



Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Literasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa

Muhammad Gali Agazi¹, Hetty Purnamasari², Ahmad Hatip³

^{1,2,3} Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo, Surabaya

Abstract

Received: 12 Januari 2024

Revised: 27 Januari 2024

Accepted: 5 Februari 2024

By using the Team Games Tournament learning model, it is hoped that learning activities will be able to have a positive impact on cooperation and physical fitness of students in elementary schools. Thus, researchers are interested in examining the influence of the Team Games Tournament learning model on student cooperation and fitness. The objectives of this research include: 1) knowing the influence of the Team Games Tournament Learning Model on Student Collaboration in Class III Volleyball Games at UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan, and 2) knowing the influence of the Team Games Tournament Learning Model on Students' Physical Fitness in Class III Volleyball Games UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan. This research is quantitative research and uses an experimental research design. The instruments used to collect data were student cooperation and physical fitness questionnaire sheets. The research data was analyzed using the paired sample *t* test analysis technique and produced research conclusions, namely: 1) There is an influence of the Team Games Tournament learning model on student collaboration in class III volleyball games at UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan, and 2) There is an influence of the Team Games learning model Tournament on Students' Physical Fitness in Class III Volleyball Games at UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan.

Keywords: Team Games Tournament Learning Model, Collaboration, Physical Fitness

(*) Corresponding Author: galiagazi2017@gmail.com

How to Cite: Agazi, M., Purnamasari, H., & Hatip, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Literasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(5), 954-963. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10780524>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan berfungsi untuk melatih gerakan motorik siswa serta menjaga kebugaran jasmani siswa. Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak diminati oleh siswa karena siswa lebih banyak beraktivitas di luar kelas dari pada kegiatan belajar di dalam kelas. Pendidikan jasmani dan kesehatan atau sering disebut dengan olahraga merupakan mata pelajaran yang mencakup kegiatan fisik namun memiliki dampak positif terhadap mental siswa. Kegiatan olahraga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan aktivitas fisik dan menyebabkan badan menjadi berkeringat sehingga tubuh menjadi sehat dan bugar. Materi-materi negatif yang ada dalam tubuh manusia akan dikeluarkan bersamaan dengan keluarnya keringat pada tubuh manusia. Aktivitas fisik di sekolah dasar dikemas dalam berbagai bentuk permainan, baik permainan individu maupun permainan yang dilakukan secara berkelompok. Aktivitas permainan dalam pendidikan jasmani



dan kesehatan di sekolah dasar dikemas dalam berbagai bentuk kegiatan, antara lain permainan sepak bola, bola voli, tenis, gobak sodor, dan permainan lain yang merupakan permainan khas dari wilayah sekitar sekolah. Aktivitas fisik yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan hormon bahagia siswa sehingga siswa merasa senang dan gembira dalam mengikuti berbagai aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar. Kegiatan olahraga juga sering menyisipkan pembelajaran karakter dalam setiap pembelajaran sehingga hasil belajar siswa tidak hanya mencakup kompetensi pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mencakup kompetensi sikap. Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar dilaksanakan sesuai prosedur pembelajaran mata pelajar yang lain. Guru menyusun rencana pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan melakukan penilaian serta evaluasi pembelajaran. Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar jika dilakukan secara tepat dan baik maka akan mampu meningkatkan kesehatan fisik dan mental serta kebugaran jasmani siswa.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan fisik dan aktivitas belajar siswa di luar kelas, namun perlu dilakukan secara sistematis dan terukur. Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar yang tidak dilakukan dengan tepat, maka akan beresiko pada kesehatan dan kebugaran siswa. Peneliti melakukan observasi pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan siswa kelas III UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menemukan fakta bahwa pada pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, siswa hanya diminta untuk senam dan melakukan permainan secara mandiri di luar kelas. siswa diberikan kebebasan untuk melakukan aktivitas yang dikehendaki sehingga karena keasikan bermain, siswa menjadi lelah dan tidak fokus untuk mengikuti pembelajaran berikutnya. Rendahnya tingkat kebugaran jasmani siswa di Indonesia, memang bukan permasalahan baru, namun apabila dibiarkan akan berdampak pada hal lain yang lebih parah seperti obesitas (Mashud, 2018:79). Di samping itu, peneliti juga melihat pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan tidak memiliki tujuan pembelajaran yang jelas karena aktivitas pembelajaran tidak dirancang sesuai prosedur pelaksanaan pembelajaran pada umumnya. Bahkan dalam permainan olahraga yang berkelompok, kerjasama siswa sangat rendah dan lebih mementingkan kepentingannya masing-masing.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti beranggapan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar harus mengacu pada kurikulum dan memiliki tujuan serta tahapan pembelajaran yang jelas sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa dan kemampuan kerjasama siswa dalam pembelajaran. oleh sebab itu, maka penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di atas. Salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memunculkan suasana yang mendukung dalam belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) (Surya, 2018:156). Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament diharapkan aktivitas pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap kerjasama dan kebugaran jasmani siswa di sekolah dasar. Dengan demikian,

peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament Terhadap kerjasama dan kebugaran siswa kelas III UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan.

Peneliti memilih siswa kelas III UPTD SD Negeri Ujung Piring Bangkalan karena permasalahan Kerjasama dan kebugaran siswa diketahui melalui pengamatan peneliti pada siswa kelas III UPTD SD Negeri Ujung Piring Bangkalan. Kemampuan Kerjasama dan kebugaran siswa menjadi salah satu permasalahan dalam pembelajaran yang perlu mendapat perhatian yang serius dari guru. Kerjasama merupakan sikap yang dibutuhkan dalam era saat ini dan menjadi bagian penting dari profil pelajar Pancasila. Kebugaran juga merupakan permasalahan pembelajaran pada pembelajaran jasmani karena salah satu tujuan Pendidikan jasmani adalah menjadikan siswa sehat dan bugar. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, kemampuan Kerjasama dan kebugaran siswa masih banyak yang belum memenuhi standar yang ditetapkan. Di samping itu peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament sebagai alternatif solusi dalam memecahkan masalah tersebut karena model TGT relevan dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah dasar serta cirimodel pembelajaran TGT yang merupakan model pembelajaran berkelompok mampu meningkatkan kemampuan Kerjasama siswa. Kemampuan lain yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran TGT adalah kebugaran siswa karena ktivitas games dan kompetisi dalam pembelajaran Pendidikan jasmani merupakan kegiatan fisik. Tujuan penelitian ini antara lain: 1) mengetahui pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament Terhadap Kerjasama Siswa Pada Permainan Bola Volly Kelas III UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan, dan 2) mengetahui pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Pada Permainan Bola Volly Kelas III UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan.

Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

Gunarto, (2013: 16-51) menjelaskan model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. selanjutnya Gunarto mendeskripsikan macam-macam model pembelajaran antara lain:

a. Model pembelajaran langsung

Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru.

b. Model pembelajaran berbasis masalah

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya.

c. Model pembelajaran PMRI

Pendidikan Matematika Realistik Indonesia adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang mengungkapkkan pengalaman dan kejadian

yang dekat dengan siswa sebagai sarana untuk memahami persoalan matematika.

d. Model pembelajaran kontekstual

Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) atau CTL merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata.

e. Model pembelajaran mencari pasangan

Model pembelajaran yang cukup menyenangkan, digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.

f. Model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling membelajarkan sesama siswa lainnya.

Salah satu model yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga memunculkan suasana yang mendukung dalam belajar adalah dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) atau dapat juga diartikan sebagai turnamen antar tim atau pertandingan antar tim, karena di dalamnya terdapat unsur permainan, pemahaman karakter, situasi, partisipasi dan aktualisasi diri dalam menggali bakat dan potensi diri siswa, serta kerja sama dan rasa tepa selira antar anggota kelompok belajar juga persaingan yang sehat (Surya, 2018:156). Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang berbentuk turnamen atau pertandingan. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok heterogeny dan aktivitas pembelajaran dikemas dalam bentuk pertandingan atau kompetisi antara kelompok di dalam kelas kelas. Kompetensi merupakan aktivitas yang mencerminkan permainan dalam pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Setiap peserta dalam kelompok bersikap aktif dalam setiap aktivitas kompetisi karena terdapat penilaian individu dalam kelompok dan penilaian kelompok.

Aktivitas belajar dalam permainan dirancang dalam pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggungjawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Sugiata, 2018:79). Berkat adanya games dan turnamen yang menjadi karakteristik TGT membuat siswa antusias selama proses pembelajaran karena siswa ingin membuktikan bahwa dirinya pintar dan menjadi yang terbaik (Thalita dkk, 2019:149). Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini yaitu 1) tidak hanya membuat siswa yang cerdas lebih menonjol dalam pembelajaran, tapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya; 2) menumbuhkan rasa kebersamaan dan rasa saling menghargai sesama anggota kelompoknya; 3) membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena guru menjanjikan sebuah penghargaan kelompok; dan 5) membuat siswa lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan dan turnamen (Shoimin dalam Thalita dkk, 2019:149). Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* mampu memberikan manfaat dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Siswa belajar dalam kelompok dimana masing-masing anggota kelompok saling membantu sama lain sehingga terjalin Kerjasama yang

baik dalam mengikuti games dan kompetisi. Masing kelompok berusaha menjadi kelompok terbaik di antara kelompok-kelompok yang lain.

Model pembelajaran TGT terdiri dari lima langkah yaitu: tahap penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan dan penghargaan kelompok. Dalam model pembelajaran TGT, belajar dapat dilakukan sambil bermain (Sugiata, 2018:79). Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournamen*) menurut Rusman dalam Gunarta (2018:113). adalah sebagai berikut:

- 1) penyajian kelas, Guru menyampaikan informasi yang diperlukan dalam pembelajaran, menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, memotivasi siswa dalam belajar.
- 2) *Teams*, Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok belajar yang bersifat heterogen.
- 3) *Games*, Guru membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dalam games.
- 4) *Tournament*, Guru mengadakan kompetisi antar kelompok dan memberikan evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa.
- 5) Rekondisi tim, Guru memberikan penghargaan kepada kelompok belajar atas usaha dan hasil belajar yang telah dicapai

Model pembelajaran team games tournament memiliki tahapan pembelajaran yang sistematis agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran dan pembagian kelompok secara heterogen agar masing-masing kelompok memiliki kapasitas yang sama. Selanjutnya dilakukan games dan kompetisi antar kelompok dan diakhiri dengan penilaian kelompok berdasarkan hasil yang diperoleh selama pembelajaran.

Kerjasama

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah pendekatan pembelajaran kolaboratif dimana siswa saling bekerjasama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kerjasama merupakan sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan bersama (Wulandari dan Suparno, 2020:865). Kemampuan bekerjasama adalah suatu kemampuan mau bekerja dengan orang lain atau kelompok, usaha bersama antar individu atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.

Melalui Kerjasama kelompok, siswa belajar untuk mengembangkan kemampuan sosialnya. Siswa belajar untuk lebih mengedepankan kepentingan kelompok dibandingkan dengan kepentingan pribadi. Siswa dapat belajar untuk mengontrol ego dan keinginannya serta lebih mengutamakan diskusi dan musyawarah dalam menyelesaikan persoalan yang terjadi dalam kelompok dan dalam pembelajaran. Siswa belajar untuk saling membantu dan saling melengkapi antara sesama kelompok sehingga tujuan pembelajaran tidak hanya menjadi tujuan pribadi siswa namun menjadi tujuan kelompok belajar.

Kerjasama memiliki beberapa komponen yang saling berhubungan dalam penelitian menjelaskan beberapa komponen penting dalam karakter kerjasama sebagai berikut :1) Adanya ketergantungan secara positif, 2) Komunikasi langsung, 3) Peran individu, 4) Adanya kelompok kecil dan keterampilan

interpersonal, 5). Evaluasi diri dan kelompok (Bishop dan Verleger dalam Wulandari dan Suparno, 2020:865-866). Beberapa komponen atau sikap dan aktivitas siswa yang mencerminkan kemampuan siswa dalam bekerjasama di dalam kelompok antara lain adalah adanya ketergantungan individu, dimana siswa merasa saling membutuhkan antar siswa dalam kelompok. Setiap siswa memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dengan berkelompok siswa dapat saling melengkapi satu sama lain. Pada pembelajaran kelompok terjadi kegiatan komunikasi secara langsung, baik antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok. Pada pembelajaran kelompok terdapat pembagian tugas untuk masing-masing anggota kelompok agar setiap siswa memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya. Pada akhir pembelajaran dilakukan evaluasi kelompok melalui kegiatan refleksi sehingga masing-masing kelompok mengetahui keunggulan dan kekurangan masing-masing.

Dalam proses bekerjasama, anak dilatih untuk dapat menekan kepribadian individual dan mengutamakan kepentingan kelompok (Prabandari dan Fidesrinur, 2019:98). Manfaat kemampuan bekerjasama adalah mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial anak karena melalui bekerjasama anak memperoleh kesempatan lebih besar untuk berinteraksi dengan anak lain, mempersiapkan anak untuk belajar bagaimana cara mendapatkan pengetahuan dan informasi sendiri baik dari guru, teman bahan pelajaran atau sumber belajar, meningkatkan kemampuan anak untuk bekerjasama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya (Suyanto dalam Prabandari dan Fidesrinur, 2019:98). Belajar merupakan usaha untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Belajar secara berkelompok lebih baik dari pada belajar secara individu. Melalui pembelajaran berkelompok siswa dapat saling berdiskusi dan bertukar informasi sehingga terjalin hubungan yang *symbiosis mutualisme*. Dengan demikian siswa dapat menyadari pentingnya kemampuan bekerjasama dalam pembelajaran berkelompok.

Indikator Kerjasama dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Bishop dan Verleger (dalam Wulandari dan Suparno, 2020) yang menyatakan bahwa indikator Kerjasama antara lain:

1. Adanya ketergantungan secara positif
2. Siswa saling membantu dalam satu kelompok
3. Komunikasi langsung
4. Siswa saling berdiskusi dalam satu kelompok
5. Peran individu
6. Siswa mengerjakan tugas individu berdasarkan pembagian tugas dalam kelompok
7. Adanya kelompok kecil dan keterampilan interpersonal
8. Siswa belajar dalam kelompok
9. Evaluasi diri dan kelompok
10. Siswa saling memberikan saran dan masukan terhadap sesama anggota kelompok

Kebugaran

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam pembelajaran pada hakekatnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara umum yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan fisik, keterampilan berfikir kritis, kematangan emosional, kecakapan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Bile dkk, 2021:71). Kebugaran merupakan salah satu tujuan dalam penyelenggaraan Pendidikan jasmani di sekolah dasar. Kebugaran adalah kondisi badan siswa yang bugar sehingga mampu melaksanakan aktivitas sehari-hari dengan normal. Untuk memperoleh tubuh yang bugar diperlukan aktivitas dan Latihan yang rutin sebagaimana dilakukan dalam aktivitas pembelajaran Pendidikan jasmani. Kebugaran fisik juga akan berdampak pada kebugaran mental dan psikis siswa. Badan menjadi lebih bugar dan pikiran menjadi semakin cemerlang.

Komponen kebugaran jasmani seperti kelenturan, kelincahan, keseimbangan, kecepatan, dan daya tahan jantung paru (Bile dkk, 2021:73). kebugaran jasmani disusun dari beberapa komponen yaitu daya tahan otot, daya tahan kardiovaskuler, kekuatan otot, kelincahan, kelenturan, keseimbangan, kecepatan gerak dan reaksi, koordinasi serta komposisi tubuh (Hardiansyah dan Syampurma dalam Bahari dkk, 2020:90). komponen yang mendukung kebugaran jasmani yaitu: (1) daya tahan, (2) kekuatan otot, (3) tenaga ledak otot, (4) kecepatan, (5) daya lentur, (6) ketangkasan, (7) koordinasi, (8) keseimbangan, (9) ketepatan, (10) kecepatan reaksi (Trisnata dkk, 2020:47). Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas tentang kebugaran, maka peneliti mengidentifikasi indikator kebugaran antara lain:

- a. Daya tahan tubuh (tubuh tidak mudah sakit)
- b. Kekuatan otot (otot tubuh kuat menahan beban)
- c. Tenaga ledak otot (anggota tubuh dapat bekerja dengan baik)
- d. Kecepatan (anggota tubuh dapat bekerja dengan cepat)
- e. Daya lentur (tubuh tidak mudah cidera)
- f. Ketangkasan (anggota tubuh dapat bergerak dengan lincah)
- g. Koordinasi (anggota tubuh dapat bergerak dengan teratur)
- h. Keseimbangan (tubuh dapat berdiri dengan tegak)
- i. Ketepatan (tubuh dapat melakukan Gerakan dengan tepat)
- j. Kecepatan reaksi (tubuh memiliki reflek gerak yang baik)

Rendahnya tingkat kebugaran jasmani siswa di Indonesia, memang bukan permasalahan baru, namun apabila dibiarkan akan berdampak pada hal lain yang lebih parah seperti obesitas (Mashud, 2018:79). Derajat kebugaran jasmani antara manusia satu dengan yang lain juga berbeda, karena kebugaran jasmani dipengaruhi oleh intensitas aktivitas fisik masing-masing (Trisnata dkk, 2020:48). Permasalahan kebugaran memerlukan perhatian yang serius dari guru agar siswa memiliki kebugaran tubuh yang seimbang. Di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat kita pahami pentingnya menjaga kebugaran tubuh agar siswa memiliki jiwa, pikiran, dan semangat yang meningkat. Tubuh yang memiliki kebugaran jasmani yang baik, maka tubuh tersebut pasti sehat dan sebaliknya tubuh yang sehat belum tentu memiliki tingkat kebugaran jasmani yang baik. Dengan tubuh bugar, maka pasti sehat, dengan

sehat tubuh akan mampu bekerja dengan tenang, senang dan penuh semangat yang akhirnya produktivitas kerja akan meningkat, pendapatan akan meningkat dan kesejahteraan juga meningkat (Mashud, 2018:79). Kebugaran jasmani juga dapat dijadikan sebagai indikator kondisi sehat seseorang. Karena jika memiliki kebugaran jasmani yang baik, persentase sehat akan lebih besar (Bahari dkk, 2020:90).

METODE

Peneliti memilih pendekatan penelitian kuantitatif karena data yang dikumpulkan berupa angka sehingga dalam melakukan analisis data menggunakan teknik analisis statistik. Pendekatan penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang pertama kali digunakan oleh para peneliti. Data-data berupa angka mampu mengungkapkan berbagai fenomena dan mengetahui hubungan antara fenomena. Penelitian kuantitatif terdiri atas beberapa jenis penelitian, yaitu kuantitatif eksperimen dan non eksperimen. Penelitian yang dilakukan termasuk ke dalam jenis penelitian eksperimen yang tercermin dalam bentuk pemberian perlakuan berupa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournaments. Peneliti memilih rancangan penelitian *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III UPTD SD Negeri Ujung Piring Bangkalan yang berjumlah 22 siswa. Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel jenuh yaitu dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, maka sampel penelitian yang dimaksud adalah siswa kelas III UPTD SD Negeri Ujung Piring Bangkalan yang berjumlah 22 siswa. Pengumpulan data Kerjasama siswa menggunakan lembar angket berisi pernyataan-pernyataan yang merupakan indikator kemampuan Kerjasama. Sedangkan pengumpulan data kebugaran siswa dilakukan dengan menggunakan lembar angket yang berisi informasi tentang komponen-komponen kebugaran siswa setelah melakukan aktivitas fisik pada pembelajaran Pendidikan jasmani. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis paired sampel t test.

HASIL & PEMBAHASAN

Kerjasama merupakan salah satu kemampuan yang dikembangkan dalam profil pelajar Pancasila. Kemampuan Kerjasama sangat dibutuhkan di tengah-tengah masyarakat dan juga dalam dunia kerja. Oleh sebab itu, kemampuan Kerjasama siswa perlu dikembangkan sejak anak usia sekolah dasar. Kemampuan Kerjasama dapat diintegrasikan dalam setiap pembelajaran, salah satunya dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga melalui kegiatan permainan bola volley dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament, peneliti mengumpulkan data Kerjasama siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dan data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis paired sampel t test. Hasil analisis terhadap data Kerjasama siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament menggunakan teknik analisis paired sampel t test memberikan informasi bahwa skor sig (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Skor tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa

Terdapat Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament Terhadap Kerjasama Siswa Pada Permainan Bola Volly Kelas III UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan.

Pendidikan jasmani dan olahraga memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik sehat dan bugar. Bugar merupakan kondisi tubuh yang stabil, tidak mudah sakit, dan tidak mudah cidera. Pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga mengutamakan kegiatan fisik, seperti permainan bola volley. Selain perlu memiliki keterampilan dalam passing dan smash, peserta didik juga dituntut untuk memiliki kekuatan fisik yang kuat dan bugar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament pada permainan volley menjadikan kegiatan belajar lebih kompetitif serta bersemangat dalam bermain volley. Aktivitas tersebut diharapkan mampu menjaga dan meningkatkan kebugaran siswa. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap kebugaran siswa, peneliti mengumpulkan data kebugaran siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran. data tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis paired sampel t test. Hasil analisis terhadap data kebugaran siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament menggunakan teknik analisis paired sampel t test memberikan informasi bahwa skor sig (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Skor tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa Terdapat Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament Terhadap kebugaran Siswa Pada Permainan Bola Volly Kelas III UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan.

KESIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini berdasarkan hasil analisi dan dan pembahasan. Mengacu pada informasi yang telah dikemukakan dalam hasil analisis data, maka peneliti mengemukakan beberapa simpulan penelitian, yaitu:

1. Terdapat Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament Terhadap Kerjasama Siswa Pada Permainan Bola Volly Kelas III UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan. Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Kerjasama siswa. Simpulan tersebut didasarkan pada hasil analisis paired sampel t test di atas memberikan informasi bahwa skor sig (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Skor tersebut lebih kecil dari 0,05.
2. Terdapat Pengaruh Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Pada Permainan Bola Volly Kelas III UPTD SDN Ujung Piring Bangkalan. Model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebugaran jasmani siswa. Simpulan tersebut didasarkan pada hasil analisis paired sampel t test di atas memberikan informasi bahwa skor sig (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000. Skor tersebut lebih kecil dari 0,05.

Pembelajaran pendidikan jasmani dan olah raga bertujuan untuk meningkatkan kebugaran peserta didik dan menjadika kegiatan belajar sebagai rekreasi. Kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik jika dikemas dalam bentuk kompetisi atau turnamen. Oleh sebab itu, maka peneliti menyarankan agar guru olahraga menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team games

tournament agar siswa lebih tertarik dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament mampu meningkatkan kemampuan Kerjasama dan kebugaran siswa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan diselenggarakannya pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada rekan sejawat dan Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dr. Soetomo Surabaya yang telah membantu dalam penyusunan artikel publikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, F, Hanief, Y, N, dan Junaidi, S. 2020. Analisis Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Kelas Atas Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Ekstrakurikuler, *Jendela Olahraga*, 5(2): 89-97.
- Bile, R, L, Tapo, Y, B, O, dan Desi, A, K. 2021. Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK, *Jurnal Penjakora*, 8(1): 71-80.
- Gunarta, I, G. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(2): 112-120.
- Gunarto. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, Semarang: Unissula Press.
- Mashud. 2018. Analisis Masalah Guru PJOK dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani, *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 17(2): 77-85.
- Prabandari, I, R, dan Fidesrinur. 2019. Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 56 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif, *Jurnal AUDHI*, 1(2): 96-105.
- Sugiata, I, W. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2): 78-87.
- Surya, Y, F. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Gamestournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmatematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota, *Jurnal Cendekia*, 2(1): 154-163.
- Thalita, A, R, Fitriyani, A, D, dan Nuryani, P. 2019. Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2): 147-156.
- Trisnata, P, A, Hanief, Y, N, dan Bakti, R, A. 2020. Hasil Tes Kebugaran Jasmani Siswa Kelas Atas Di Sekolah Dasar Negeri 03 Talang, Tulungagung Tahun Ajaran 2019, *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(1): 46-50.
- Wulandari, A, dan Suparno. 2020. Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi*, 4(2); 862-872.