari pada pertanyaan-pertanyaan lain, yaitu pertanyaan “Pembelajaran hari ini lebih menarik dibandingkan minggu kemarin” sebanyak 17 jawaban dan pertanyaan “Saya tidak sabar menunggu pembelajaran minggu depan” sebanyak 17. Hal tersebut perlu adanya upaya meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siklus 2. Peneliti memberikan permainan yang lebih menarik dari siklus 1 yang bernama permainan “SANG JUARA”. Berikut tabel hasil angket peserta didik pada siklus 2;

Tabel 2. Hasil Angket Peserta Didik Siklus 2

no.	Ya		Tidak	
	Jml	%	Jml	%
1	31	100	0	0
2	29	93,5	2	6,45
3	26	83,9	5	16,1
4	29	93,5	2	6,45
5	27	87,1	4	12,9
6	26	83,9	5	16,1
7	31	100	0	0
8	28	90,3	3	9,68
9	27	87,1	4	12,9
10	26	83,9	5	16,1
	Rata-rata	90,32%		9,68%

Tabel diatas menunjukkan data dari pengambilan angket yang diisi oleh peserta didik sebanyak 31 anak, angket diisi setelah pembelajaran pada siklus 2 selesai. Dari tabel diatas menunjukkan bahwa peserta didik yang menjawab “ya” sangat banyak dari pada peserta didik yang menjawab “tidak”. Dilihat dari selisih rata-rata persentase dari setiap jawaban sudah sangat jauh yaitu sebesar 80,64%. Hal tersebut menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang berminat terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan bermain yang lebih menarik. Ada dua pertanyaan dengan jawaban “ya” yang dipilih semua peserta didik, yaitu pertanyaan “Saya senang dengan pembelajaran hari ini” dan pertanyaan “Saya paham tentang materi hari ini setelah melakukan aktivitas hari ini”. Rata-rata dari jawaban “ya” sebesar 90,32% dan rata-rata jawaban “tidak” sebesar 9,68%. Pertanyaan pada siklus 1 yang memiliki jawaban “tidak” paling banyak juga mengalami peningkatan yaitu untuk pertanyaan “Pembelajaran hari ini lebih menarik dibandingkan minggu kemarin” sebesar 26 anak yang menjawab “ya” dan pertanyaan “Saya tidak sabar menunggu pembelajaran minggu depan” sebesar 28 anak yang menjawab “ya”. Dengan demikian minat peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan mengalami peningkatan.

Pembahasan

Analisis data menunjukkan perbandingan antara siklus pertama dan kedua menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan pada siswa. Jika pada siklus pertama hanya sekitar 56% siswa yang menyukai metode pembelajaran yang digunakan, pada siklus kedua persentasenya meningkat drastis menjadi hampir 91%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan dengan model TGT (*Team Games Tournament*) sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Sejalan dengan temuan Samosir dan Aditya (2022), penelitian ini juga mendukung anggapan bahwa pendekatan bermain merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya mengekspresikan diri secara bebas, tetapi juga mengembangkan berbagai aspek kognitif, sosial-emosional, dan motorik.

Bermain tidak hanya sekadar aktivitas menyenangkan, tetapi juga merupakan alat pembelajaran yang efektif. Penelitian-penelitian terdahulu, termasuk studi oleh Maulidin dan Siti Rabiatul Adawiyah (2022) dan Afrizal serta Rio Sahputra (2022), telah menunjukkan bahwa permainan dapat meningkatkan kinerja siswa dalam berbagai aspek pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus berinovasi dalam pembelajaran PJOK dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Keterbatasan penelitian ini terletak pada kurangnya pembahasan tentang peningkatan teknik peserta didik pada sebuah materi, sehingga perlu adanya penelitian lanjutan dengan meneliti kaitan dengan pendekatan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*).

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan motivasi belajar PJOK Kelas VII SMPN 24 Makassar sangat efektif. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Selain itu peserta didik yang memiliki motivasi belajar PJOK yang tinggi akan memiliki Teknik bermain yang bagus.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal, & Rio Sahputra. (2022). Penerapan Permainan Kecil Dan Ice Breaking Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pjok Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri Lamsie Aceh Besar. *SJS: Silampari Journal Sport*, 2(3), 10–22. <https://doi.org/10.55526/sjs.v2i3.353>
- Amali, Z. (2022). *Kebijakan olahraga nasional menuju Indonesia Emas tahun National sports policy towards a golden Indonesia in 2045 Abstrak*. 2, 63–83.
- Astar. (2020). *Upaya Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. 2(1).
- Dedi Asmajaya. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui permainan Dalam Pembelajaran PJOK Di Kelas VIII SMP N 3 Percut Sei Tuan. *Jurnal Olympia*, 3, 16–22

- Maulidin & Siti Rabiatal Adawiyah. (2023). Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Dengan Pendekatan Permainan. *Journal Transformation Of Mandalika*, 4(1), 91–95.
- Moerianto, E., Valianto, B., & Dewi, R. (2020). *Influence Game Method and Interest on the Basis of Motion of Learning Skills State Run SDN 105345 Sidodadi*. 23(UniCoSS 2019), 158–161.
<https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.045>
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Putera, P. H., & Ridwan, M. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII dengan Pendekatan Bermain Pada Mata Pelajaran PJOK. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 4(2), 133-139.
- Pranata, D., Yunitaningrum, W., Triansyah, A., Hidasari, F. P., Bafadal, M. F., Simanjuntak, V. G., ... & Suwanto, W. (2023). Manajemen Pertandingan Olahraga. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(1), 1-5.
- Prasetyo, K. (2016). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 196.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p196-205>
- Samosir, F., & Aditya, R. (2022). Model Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(2), 137–148. <https://doi.org/10.55081/jumper.v2i2.559>
- Saputra, R. (2021). *Motivasi siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani Student motivation towards small games in the teaching and learning process of physical education*.
- Verawati, I., Dewi, R., & Ritonga, D. A. (2021). Development of Modification of Big Ball Game with Play Approach in Order to Develop Basic Movement Skills in Elementary School Students. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 3186–3192.
<https://doi.org/10.3325/birci.v4i2.2051>