

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT DALAM PERMAINAN BOLATANGAN TERHADAP KEPRIBADIAN SISWA

Yusuf^{1*}, Ega Trisna Rahayu², Ifan Zinat Achmad³
¹²³ Universitas Singaperbangsa Karawang

*yusufajjah997@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pengamatan dilapangan bahwa sering ditemukan kepribadian yang kurang baik ditunjukkan oleh siswa, sifat egois, kurang inisiatif dalam membantu teman yang kurang dalam melakukan tugas gerak, serta nilai yang diperoleh siswa di bawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) atau nilai dengan 78. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mengidentifikasi “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dalam Permainan Bolatangan Terhadap Kepribadian Siswa”. Untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 8 Kota Bekasi dengan mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas X AFP 1 dengan jumlah 36 siswa, dan kelas X Grafika dengan jumlah 36 siswa dari 249 siswa dari jumlah seluruh kelas X yang berjumlah 8 kelas. Terdapat tiga tahap pada penelitian ini, *Pretest* dilakukan dikedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa, *treatment* model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilakukan sebanyak delapan kali pertemuan dikelas eksperimen, sedangkan dikelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional (*Direct Instruction*), selanjutnya *posttest* pada kedua kelas. *Uji-T* digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa: 1). Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam permainan bola tangan berpengaruh signifikan terhadap kepribadian siswa. 2). Penerapan model konvensional (*Direct Instruction*) dalam permainan bola tangan berpengaruh terhadap kepribadian siswa. 3). Penerapan *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan perbedaan pengaruh dengan pengaruh yang lebih efektif dari model pembelajaran konvensional (*Direct Instruction*) dalam permainan bola tangan terhadap kepribadian siswa.

Kata Kunci : Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*, Permainan Bola Tangan, Kepribadian Siswa.

ABSTRACT

The purpose of writing this thesis is to find out, analyze, and identify "The Effect of Cooperative Learning Model Teams Games Tournament (TGT) Type in Bolanakan Games Against Student Personality". To answer the formulation of research problems that have been formulated, the authors use a quantitative approach with the experimental method. This research was conducted at SMK Negeri 8 Bekasi City by taking two classes as research samples, namely class X AFP 1 with a total of 36 students, and class X graphics with a total of 36 students out of 249 students from a total of class X totaling 8 classes. There are three stages in this study, pretest is done in both classes to determine the students' initial ability, treatment of the Cooperative Learning model Teams Games Tournament (TGT) is conducted eight times in the experimental class, while the control class uses a conventional learning model (Direct Instruction), then posttest in both classes. T-test is used to analyze data. The results of this study prove that: 1). The application of Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) in handball games has a significant effect on students' personalities. 2). The application of conventional models (Direct Instruction) in handball games affects the personality of students. 3). The application of Cooperative Learning Type Teams Games Tournament (TGT) shows the difference in influence with the effect that is more effective than conventional learning models (Direct Instruction) in handball games on student personality.

Keywords : *Cooperative Learning* Model Type *Teams Games Tournament*, *Handball Games*, *Student Personality*.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting bagi kehidupan manusia saat ini, dengan perkembangannya peradaban manusia yang didasari oleh pendidikan tersebut, maka setiap manusia pasti mengalami proses pendidikan tanpa melihat gender, kelas sosial ataupun usia, dalam Undang-Undang Nomor 23 tahun 2003 disebutkan bahwa : “Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka menghidupkan kecerdasan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, kreatif mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian yang sangat penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan bukan pada aktivitas jasmani itu sendiri, melainkan untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, yaitu jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif. Kelebihan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dengan mata pelajaran lainnya adalah peserta didik diberikan pengalaman untuk terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, dan olahraga, dan kesehatan sehingga menempatkan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada posisi yang strategis sebagai media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, dan keterampilan motorik.

Kepribadian merupakan ciri atau karakter yang dimiliki setiap manusia. Kepribadian setiap manusia memiliki watak, sikap, sifat dan karakter yang berbeda, hal inilah yang dimaksud dengan kepribadian setiap manusia berbeda. Salah satunya adalah hal-hal yang dapat mempengaruhi ketercapaian hasil belajar atau tujuan dari pendidikan jasmani di sekolah. Menurut Allport dalam Sujanto (2008:11) yaitu *“personality is the dynamic organization within the individual of those psychophysical, that determines his unique adjustment to his environment”*. Selanjutnya Allport dalam Wilcox (2013:266) membagi kepribadian kedalam 3 (tiga) kategori, yaitu: 1) Kepribadian sebagai reaksi orang lain terhadap individu yang menentukan kepribadiannya. 2) Kepribadian adalah segala sesuatu yang dianggap penting tentang individu. 3) Kepribadian merupakan pola organisasi berbagai tingkah laku yang berbeda yang dimiliki individu. Setiap siswa tidak dapat dipisahkan dari apa yang dinamakan dengan kepribadian, karena pada kepribadian merupakan suatu ciri yang dimiliki oleh setiap individu. Dengan kata lain, kepribadian merupakan hal yang penting yang dapat mempengaruhi gerak-gerik siswa. Salah satunya adalah hal-hal yang dapat mempengaruhi ketercapaian hasil belajar atau tujuan dari pendidikan jasmani di sekolah. Kepribadian tidak dilihat dari benar atau salah, kepribadian juga tidak dipandang baik ataupun buruk. Setiap kepribadian memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, serta kepribadian memiliki ciri tersendiri yang dapat membedakan anatara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya. Purwanto yang dikutip dari Alex dalam Febrianty (2015:4) menjelaskan beberapa tipe kepribadian manusia dapat dibagi menjadi beberapa macam, yaitu: “1) Tipe extrovert, yaitu orang-orang yang perhatiannya lebih diarahkan ke luar dirinya, kepada orang lain dan kepada masyarakat. 2) Tipe introvert, yaitu orang-orang yang perhatiannya lebih mengarah pada dirinya, pada “aku” “nya”. Kepribadian ekstrovert merupakan suatu kepribadian dengan kondisi dimana seseorang lebih senang bergaul dan bersosialisasi dengan orang lain. Seseorang yang memiliki kepribadian ekstrovert akan mudah diterima oleh lingkungan sosialnya karena dapat berinteraksi sosial dengan baik. Kepribadian introvert merupakan seseorang yang kurang suka bersosialisasi sehingga sulit diterima di lingkungan sosialnya karena tidak dapat berinteraksi sosial dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru di SMK Negeri 8 Kota Bekasi oleh Algun Saputra P., S.Or., yang di dukung dengan data penilaian afektif (sikap kepribadian) pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) terdapat kesimpulan bahwa pada kegiatan pembelajaran sering ditemukan kepribadian kurang baik yang ditunjukkan oleh siswa, cenderung memiliki sifat egois, tidak ada inisiatif membantu mengajarkan teman yang kurang mampu melakukan tugas gerak, kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Sehingga sudah terlihat jelas bahwa belum timbulnya kepribadian yang baik. Selain itu, dalam penelitian ini peneliti didukung

pula oleh hasil belajar afektif (sikap kepribadian) yang dilakukan sebelum penelitaian dengan memperoleh dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) atau nilai dibawah 70.

Bola tangan adalah salah satu cabang olahraga yang diselenggarakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan bola tangan sendiri merupakan olahraga permainan baru dalam cabang olahraga yang sekarang mulai di ajarkan dalam pembelajaran penjas disekolah, dalam permainan bola tangan ini sendiri memiliki berbagai bentuk keterampilan dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya serta meliputi keterampilan bersama salah satu permainan dan olahraga beregu besar serta nilai kerja sama. Seperti yang dikemukakan oleh Mahendra (2000:6) tentang pengertian permainan bola tangan yaitu: "Permainan bola tangan dapat diartikan sebagai permainan beregu yang menggunakan bola tangan sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan. Bola tersebut boleh dilempar, dipantulkan atau ditembakkan. Tujuan permainan ini adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, dan mencegah agar tim lawan tidak memasukan bola ke gawang sendiri. Permainan ini lebih tepat disebut sebagai permainan antara basket dan sepakbola. Karena keterampilan teknik dasar ketika memainkan bola dengan tangan lebih sama seperti basket yang terdiri dari *passing*, *dribbling*, *shooting* dan lain-lain. Lapangan permainan terbagi atas 2 bagian yang sama besar dan lapangan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 40 meter yang selanjutnya disebut garis tepi dan lebar 20 meter yang selanjutnya disebut garis gawang. Gawang sebanyak 2 buah dengan tiang tegak lurus yang dipancangkan ke tanah dengan kuat dan dihubungkan dengan sebuah mistar horizontal dengan ukuran lebar 3 meter dan tinggi 2 meter. Bagian belakang gawang harus dilengkapi dengan jaring untuk menahan bola keluar apabila terjadi lemparan bola ke dalam gawang dan tidak bisa kembali dengan cepat. Bola harus bulat dan terdiri atas gelembung karet dibagian dalamnya. Dibagian luar terbuat dari kulit atau bahan sintetis lain dan berwarna tunggal (satu warna). Bagian luar tidak boleh licin, bola tidak boleh dipompa terlalu keras dengan ukuran keliling dan berat bola sebagai berikut: 1) Pria dewasa dan remaja putra 16th ke atas : 58-60 cm / 425-475 gr (IHF3), 2) Wanita dewasa, remaja putri diatas 14th, remaja pria 12-16th : 54-56 cm / 325-375 gr (IHF 2), 3) Anak putri 8-14th dan anak putra 8-12th : 50-52 cm / 290-330 gr (IHF 1).

Permainan bola tangan dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri dari 7 orang pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang) dan setiap tim berusaha memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dengan waktu 2 x 30 menit. Permainan ini mirip dengan sepakbola ataupun futsal, tetapi permainan bola tangan memindahkan bola dengan menggunakan tangan, bukan kaki. Pemain boleh membawa bola maksimal 3 (tiga) langkah, dan menahan bola ditangan maksimal selama 3 detik. Pemain boleh memantulkan bola sambil berlari ataupun jalan, tetapi pemain tidak boleh memindahkan bola dari tangan kanan ke tangan kiri pada saat bola tersebut di pantulkan, serta bola tersebut sudah ditangkap tidak boleh dipantulkan kembali. Setiap pemain dapat saling melempar dan menangkap bola dari sisi manapun. Pemain dilarang menginjak area kiper untuk mencetak gol, apabila pemain tersebut menginjak area kiper maka terjadi perpindahan serangan untuk lawan. Penjaga gawang bebas menggunakan seluruh anggota tubuh untuk menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola oleh lawannya. Dalam permainan bola tangan mempunyai beberapa teknik dasar, yaitu: 1) menangkap dan melempar bola, 2) mendribble bola, 3) menembak bola atau *shooting*. Penerapan model pembelajaran oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sehingga penggunaan model pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat serta ketidaktahuan guru mengenai kepribadian siswa akan membuat siswa tidak menyukai mata pelajaran pendidikan jasmani. Siswa tidak memiliki minat terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani, hal ini akan berpengaruh pula terhadap hasil belajar siswa.

Seorang siswa yang menyenangi mata pelajaran tertentu pasti akan berusaha untuk belajar agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Sama halnya dengan pelajaran pendidikan jasmani, jika seorang guru dapat memberikan teknik pembelajaran yang baik, maka siswa akan mudah mengerti tentang materi yang diberikan guru sehingga siswa akan menyenangi pelajaran tersebut, maka siswa akan berusaha untuk mendapatkan hasil yang terbaik dengan melakukan kegiatan pembelajaran secara sungguh-sungguh dan ini akan berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran guru harus mampu merancang agar siswa dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar, anatar lain dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memiliki manfaat atau kelebihan yang sangat besar dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan

pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok.

Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran dengan sistem kelompok, mengutamakan kerjasama, dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil. Keberhasilan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dinilai dari keberhasilan kelompok. Sementara keberhasilan kelompok bergantung pada keberhasilan masing-masing anggota kelompok dalam menguasai materi yang telah diberikan. Tentunya dengan model pembelajaran tipe ini, siswa akan belajar lebih mandiri, bisa bertanya terhadap temannya tanpa malu-malu, dan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan tipe pembelajaran pertama dari Hopkins. Dalam metode ini siswa dibagi menjadi dalam kelompok yang terdiri atas empat sampai lima orang. Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan pertandingan, dimana siswa melaksanakan permainan dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itu yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok setiap individu akan saling membantu, sehingga memotivasi untuk keberhasilan kelompok dan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Menurut Sanjaya dalam Subagja (2016:6) mengemukakan dua alasan, pertama beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta meningkatkan kepribadian siswa. Kedua, pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan. Dari dua alasan tersebut maka pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan. Jadi dalam pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ini siswa dituntut untuk dapat bersosialisasi dan bersama-sama dalam mencapai tujuan belajar. Dengan demikian model *Cooperative Learning* disajikan melalui tipe *Teams Games Tournament (TGT)* akan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bertanggungjawab dengan teman sekelompoknya untuk saling membantu demi mencapainya tujuan bersama.

METODE

Desain penelitian adalah sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut digunakan untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan yang telah dirumuskan atau ditentukan. Karena penelitian ini menerapkan adanya perlakuan (*treatment*) maka digunakan jenis penelitian eksperimen. Maksum (2012:65) mengatakan penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel. Desain dalam penelitian ini menggunakan "*The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*" (Fanklel & Wallen, 2012:272), dimana penentuan kelas kontrol dilakukan secara acak perkelas. Desain ini dilakukan dengan memberikan perlakuan pembelajaran dengan pendekatan gaya mengajar inklusi pada kelompok eksperimen dan pembelajaran dengan pendekatan gaya mengajar konvensional pada kelas kontrol. Pada desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali, yang merupakan desain penelitian tersebut dikutip dalam (Franklel & Wallen, 2012:272). Berikut mekanisme penelitian *the randomized pretest-posttest control group design* digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian Eksperimen

Group	Pretest	Treatment	Posttest
Treatment Group	R O1	X	O2
Control Group	R O1	C	O2

Sumber: Fraenkel dkk, 2012: 272

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa nilai tes awal dan nilai tes akhir proses pembelajaran permainan bola tangan. Nilai tersebut didapatkan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah berupa tes awal dan tes akhir pelaksanaan proses pembelajaran dalam permainan bola tangan berupa angket kepribadian siswa. Kemudian setelah siswa mengisi angket pada tes awal, siswa diberikan perlakuan atau *treatment*. Setelah siswa diberikan perlakuan atau *treatment*, siswa mengisi kembali angket yang diberikan untuk nilai yang didapat. Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data atau alat ukur untuk mengukur variabel penelitian. Untuk mencapai keberhasilan dalam meneliti, maka diperlukan suatu teknik dan alat pengumpulan data yang tepat atau sesuai dengan masalah yang akan diteliti. Arikunto (2013:192) menjelaskan “Instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode”. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes kepribadian siswa berupa angket kepribadian siswa yang dikembangkan oleh peneliti terdahulu Maksam dalam Febrianty (2015:110).

Populasi adalah sekelompok subjek baik manusia, benda ataupun peristiwa yang ada hubungannya dengan peristiwa yang akan diteliti. Subjek tersebut mempunyai sumber data yang relevan dan sanggup memberikan jawaban terhadap masalah yang akan diteliti. Sugiyono (2015:80) menyatakan bahwa: “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”. Berdasarkan pendapat tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah kelas X yang berjumlah 8 kelas yang terdiri dari 1 Kelas Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), 1 Kelas Akuntansi, 1 Kelas Desain Grafika, 1 Kelas Animasi, 1 Kelas Perbankan Syariah, dan 3 Kelas *Air Frame Power Plant* di SMK Negeri 8 Kota Bekasi, sedangkan populasi terjangkaunya adalah siswa kelas X SMK Negeri 8 Kota Bekasi dengan jumlah populasinya adalah 288 siswa dengan judul penulis yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam permainan bola tangan terhadap kepribadian siswa (studi eksperimen pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Kota Bekasi).

Teknik sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik cluster random sampling. Berkaitan dengan populasi diatas maka sesuai dengan desain metode penelitian yang digunakan *The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design*. Menurut Fraenkel dkk (2012:272) pada desain *The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai pretest, yang kedua sebagai posttest. Tugas random (R) digunakan untuk membentuk kelompok dan pemberian perlakuan (random). Pengukuran atau pengamatan dilakukan pada saat bersamaan untuk kedua kelompok. Pengukuran pertama dilakukan pada kelompok yang diberikan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional (*Direct Intruction*), selanjutnya setelah diberikan perlakuan dilakukan kembali pengukuran ke dua pada kelompok yang diberikan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional (*Direct Intuction*), pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *cluster random sampling*. Fraenkel & Wallen (2012:95-96) juga menegaskan tentang *cluster random sampling* bahwa: “*frequently, researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or other restriction. This is especially true in shools. The advantages of cluster random sampling are that it can be used when its difficult or impossible to select a random sample of individuals, its often far easier to implement in schools*”.

Oleh karena itu teknik yang diguakan untuk lebih memperjelas perlu diketahui bahwa *cluster random sampling* digunakan untuk menentukan sampel dari keseluruhan kelas X SMK Negeri 8 Kota Bekasi dengan mengundi kelas yang ada. Dari hasil pengundian yang dilakukan terpilih kelas X Grafika dengan jumlah siswa 36 siswa dan kelas X *Air Frame Power Plant* 1 dengan jumlah siswa 36 siswa. Banyaknya sampel dalam penelitian ini sebanyak 72 siswa. Dari jumlah 2 kelas sampel yang telah didapat dibagi dua kelompok dengan cara pengundian. X Grafika dengan 36 siswa sebagai kelompok eksperimen yang akan mendapat *treatment* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan X *Air Frame Power Plant* 1 dengan 36 siswa sebagai kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional (*direct intruction*).

Data dari hasil tes penelitian ini adalah kuantitatif, yaitu suatu teknik analisis yang dilakukan dengan perhitungan hasil data *pretest* dan *posttest* data kuantitatif yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa uji asumsi statistik, uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sampels t test*, dan uji *independent sampels test*.

Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, karena penelitian ini disajikan dengan angka-angka yang diolah menggunakan metode statistika. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai pendekatan dalam penelitian untuk meneliti pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti ada populasi atau sampel tertentu teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistika dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Metode eksperimen digunakan dalam penelitian ini, dengan mengujicobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Metode eksperimen dilakukan dengan maksud untuk melihat suatu akibat dari perlakuan. Dijelaskan juga menurut Sugiyono (2015:6) bahwa: “Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”. Sedangkan menurut Arikunto (2014:203) metode penelitian ialah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Arikunto (2010:9) menjelaskan metode eksperimen itu sendiri mengartikan bahwa “Eksperimen adalah riset yang dilaksanakan melalui eksperimentasi atau percobaan”. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui sebab akibat pengaruh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional (*Direct Intruction*) (variabel bebas) terhadap kepribadian siswa (variabel terkait).

Populasi

Populasi adalah sekelompok subjek baik manusia, benda ataupun peristiwa yang ada hubungannya dengan peristiwa yang akan diteliti. Subjek tersebut mempunyai sumber data yang relevan dan sanggup memberikan jawaban terhadap masalah yang akan diteliti. Sugiyono (2015:80) menyatakan bahwa: “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan”. Berdasarkan pendapat tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah kelas X yang berjumlah 8 kelas yang terdiri dari 1 Kelas Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), 1 Kelas Akuntansi, 1 Kelas Desain Grafika, 1 Kelas Animasi, 1 Kelas Perbankan Syariah, dan 3 Kelas *Air Frame Power Plant* di SMK Negeri 8 Kota Bekasi, sedangkan populasi terjangkaunya adalah siswa kelas X SMK Negeri 8 Kota Bekasi dengan jumlah populasinya adalah 288 siswa dengan judul penulis yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam permainan bola tangan terhadap kepribadian siswa (studi eksperimen pada siswa kelas X SMK Negeri 8 Kota Bekasi).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah berupa tes awal dan tes akhir pelaksanaan proses pembelajaran dalam permainan bola tangan berupa angket kepribadian siswa. Kemudian setelah siswa mengisi angket pada tes awal, siswa diberikan perlakuan atau *treatmen*. Setelah siswa diberikan perlakuan atau *treatmen*, siswa mengisi kembali angket yang diberikan untuk nilai yang didapat.

Analisis data

Data dari hasil tes penelitian ini adalah kuantitatif, yaitu suatu teknik analisis yang dilakukan dengan perhitungan hasil data *pretest* dan *posttest* data kuantitatif yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa uji asumsi statistik, uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sampels t test*, dan uji *independent sampels test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan rata-rata dan standar deviasi kerjasama siswa sekolah menengah pertama pada kelompok model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok model pembelajaran konvensional (*Direct Intrusion*) dipaparkan melalui tabel berikut ini:

Tabel 2. Nilai Rata-rata Standar Devisi Kelompok Data

Kelompok Penelitian	Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	Model Pembelajaran Konvensional (<i>Direct Intrusion</i>)	
Pretest	ϵ	4388	4386
	\bar{X}	121,89	121,83
	S	7,50	10,06
	S ²	56,22	101,17
	Min	103	100
	Maks	135	138
Posttest	ϵ	4894	4585
	\bar{X}	135,94	127,36
	S	8,36	9,49
	S ²	69,94	90,01
	Min	114	105
	Maks	149	150

Berdasarkan data hasil perhitungan kerpribaian siswa SMK Negeri 8 Kota Bekasi dengan menggunakan instrumen kepribadian siswa Febrianty (2015:110). Berdasarkan tabel 2, skor kepribadian siswa pada kelompok pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) *pretest* memiliki nilai minimum 103, nilai maksimum 135, dan nilai rata-rata 121,89, sedangkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) *posttest* memiliki nilai minimum 114, nilai maksimum 149, dan nilai rata-rata 135,94. Pada kelompok model pembelajaran konvensional (*Direct Intrusion*) *pretest* menunjukkan nilai minimum 100, nilai maksimum 138, dan nilai rata-rata 121,83, sedangkan model pembelajaran konvensional (*Direct Intrusion*) *posttest* untuk nilai minimum 105, nilai maksimum 150, dan nilai rata-rata 127,36.

Uji Normalitas

Persyaratan pengujian analisis data yang pertama adalah menguji normalitas. Pengujian normalitas (*test of normality*) dilakukan pada data tes awal dan tes akhir pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini dilakukan agar mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Kolmogorov-smirnov test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dalam pengujian ini peneliti menggunakan aplikasi SPSS Versi 21. Hasil perhitungan uji normalitas kepribadian siswa disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kepribadian Siswa

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Kepribadian Siswa	Pre-Test Eksperimen (TGT)	,091	36	,200*
	Post-Test Eksperimen (TGT)	,111	36	,200*
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	,145	36	,052
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	,118	36	,200*

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Kriteria pengambilan keputusan :

- Jika signifikansi $> 0,05$ maka distribusi data tersebut normal.
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka distribusi data tersebut tidak normal.

Berdasarkan data yang diperoleh dari perhitungan uji normalitas pada tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada kelompok *pretest eksperimen* sebesar 0,200 dan *posttest eksperimen* sebesar 0,200. Sedangkan nilai signifikansi pada kelompok *pretest kontrol* sebesar 0,052 dan *posttest kontrol* sebesar 0,200. Nilai signifikansi dari keseluruhan data pada kelompok model *Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament* dan model pembelajaran konvensional lebih besar dari 0,05 (signifikansi $> 0,05$) artinya keseluruhan data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian untuk mengetahui suatu *varians* dari dua kelompok atau lebih bersifat homogen atau tidak homogen (heterogen). Dalam pengolahan data ini, peneliti melakukan uji homogenitas pada kelompok *pretest* kelas eksperimen (*cooperative learning tipe TGT*) dan kelompok *pretest* kelas kontrol (konvensional), serta kelompok *posttest* kelas eksperimen (*cooperative learning tipe TGT*) dan kelompok *posttest* kelas kontrol (konvensional). Dalam pengujian data tersebut menggunakan bantuan SPSS Versi 21 dengan menggunakan uji *levene statistic*. Berikut hasil pengujian homogenitas pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kepribadian Siswa

Test of Homogeneity of Variance <i>Posttest TGT dan Konvensional</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kepribadian Siswa	Based on Mean	,183	1	70	,670
	Based on Median	,181	1	70	,672
	Based on Median and with adjusted df	,181	1	68,239	,672
	Based on trimmed mean	,184	1	70	,670
Test of Homogeneity of Variance <i>Posttest TGT dan Konvensional</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kepribadian Siswa	Based on Mean	,183	1	70	,670
	Based on Median	,181	1	70	,672
	Based on Median and with adjusted df	,181	1	68,239	,672
	Based on trimmed mean	,184	1	70	,670

Pengambilan Keputusan :

Jika signifikansi $> 0,05$ maka data bersifat homogen

Jika signifikansi $< 0,05$ maka data bersifat tidak homogen

Dari hasil nilai pengolahan data uji homogenitas *pretest* dari variable kepribadian siswa menggunakan *levene statistic* menunjukkan nilai signifikansi 0,160 lebih besar dari 0,05 (signifikansi $> 0,05$) dan hasil nilai pengolahan data uji homogenitas *posttest* dari variable kepribadian siswa menggunakan *levene statistic* menunjukkan nilai signifikansi 0,670 lebih besar dari 0,05 (signifikansi $> 0,05$). Artinya dalam pengujian uji homogenitas ini data *pretest* dan *posttest* kedua kelompok tersebut homogen yaitu semua populasi memiliki varian yang sama.

Setelah persyaratan pengujian hipotesis pada uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, maka langkah selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Berdasarkan persyaratan uji hipotesis sudah terpenuhi, maka pengujian hipotesis ini menggunakan statistik parametrik dengan uji T dengan uji *paired samples t test* dan *independent samples test* menggunakan SPSS 21 untuk mengetahui pengaruh perlakuan atau peningkatan terhadap kepribadian siswa.

Uji *paired samples t test*

Uji *paired samples t test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Persyaratan dalam uji *paired samples t test* adalah data harus berdistribusi normal. Berikut hasil pengujian *paired samples t test* pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Samples T Test* Kepribadian Siswa

Pengambilan keputusan :

- Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima
- Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_a ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji *paired samples t test* pada tabel 5.1 pair 1 mengenai pengaruh yang signifikan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap kepribadian siswa kelas X SMK Negeri 8 Kota Bekasi diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak. Jadi model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kepribadian siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis uji *paired samples t test* pada tabel 5.1 pair 2 mengenai pengaruh yang signifikan model pembelajaran konvensional (*Direct Intruccion*) terhadap kepribadian siswa kelas X SMK Negeri 8 Kota Bekasi diketahui bahwa nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak. model pembelajaran konvensional (*Direct Intruccion*) berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kepribadian siswa.

Uji *independent samples test*

Uji *independent samples test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan nilai rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Jika ada perbedaan, nilai rata-rata manakah yang lebih

		Paired Samples Test								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre-Test Eksperimen - Post-Test Eksperimen	-14,056	4,579	,763	-15,605	-12,506	-18,417	35	,000	
	Pre-Test Kontrol - Post-Test Kontrol	-5,528	6,772	1,129	-7,819	-3,237	-4,898	35	,000	

tinggi. Persyaratan dalam uji *independent samples test* adalah data harus berdistribusi normal dan signifikan. Berikut hasil pengujian *independent samples t test* pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Samples Test* Kepribadian Siswa

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
N-Gain Kepri	Equal variances assumed	3,529	,064	6,259	70	,000	8,528	1,362	5,810	11,245

badia	Equal	6,25	61,4	,000	8,528	1,362	5,804	11,252
n	variances	9	73					
Siswa	not assumed							

Pengambilan keputusan :

- Jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima
- Jika probabilitas $< 0,05$, maka H_a ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan analisis Uji *Independent Samples Test* pada Tabel 4.5 diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$ artinya H_a ditolak. Jadi terdapat peningkatan yang signifikan atau peningkatan kepribadian siswa menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan model pembelajaran konvensional (*Direct Intruction*) dalam permainan bola tangan siswa kelas X SMK Negeri 8 Kota Bekasi.

Dilihat dari nilai rata-rata dan jumlah peningkatan kepribadian siswa yang diperoleh model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan nilai rata-rata 135,94 dan jumlah peningkatan sebesar 506 lebih besar ($>$) dari model pembelajaran konvensional (*Direct Intruction*) dengan nilai rata-rata 127,36 dan jumlah peningkatan sebesar 199. Jadi kepribadian siswa lebih meningkat secara signifikan melalui model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di dibandingkan model pembelajaran konvensional (*Direct Intruction*).

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil pengolahan data dan di analisis oleh peneliti, diperoleh sebuah kesimpulan yaitu, terdapat perbedaan hasil belajar kepribadian siswa dalam permainan bola tangan antara *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) dan *direct instruction*. Namun, dalam penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa peningkatan hasil belajar kepribadian siswa dalam permainan bola tangan antara *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (TGT) lebih baik dari pada model pembelajaran *direct instruction*. (a)Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kepribadian siswa dalam permainan bola tangan dari skor *pretest* ke *posttest* dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT). (b)Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kepribadian siswa dalam permainan bola tangan dari skor *pretest* ke *posttest* dengan model pembelajaran konvensional (*direct instruction*). (c)Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) lebih besar memberikan pengaruh yang signifikan dari pada model konvensional (*Direct Instruction*) dalam permainan bola tangan terhadap kepribadian siswa kelas X SMK Negeri 8 Kota Bekasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2014). *Pengertian Pendidikan Jasmani*. Tersedia di: http://file.upi.edu/Direktorat/Fpok/Jur._Pend._Olahraga/196509091991021-Bambang_Abduljabar/Pengertian_Penjas.Pdf
- Arikunto, S. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung Alfabeta
- Atmaja, P. (2013). *Psikologi Kepribadian Dengan Prespektif Baru*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Duff, A. dkk. (2003). *The Relationship Between Personality, Approach to Learning and Academic Performance. Personality and Individual Differences*, 44 (2), hlm. 12.
- Edi Komarudin, Dedi Supriadi, Aep Rohendi. (2010). *Teknik Dasar Permainan Bola tangan*. Cimahi: STKIP PASUNDAN CIMAHI.
- Faiq, M. (2019). *Jenis-jenis Model Kooperatif untuk Diterapkan di Kelas Anda*. Tersedia: <http://penelitianindakankelas.blogspot.com/2019/10/tipe-model-pembelajaran-kooperatif.html>. (Diakses 10 Oktober 2019).
- Fiametta, F. M. (2015). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bola Voli Ditinjau Dari Tipe Kepribadian Siswa*. Tesis UPI
- Fong, Fui dkk. (2007). *Cooperative Learning*. Exploring its effectiveness in the Physics classroom. *Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching*, 8 (2), hlm. 7.
- Frankel. J. R. et al (2012). *How To Design and Evaluate Research In Education* New York: McGraw Hill-Ine
- Huda, M. (2012). *Cooperative Learning metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- International Handball Federation. (2012). *International handball federation. rules of the game*. Basel Switserland.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Joyce, B. dkk (2009). *Models of Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Juliantine, T. Dkk. (2007). *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani FPOK UPI*
- Khairin. (2013). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Ma'mun, A. Yudha. M. Saputra. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahendra, A. (2000). *Bola Tangan*. DEPDIKNAS.
- Mahmudin. (2009). *Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Metzler, Michael W. (2000). *Intrictional Model For Physical Education Massachusetts: Allyn & Bacon*
- Moustafa, H. (2010.) *Teaching handball at School*. introduction to handball for student aged 5 to 11. *Handbook. International Handball Federation (IHF)*.
- Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olaharag, dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Rachman, H. A. & Susanto, E. (2005). *Bolatangan, Sebuah Pengantar Dalam Pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahayu, E. T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabet.
- Slavin, Robert, E. (2005). *Terjemahan Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Subagja, K. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Interaksi Sosial Siswa*. Skripsi FKIP UNSIKA: tidak diterbitkan.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung Alfabeta.
- Susanto, E. (2015). *Olahraga Permainan Bola Tangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Yudiana, Y. 2013. *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. UPI: Bandung.