



## Implementasi Model TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Renang Gaya Punggung

**Pande Made Dharma Sanjaya**  
**PJKR, FKIP, Universitas Musamus**  
 e-mail: sanjaya\_fkip@unmus.ac.id

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
 Diterima: April 2021  
 Disetujui: April 2021  
 Dipublikasikan: April 2021

*Keywords:* Aktivitas, Hasil Belajar; Renang Gaya Punggung

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik gaya renang gaya punggung melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada Mahasiswa kelas A Semester 4 Jurusan Penjaskesrek Universitas Musamus Tahun 2019. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, terdiri dari dua siklus. Subyek penelitian berjumlah 37 orang dengan rincian 26 orang putra dan 11 orang putri. Data dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil analisis data observasi awal aktivitas belajar renang gaya punggung secara klasikal sebesar 5,2 (cukup aktif), setelah diberi tindakan pada siklus I aktivitas belajar meningkat sebesar 0,9% menjadi 6,1 (cukup aktif) dan pada siklus II meningkat menjadi 8,9 (aktif) jika dipresentasikan meningkat menjadi 2,8%. Sedangkan dari aspek penilaian hasil belajar, pada observasi awal ketuntasan belajar didapat sebesar 30%. Setelah diberi perlakuan pada siklus I, hasil belajar meningkat menjadi 68% dan terjadi selisih peningkatan prestasi belajar sebesar 38%. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan selisih prestasi belajar secara klasikal sebesar 21% dari siklus I, menjadi 89% pada siklus II. Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa aktivitas dan hasil belajar renang gaya punggung meningkat melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada Mahasiswa. Dari hasil yang diperoleh, sehingga dapat disarankan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran dengan mengimplementasikan model tipe TGT karena dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

### Abstract

*This study aims to improve the activity and learning outcomes backstroke style techniques through the implementation of a model TGT cooperative learning for students in class A Semester 4 of the Department of Education and Culture of Musamus University in 2019. This research is a classroom action research, consisting of two cycles. The research subjects were 37 people with details of 26 sons and 11 daughters. Data were analyzed using descriptive statistical analysis. The results of the analysis of preliminary observational data on backstroke swimming learning activities in classical amounted to 5.2 (quite active), after being given action in the first cycle learning activities increased by 0.9% to 6.1 (quite active) and in the second cycle increased to 8, 9 (active) if presented, increasing to 2.8%. Whereas from the aspect of learning outcomes assessment, the initial observation of learning completeness was obtained at 30%. After being treated in the first cycle, learning outcomes increased to 68% and there was a difference in the increase in learning achievement by 38%. Then in the second cycle there was an increase in the difference in learning achievement in classics by 21% from the first cycle, to 89% in the second cycle. Based on the results of the analysis it was concluded that backstroke swimming learning activities and outcomes increased through the implementation of the TGT cooperative learning model for students. From the results obtained, so that it can be suggested as an alternative learning model by implementing the TGT type model because it can improve activity and learning outcomes.*

© 2021 Universitas Musamus Merauke

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara lingkungan kelas. Dalam pembelajaran yang dikatakan baik normalnya dimentori oleh seorang pengajar dengan memberikan materi atau sub pokok bahasan yang dipaparkan kepada peserta belajar. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara peserta belajar dengan peserta yang lain, interaksi antara tenaga pengajar dan peserta belajar, maupun interaksi antara peserta belajar dengan sumber belajar, dimana pelaksanaannya bukan melalui sistem atau pola pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis semata dengan pola guru atau tenaga pengajar menjadi pusat informasi belajar, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan social. Melalui pola pembelajaran yang baru diharapkan dapat mengembangkan pengalaman belajar yang baik untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, serta tau akan kelemahan diri sehingga terpacu untuk meningkatkan kembali kualitas diri sendiri.

Dalam belajar gerak, pengalaman belajar merupakan hal yang sangat mendasar untuk meningkatkan kualitas hasil belajar. Tingkat kualitas belajar yang baik dicerminkan dari tingkat interaksi ataupun aktivitas belajar yang baik. Proses pembelajaran aktif timbul dari rangsangan permasalahan-permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran awal. Permasalahan dalam pembelajaran dapat dipecahkan dengan melakukan kajian secara teoritik, baik bertanya kepada pengajar maupun melakukan diskusi dengan kelompok belajar. Untuk mengembalikan marwah pembelajarn pendidikan jasmani khususnya dalam pengalaman belajar gerak, inovasi-inovasi dalam pembelajaran sangatlah penting jika kegiatan pembelajaran ingin dilakukan secara efektif dan efisien. Oleh karena itu belajar gerak pun hendaknya dituntut inovasi baru yang dapat dikembangkan, sehingga dapat merubah paradigma pola suasana belajar gerak yang lebih efektif guna tetap tujuan akhirnya meningkatkan hasil belajar itu sendiri.

Permasalahan pembelajaran yang sering dialami dan ingin mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut, peneliti mencoba akan menjabarkan dari hasil pengamatan dan unjuk kerja yang telah dilakukan dalam perkuliahan renang, dengan sub pembelajaran adalah renang gaya punggung. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di Kolam Renang Parako Merauke dengan mengambil obyek penelitian adalah Mahasiswa Kelas A Semester 4 Jurusan Penjaskesrek Universitas Musamus yang berjumlah 37 orang pada pembelajaran mata kuliah Renang, pada tanggal 14 Juni, khususnya materi renang gaya punggung, ternyata perlu adanya tindakan penanganan untuk menanggulangi hasil pembelajaran yang masih dalam kategori rendah. Adapun data aktivitas belajar mahasiswa yang diperoleh adalah sebagai

Vol. 03 No. 02 / Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES) 2021

berikut; dengan penilaian aktivitas dalam kategori mahasiswa yang sangat aktif tidak. dalam kategori aktif terdapat 7 orang mahasiswa (19%). Pada kategori cukup aktif terdapat 13 orang mahasiswa (35%). Kemudian yang tergolong dalam kategori kurang aktif 17 orang mahasiswa (46%). Dan yang tergolong dalam kategori sangat kurang aktif, tidak ada. Dari hasil penjabaran data tersebut, dapat disimpulkan masih banyak mahasiswa yang belum secara penuh aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga 30 orang mahasiswa yang terkalkulasi dalam kategori belum aktif, dapat dirumuskan solusi yang tepat, sehingga aktivitas belajar secara klasikal dapat pula meningkat.

Adapun permasalahan yang ditemukan dalam observasi awal yang telah dilakukan secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut. (1) berdasarkan dari segi visual, masih banyak mahasiswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari pengajar. (2) dari segi lisan, masih banyak mahasiswa yang kurang berani mengemukakan pendapat baik itu bertanya maupun menjawab pertanyaan yang dilemparkan pengajar, (3) dari segi audio/ mendengarkan, banyak mahasiswa yang berbicara dengan rekannya disaat pengajar menjelaskan dan akibatnya saat ditanya balik terkait materi yang sudah dijelaskan mereka.

banyak mahasiswa yang enggan untuk mencoba melakukan gerakan, dikarenakan rasa takut yang berlebih akan tenggelam atau air masuk kehidung, (5) pada aspek mental, kebanyakan mahasiswa belum dapat memecahkan permasalahan dalam pembelajaran yang mereka alami sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan efektif, (6) dari sisi emosional, banyak mahasiswa kurang sabar dalam melakukan proses belajar gerak renang gaya punggung, terutama melakukan gerakan floating. Dari hasil observasi penilaian yang dilakukan pada aspek avektif, peneliti pun melakukan refleksi atau dalam kata lain mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada mahasiswa, apa yang menyebabkan tingkat partisipasi belajar mereka rendah. Ditemukan lah beberapa permasalahan diantaranya, mahasiswa menyampaikan sulitnya mempelajari gaya punggung, sehingga keinginan belajar mereka tidak optimal. Mereka merasakan kebosanan dengan metode pengajaran yang dilakukan. Disaat kesulitan mereka tidak dalam keadaan dibantu oleh teman.

Selain aktivitas belajar dalam observasi peneliti juga melakukan pengamatan dari aspek penilaian hasil belajar Mahasiswa. Dari hasil observasi tersebut diperoleh data hasil belajar mahasiswa sebagai berikut: tidak ada mahasiswa yang tergolong dalam predikat sangat baik. predikat mahasiswa dalam kategori baik berjumlah 11 orang (30%). Dalam kategori cukup terdapat 10 orang (55%) mahasiswa. Kemudian yang tergolong dalam kategori kurang terdapat 12 orang (32%). Dan yang tergolong dalam kategori sangat kurang berjumlah 4 orang (11%). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, mahasiswa yang dikatakan tuntas dalam

Vol. 03 No. 02 / Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPEs) 2021

pembelajaran renang gaya punggung hanya berjumlah 11 orang (30%). Dan yang belum tuntas dalam pembelajaran berjumlah 26 orang (70%). Rasio ketuntasan maupun Ketidak tuntasan mahasiswa tersebut didasari atas nilai ambang batas ketuntasan, dimana nilai ketuntasan mahasiswa harus berada diatas 64.

Dari data hasil belajar yang diperoleh, adapun permasalahan yang sebenarnya timbul serta dialami oleh mahasiswa adalah sebagai berikut: pada aspek kognitif, mahasiswa belum memahami teori berenang gaya punggung itu seperti apa. Konsep gerakan gaya punggung secara teori merekapun tidak dapat menjabarkan. Sehingga hal tersebut secara tidak langsung berdampak terhadap kualitas pembelajaran yang ingin dicapai. Dari aspek penilaian afektif, mahasiswa tidak sepenuhnya antusias dalam mengikuti pembelajaran, dan ada banyak mahasiswa yang asik bermain dengan rekannya disaat dosen menjelaskan dan memberikan contoh gerakan gaya punggung. Pada penilaian aspek psikomotor, saat sikap awalan, sering terlihat Mahasiswa memasang sikap santai dengan sikap yang kurang serius pada saat akan memulai luncuran dengan gerakan menolak pada pinggir kolam sehingga berdampak pada posisi tubuh yang tidak stabil (*strimeline*), kemudian saat pelaksanaan gerakan, mahasiswa cenderung melakukan gerakan yang salah, yang mana seharusnya gerakan gaya punggung menggunakan lecutan kaki mengangkat dan mendorong dengan pola atas bawah, mereka melakukan gerakan kaki gaya dada. Kemudian saat melakukan putaran tangan, banyak mahasiswa melakukan gerakan tangan dengan melakukan setengah tarikan dan ada pula mahasiswa menggerakkan tangan secara bersamaan. pada saat sikap akhir, karena banyak mahasiswa yang keliru dalam melakukan tekni gerakan renang gaya punggung, terutama bagaimana cara untuk mempertahankan sikap badan mengapung atau *floating*, sehingga berdampak pada kestabilan posisi badan dan banyak mahasiswa yang sering membalikkan badannya dari posisi terlentang menjadi telungkup, oleh karena itu sangat berdampak pada saat finising, mahasiswa finish dalam keadaan telungkup.

Beberapa kontai permasalahan itu muncul menurut analisis peneliti, model pembelajaran yang digunakan masih dalam konsep konvensional sehingga tidak membuat mahasiswa dalam pola pembelajaran dengan interaksi yang baik. oleh karena itu perlu kiranya asumsi atas permasalahan yang terjadi, yang bersifat efektif serta inovatif. Peneliti tertarik untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian menggunakan model pembelajaran inovatif. Salah satu konsep pembelajaran inovatif tercermin dari salah satu model pembelajaran yaitu model pengajaran kooperatif. “Model pembelajaran kooperatif memerlukan pendekatan pengajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar”. (Puspayana, Vol. 03 No. 02 / *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)* 2021

Astra, and Satyawan 2016). Disisi lain Slavin, (1980: 315) menyatakan, “*Cooperative learning is an old idea in education, which has experienced a substantial revival in educational research and practice in the past few years. The term refers to classroom techniques in which students work on learning activities in small groups and receive rewards or recognition based on their group's performance*” (Slavin 1980). Penyelenggaraan proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif merupakan kiat pengembangan pelaksanaan transfer pengetahuan kepada peserta didik agar mampu diterima dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). “Penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional”. (Nyoman 2010) Bentuk penelitian tindakan yang digunakan adalah guru sebagai peneliti. Karena peneliti belum menjadi guru, maka dalam penelitian ini menggunakan bentuk penelitian peneliti sebagai peneliti atau peneliti sebagai guru. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Menurut Mc Taggart (1991) juga Kemmis dan McTaggart (1997) dalam (Hanifah 2014) bahwa PTK dilakukan secara bertahap dari siklus demi siklus, sebelum memulai dengan siklus pertama diawali dengan (a) refleksi awal untuk melakukan penyidikan dalam upaya menetapkan topik area (*thematic concern*) yang akan diteliti, kemudian dilanjutkan dengan (b) perencanaan secara keseluruhan, (c) implementasi tindakan dan observasi, dan (d) refleksi. Memasuki siklus berikutnya dimulai dengan (a) tahap perencanaan lanjut sebagai revisi atas perencanaan yang disusun sebelumnya dengan memanfaatkan hasil refleksi, (b) pelaksanaan tindakan dan observasi lanjut, dan (c) refleksi lanjut. Sehingga proses pelaksanaan penelitian yang penulis lakukan didasari atas permasalahan yang ditemukan dilapangan kemudian implementasi penyelesaian dilakukan dengan metode Tindakan diatas.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 yakni instrumen aktivitas belajar siswa dan instrumen hasil renang gaya punggung. Menurut Dierich yang dikutip Hamalik (2014:288-209) menyatakan bahwa aktivitas belajar dibagi menjadi delapan kelompok yaitu, Kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan (oral), kegiatan-kegiatan mendengarkan, kegiatan-kegiatan menulis, kegiatan-kegiatan menggambar, kegiatan-kegiatan metrik, kegiatan-kegiatan mental, kegiatan-kegiatan emosional (Rahmadani and Anugraheni Vol. 03 No. 02 / Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES) 2021

2017). Dalam penilaian hasil belajar yang menggunakan konsep hirarki kerangka penilaian, Akhirnya pada tahun 1956, Bloom, Englehart, Furst, Hill dan Krathwohl berhasil mengenalkan kerangka konsep kemampuan berpikir yang dinamakan Taxonomy Bloom. Jadi, Taksonomi Bloom adalah struktur hierarkhi yang mengidentifikasikan skills mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level yang rendah harus dipenuhi lebih dulu. Dalam kerangka konsep ini, tujuan pendidikan ini oleh Bloom dibagi menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual (intellectual behaviors) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Utari, Madya, and Pusklat 2011). Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Kelas A Semester 4 Jurusan Penjaskesrek Universitas Musamus yang berjumlah 37 orang.

Adapun rujukan penelitian terdahulu yang telah menggunakan model pembelajaran TGT, sehingga sebagai bahan pertimbangan dan bacaan peneliti dalam merumuskan jawaban dari permasalahan yang ada diantaranya adalah “aplikasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif terhadap hasil belajar bermain bola voli pada siswa kelas ix SMP Negeri 3 Nguter tahun ajaran 2012 / 2013” (A. Sl. N. Hidayat and Wardaya 2015). Hasil penelitian bahwa pembelajaran pada materi Sistem Pencernaan Makanan yang menggunakan pembelajaran Cooperative Learning dengan model STAD dan TGT meningkatkan prestasi belajar siswa. Kemudian Purnamasari mengungkapkan “Kemandirian belajar peserta didik meningkat dengan model pembelajaran TGT”(Purnamasari 2014). Peserta didik mampu menetapkan tujuan belajarnya, memiliki inisiatif belajar yang tinggi, serta mampu mengatur kognisi dan motivasi belajar dengan baik. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa “Motivasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Panggul dalam mengikuti pembelajaran bola voli dengan menggunakan model pembelajaran Tipe TGT menunjukkan, motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi ketimbang kelas control”(Nugroho 2013). “Aktivitas dan hasil belajar passing bola basket meningkat melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas X.5 SMA Negeri 1 Marga Tabanan tahun pelajaran 2012/2013” (Suardika, Parwata, and Semarayasa 2014). Keaktifan dan hasil belajar matematika meningkat melalui penerapan pembelajaran kooperatif tgt berbantuan alat peraga konkret pada kelas V SDN 2 pupuan sawah tahun pelajaran 2011/2012”(Suandewi, Wiarta, and Asri 2013). Respon dan hasil belajar pkn meningkat melalui penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VIII F SMP Negeri 5 Singaraja tahun pelajaran 2012/2013(Astiti, Sukadi, and Sunu 2019). Pembelajaran servis atas pada siswa kelas XI MIA 5 SMA Negeri 1 Sleman meningkatkan dengan model pembelajaran TGT (A. S. N. Hidayat and Wardaya 2015). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar

Vol. 03 No. 02 / Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJ PES) 2021

renang gaya bebas di SMAN 1 Wonoayu (Nugroho 2013). Model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT) memberikan pengaruh terhadap pembentukan nilai-nilai kerjasama pada pemain hoki di SMAN 26 Garut (Khoiriah 2016). Hasil data menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar PGD lokomotor dan tingkat nilai kerjasama sebesar 51%, dan 50% dengan penerapan model TGT (Khoiriah 2016). Hasil penilaian posttest siswa meningkat dengan penggunaan permainan What's In Here berbasis model Team Games Tournament (Susilo, Wijayanti, and Artharina 2019).

Dari permasalahan dan hasil bacaan penelitian sebelumnya peneliti berasumsi bahwa model pembelajaran yang tepat digunakan kiranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik renang gaya punggung pada mahasiswa kelas A jurusan Penjaskesrek Universitas Musamus Merauke Tahun 2019

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Adapun hasil rekap dan analisis data aktivitas belajar pada siklus I diperoleh data sebagai berikut: tidak terdapat mahasiswa yang tergolong dalam kategor sangat aktif, pada kategori aktif sebanyak 16 orang (43,24%), pada kategori cukup aktif 15 orang (40,55%), pada kategori kurang aktif 1 orang (2,7%), dan pada kategori sangat kurang aktif terdapat 6 orang (13,51%) mahasiswa. Sedangkan adapun nilai rata-rata aktivitas belajar pada siklus I secara klasikal yaitu 6,1 yang berada pada kategori cukup aktif. Dari kalkulasi data tersebut maka masih terdapat 21 orang yang tingkat aktivitas dalam pola pembelajarannya harus ditingkatkan lagi. Adapun penjabaran datanya dapat dilihat dalam Tabel 01 berikut ini.

**Tabel 01.** Data Aktivitas Belajar Renang Gaya Punggung Pada Siklus I

No	Kriteria	Jumlah Mahasiswa	Presentase (%)	Predikat
1	$\bar{X} \geq 9$	-	-	Sangat aktif
2	$7 \leq \bar{X} < 9$	16	43,24	Aktif
3	$5 \leq \bar{X} < 7$	15	40,55	Cukup Aktif
4	$3 \leq \bar{X} < 5$	1	2,7	Kurang Aktif
5	$\bar{X} < 3$	5	13,51	Sangat Kurang Aktif
			Total	37

Disisi lain yang berkaitan dari asil pelaksanaan siklus I diperoleh nilai hasil belajar mahasiswa dengan penjabaran sebagai berikut: diperoleh hasil bahwa, jumlah nilai mahasiswa

yang tergolong dalam kategori tuntas berjumlah 25 orang (68%). Sedangkan nilai mahasiswa yang tergolong masih dalam kategori tidak tuntas sebanyak 12 orang (32%). Adapun rincian data nilai persebaran tingkat ketuntasan belajar mahasiswa dijabarkan sebagai berikut: dalam katagori sangat baik, terdapat 10 orang (27%) mahasiswa. Kemudian yang tergolong dalam kategori baik terdapat 15 orang (40%). kategori cukup baik 4 orang (11%). pada kategori kurang baik sebanyak 3 orang (8%), dan pada kategori sangat kurang baik terdapat 5 orang (16%) mahasiswa. Sehingga dapat disimpulkan dari nilai hasil belajar pada siklus I, jumlah mahasiswa yang memenuhi ambang batas ketuntasan sudah mencapai 68%. Adapun data secara rinci dijabarkan pada Tabel 02 berikut ini.

**Tabel 02.** Data Hasil Belajar Renang Gaya Punggung Pada Siklus I

Skor	Rentang	Banyak Mahasiswa	Persentase	Nilai Huruf	Kategori	Ket
	81-100	10 orang	27%	A	SB	25
	65-80	15 orang	40%	B	Baik	orang (68%) Tuntas
	56-64	4 orang	11%	C	CB	12
	41-55	3 orang	8%	D	KB	Orang (32%)
	≤40	5 orang	14%	E	SK	Tidak Tuntas
	Jumlah	37 orang	100%			

Pada pelaksanaan siklus II didapatlah hasil analisis data aktivitas belajar, adapun data aktivitas belajar yang diperoleh rinciannya sebagai berikut. Yang tergolong dalam kategori sangat aktif tercatat ada 14 orang (38%). Pada kategori aktif berjumlah 20 orang (54%). Pada kategori cukup aktif masih terdapat 3 orang (8%) mahasiswa, dan yang tergolong dalam kategori kurang dan sangat kurang aktif tidak ada. Jika dirata-ratakan jumlah nilai aktivitas belajar secara klasikal pada siklus II berada pada angka 8,9 yang berada pada kategori aktif. Dan data secara rinci dapat di lihat pada Tabel 03 berikut ini.

**Tabel 03.** Data Aktivitas Belajar Renang Gaya Punggung Pada Siklus II

No	Kriteria	Jumlah Mahasiswa	Presentase (%)	Predikat
1	$\bar{X} \geq 9$	14	38	Sangat aktif
2	$7 \leq \bar{X} < 9$	20	54	Aktif
3	$5 \leq \bar{X} < 7$	3	8	Cukup Aktif
4	$3 \leq \bar{X} < 5$	0	0	Kurang Aktif
5	$\bar{X} < 3$	0	0	Sangat Kurang Aktif
		Total	37	100

Kemudian dari sisi hasil penilaian kualitas pembelajaran didapatkan data hasil belajar siklus II sebagai berikut ini, adapun mahasiswa yang telah tuntas dalam pembelajaran renang gaya punggung terdiri dari 33 orang (89%) dan yang masih tergolong tidak tuntas berjumlah 4



orang (11%). Jika hasil data ketuntasan belajar mahasiswa tersebut dapat diperinci, maka didapatkanlah hasil data sebagai berikut, adapun mahasiswa yang tergolong pada kategori sangat baik berjumlah 12 orang (32%). Kemudian yang tergolong pada kategori baik berjumlah 21 orang (57%). Pada kategori cukup baik terdapat 4 orang (11%) mahasiswa. Sedangkan yang tergolong dalam kategori kurang dan sangat kurang baik sudah tidak ada. Kemudian jika dikalkulasikan secara klasikal, maka tingka penguasaan materi pada siklus II sebesar 89% yang mana tingkat kalkulasi berdasarkan standarisasi nilai ketuntasan minimal. Adapun data secara rinci dapat dilihat dalam Tabel 04 berikut ini

**Tabel 04.** Data Hasil Belajar Renang Gaya Punggung Pada Siklus II

NO	skor	Rentang	Jml Mahasiswa	Persentase	Nilai huruf	Kategori	Keterangan
1		81-100	12 orang	32%	A	SB	33 orang (89%) Tuntas
2		65-80	21 orang	57%	B	B	
3		56-64	4 orang	11%	C	CB	4 orang (11%) Tidak Tuntas
4		41-55	0 orang	0%	D	KB	
5		≤40	0 orang	0%	E	SK	
Jumlah			37 orang	100%			

Dari hasil penjabaran nilai hasil penelitian pada siklus I dan siklus II kemudian dilakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh. Pada penelitian ini ditemukan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar renang gaya punggung pada kelas A semester 4 jurusan Penjasokesrek Universitas Musamus Tahun 2019 pada setiap siklus. Data penjabaran dari perkembangan belajar disetiap siklusnya dapat dilihat dalam tabel-tabel berikut ini.

**Tabel 05.** Ringkasan Data Aktivitas Belajar Mahasiswa

No	Tahapan	Aktivitas Belajar	Keaktifan Mahasiswa	Observasi Awal ke Siklus I	Siklus I ke Siklus II
1	Awal	Observasi	Cukup	0,9	2,8
2		Siklus I	Aktif		
3		Siklus II	Aktif		

Dapat dilihat dari tabel diatas bahwa terjadi peningkatan kualitas aktivitas belajar sebesar 0,9% dari observasi awal ke siklus I. Sementara dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai aktivitas belajar sebesar 2,8%.

No	Tahapan	Persentase Hasil Belajar	Katagori Mahasiswa	Observasi Awal ke Siklus I	Siklus I ke Siklus II
1	Awal	30 %	11 orang	38 %	21%
2		Siklus I	68 %		

			baik, 15 orang kategori baik.	}
3	Siklus II	89 %	12 orang kategori sangat baik, 21 orang kategori baik	

Dari sajian data tabel diatas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sebesar 38% dari observasi awal ke siklus I. Sementara dapat dilihat dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 21%. Berdasarkan data hasil penelitian di atas maka dapat diyakini bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar renang gaya punggung pada mahasiswa kelas A Semester 4 Jurusan Penjaskesrek Universitas Musamus Tahun 2019.

### PEMBAHASAN

Secara klasikal, penelitian yang telah dilaksanakan dapat dikategorikan berhasil. Itu dapat dilihat pada tingkat pencapaiannya yang telah melampaui ketuntasan yaitu 89%. Karena sudah tercapainya target yang ditentukan maka penelitian ini dihentikan sesuai dengan rancangan penelitian yang telah direncanakan. Dari penelitian ini terjadi suatu peningkatan prestasi belajar yang dapat dilihat dari analisis table diatas yang menunjukkan penilaian instrument aktivitas dan hasil belajar. Perbedaan serasa mencolok jika dibandingkan dari observasi awal sebelum dilakukannya Tindakan dengan setelah dilaksanakannya Tindakan dengan melalui dua tahapan siklus yang sesuai dengan perencanaan. Kesuksesan tersebut dikarnakan terjadinya interaksi yang intens diantara mahasiswa berlangsung secara baik. Kemudian disisi lain, tingkat partisipasi belajar mahasiswa dapat dilahat meningkat sesuai dengan table diatas. Jika dibandingkan dengan metode pengajaran sebelumnya yang menggunakan model pembelajaran konvensional, Menurut Freire memberikan istilah terhadap pengajaran seperti itu sebagai suatu penyelenggaraan pendidikan ber-“gaya bank” (*banking concept of education*) (Qomariyah 2010) yang mana artinya adalah pembelajaran masih bersifat monoton dan berpusat terhadap guru. Sehingga jika dibandingkan secara tingkat produktifitas dari hasil penelitian yang dilakukan, menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu meningkatkan tingkat interaksi mahasiswa dalam belajar. Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa kekurangan, diantaranya dikarnakan minimnya waktu pertemuan mengakibatkan proses penelitian mengambil jam tambahan waktu mahasiswa diluar waktu efektif kuliah. Kemudian dikarnakannya keterbatasan biaya, maka penelitian hanya terhenti pada dua siklus saja. Disisi lain, dikarnakannya keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran, mahasiswa melakukan pembelajaran dengan fasilitas

seadanya, tetapi tidak mengurangi dari makna serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa, aktivitas dan hasil belajar renang gaya punggung meningkat melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mahasiswa kelas A semester 4 Jurusan Penjaskesrek Universitas Musamus tahun 2019. Hal ini dapat dilihat pada skor nilai rata-rata aktivitas belajar mahasiswa secara klasikal meningkat, dari observasi awal 5,2 dengan kategori cukup aktif, menjadi 8,9 pada tahap akhir. Di sisi lain dari hasil nilai klasikal hasil belajar terjadi peningkatan, dimana awalnya berada pada level 58%, meningkat menjadi 89% pada hasil penilaian tahap akhir siklus ke II. Dan dari nilai yang diperoleh dapat dijelaskan bahwa mahasiswa menguasai materi renang gaya punggung secara klasikal dalam kategori sangat baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Astiti, Made Niki, Sukadi Sukadi, and I. Gusti Ketut Arya Sunu. 2019. "Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Respon Dan Hasil Belajar PKn Siswa." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 7(3):40–49.
- Hanifah, Nurdinah. 2014. *Memahami Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Aplikasinya*. UPI Press.
- Hidayat, Akhamd Slamet Nur, and Handaka Dwi Wardaya. 2015. "Peningkatan Pembelajaran Servis Atas Bolavoli Melalui Metode Team Games Tournament Kelas XI MIA 5 SMAN 1 Sleman." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (JPJI)* 11(2):130–36.
- Hidayat, Akhmad Slamet Nur, and Handaka Dwi Wardaya. 2015. "Peningkatan Pembelajaran Servis Atas Bolavoli Melalui Metode Team Games Tournament Kelas XI MIA 5 SMAN 1 Sleman." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 11(2).
- Khoiriah, Desti Siti. 2016. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran Permainan Hoki." *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 1(1):27–37.
- Nugroho, Dian Riski. 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).
- Nyoman, Kanca I. 2010. "Metode Penelitian Pengajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga." *Singaraja: Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Pendidikan Ilmu Keolahragaan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Pair Share*.
- Purnamasari, Yanti. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Peserta Didik SMPN 1 Kota Tasikmalaya." *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan* 1(1):209664.
- Puspayana, Gede Prema Ranga, I. Ketut Budaya Astra, and I. Made Satyawan. 2016. "PENERAPAN KOOPERATIF TGT MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR PUKULAN LOB BULUTANGKIS." *Jurnal Pendidikan*

- Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha* 4(2).
- Qomariyah, Ita. 2010. "STUDI KOMPARASI TENTANG PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK TWO STAY TWO STRAY DENGAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DALAM KETERAMPILAN BERARGUMENTASI SISWA PADA PEMBELAJARAN PAI DI SMA AL-MUNIROH UJUNGPAKANGKAH GRESIK."
- Rahmadani, Normala, and Indri Anugraheni. 2017. "Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Melalui Pendekatan Problem Based Learning Bagi Siswa Kelas 4 SD." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 7(3):241–50.
- Slavin, Robert E. 1980. "Cooperative Learning." *Review of Educational Research* 50(2):315–42.
- Suandewi, Ni Md, I. Wyn Wiarta, and IGAA Sri Asri. 2013. "PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT BERBANTUAN ALAT PERAGA KONKRET UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SDN 2 PUPUANSAWAH." *MIMBAR PGSD Undiksha* 1(1).
- Suardika, I. Putu, I. Gst Lanang Agung Parwata, and I. Ketut Semarayasa. 2014. "Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Lompat Jauh." *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha* 2(1).
- Susilo, Novika Hapsari, Arfilia Wijayanti, and Filia Prima Artharina. 2019. "Penerapan Permainan What's In Here Berbasis Model TGT Untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(2):125–34.
- Utari, Retno, Widyaiswara Madya, and KNPk Pusdiklat. 2011. "Taksonomi Bloom." *Jurnal: Pusdiklat KNPk*.