

---

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP  
HASIL BELAJAR LOMPAT JAUH**

**Gian Rahmat Ramadhan**

**STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia**

---

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2019

Disetujui Mei 2019

Dipublikasikan Mei 2019

---

*Keywords:*

*Team Games  
Tournament, Lompat  
Jauh*

---

**Abstrak**

*Materi lompat jauh, telah diajarkan di Tingkat SMA, SMP bahkan di tingkat SD, meskipun tingkatannya mulai diajarkan pada kelas IV SD. Hal ini membuat guru harus semakin jeli dan kreatif dalam memilih metode dan model pembelajaran yang baik untuk peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengetahui, mempraktikkan dengan selamat, dan memiliki semangat dalam belajar lompat jauh. Adapun Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan kebenaran Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Team Game Tournamen terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas IV SDN I Purwawinangun Kabupaten Kuningan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, karena metode ini dianggap sah oleh beberapa para ahli untuk mengungkap hubungan sebab akibat. Metode Eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikannya. Sampel siswa putra Kelas IV SD Negeri I Purwawinangun Kabupaten Kuningan sebanyak 20 orang kelompok eksperimen dan 20 orang kelompok kontrol, dan di pilih dengan menggunakan teknik purposif sampling technique. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis terhadap data hasil penelitian dan sesuai dengan hipotesis yang penulis ajukan, maka hasil penelitian tersebut dapat penulis bahas sebagai berikut. Hipotesis pertama menyatakan, “terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa SD Negeri 1 Purwawinangun Kabupaten Kuningan. Hasilnya hipotesis diterima, hal ini dibuktikan dengan hasil data setelah melakukan pengujian hipotesis pada tes akhir, menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini bukan berarti penelitian gagal karena nilai signifikansi “0”, tetapi 0,000 lebih kecil dibanding 0,05 (0,000 < 0,05). Karena 0,000 lebih kecil dari 0,05 artinya adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment).*

---

**Abstract**

*The long jump material, has been taught at the high school, junior high school level even at the elementary level, although the level began to be taught in grade IV elementary school. This makes the teacher must be more observant and creative in choosing a method and model of learning that is good for students, so that students can know, practice safely, and have enthusiasm in learning long jumps. As for the purpose of this study is to prove the truth Game Tournament Team learning model on learning*

---

---

*outcomes squat style long jump in fourth grade students of SDN I Purwawinangun Kuningan Regency. The method of research used in this study is the experimental method, because this method is considered valid by some experts to uncover causal relationships. The Experimental Method is interpreted as a research method used to look for treatment effects on others in controlled conditions. Samples of Class IV male students at SD Negeri I Purwawinangun Kuningan Regency were 20 experimental groups and 20 control groups, and were selected using purposive sampling techniques technique. The conclusion of this study is that based on the results of processing and analysis of the research data and in accordance with the hypothesis that the authors propose, the results of the study can be discussed as follows. The first hypothesis states, "there are significant differences between before and after applying the Team Games learning model Tournament on the learning outcomes of the long jump on students of Purwawinangun 1 Elementary School Kuningan District. The results of the hypothesis are accepted, this is evidenced by the results of the data after testing the hypothesis in the final test, showing a significance value of 0,000. This does not mean that the study failed because the significance value was "0", but 0,000 was smaller than 0.05 ( $0,000 < 0,05$ ). Because 0,000 is smaller than 0.05 means that there is a significant difference between before.*

© 2019 Gian Rahmat Ramadhan  
Under the license CC BY-SA 4.0

---

**Corresponding Author:**

Gian Rahmat Ramadhan  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
STKIP MUhammadiyah Kuningan  
Gian.rahmat@upmk.ac.id

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada para peserta didik di lingkungan sekolah formal, baik di TK, SD, SMP, SMA bahkan di tingkat perguruan tinggi. Pendidikan jasmani diberikan pada para peserta didik dengan tujuan untuk membekali para peserta didik dengan ilmu untuk menjaga, merawat kesehatan dan kebugaran jasmani, kemudian ia mampu mempraktikkan kegiatan pendidikan jasmani, baik olahraga permainan, atletik, renang dan lain sebagainya. Selain itu dalam pendidikan jasmani juga membekali peserta didik dengan penanaman sikap – sikap positif yang diharapkan, seperti sportif, jujur, dan disiplin pada aturan. Pengertian Pendidikan Jasmani menurut Mutohir dan Lutan yang dikutip dari buku dasar-dasar pendidikan jasmani mengenai definisi pendidikan jasmani Gumilar Mulya (2010 : 06) sebagai berikut: Pendidikan jasmani adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka membentuk manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas dan berdasarkan Pancasila.

Selanjutnya bucher berpendapat yang dikutip dari diktat dasar-dasar pendidikan jasmani Gumilar Mulya (2010 : 06) menjelaskan bahwa: Pendidikan jasmani adalah merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, dimana bidang garapannya berusaha meningkatkan penampilan manusia melalui media aktivitas jasmani yang telah diseleksi dengan pandangan untuk menghasilkan keluaran yang diharapkan. Dari kedua pendapat tersebut, dapat

disimpulkan, bahwa Pendidikan jasmani adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan secara berurutan atau sistematis dengan tujuan untuk menjaga tingkat kebugaran dan kesehatan tubuh manusia. Dengan menjaga atau bahkan meningkatkan kebugaran jasmani seseorang mampu melakukan berbagai aktifitas dengan baik, hal ini membuat seseorang menjadi pribadi yang aktif dan unggul.

Dalam pendidikan jasmani terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan oleh para peserta didik, baik kegiatan dalam bentuk olahraga permainan bola besar, bola kecil, atletik, senam lantai, senam ritmik, dan aquatik. Hal itu diberikan demi terciptanya manusia yang unggul dalam SDM, sehingga mampu beraktifitas positif dan melahirkan hasil yang baik juga. Atletik merupakan salah satu materi yang diberikan pada peserta didik. Penerapan gerakan start, baik jongkok ataupun berdiri, baik lari sprint, lompat tinggi, lempar lembing, lempar cakram, tolak peluru dan lain sebagainya adalah bagian – bagian dari materi pembelajaran atletik. Cabang olahraga ini adalah induk dari cabang-cabang olahraga yang ada, hal ini dikarenakan dalam setiap cabang olahraga yang lain, baik olahraga permainan bola kecil, olahraga bola besar, senam, ketangkasan, serta aquatik memerlukan gerakan – gerakan yang ada semua pada cabang olahraga atletik, seperti berjalan, berlari, melempar, melompat dan lain sebagainya. Maka tidak heran atletik di sebut sebagai induk dari berbagai cabang olahraga yang ada.

Lompat jauh merupakan salah satu aktivitas pengembangan akan kemampuan daya gerak yang dilakukan, dari satu tempat ke tempat lainnya. Dalam lompat jauh terdapat tiga macam gaya yaitu : Lompat Jauh gaya Jongkok (tuck), gaya menggantung (hang style), dan gaya jalan di udara (walking in the air). Gaya-gaya lompat jauh mengatur sikap badan sewaktu melayang di udara. Oleh karena itu teknik *lompat jauh* sering disebut juga gaya lompat jauh. Menurut Gerry Gerry A. Carr (1997: 135) Lompat jauh termasuk salah satu bagian dari nomor lompat, tetapi baik secara teknik maupun pelaksanaannya berbeda dengan lompat tinggi. Dalam lompat jauh ada dua teknik utama yang digunakan yaitu teknik menggantung dan teknik menendang. Adapun Tamsir Riyadi (1982) menjelaskan bahwa : “Dalam lompat jauh ada 3 (tiga) gaya yaitu gaya jongkok, gaya tegak (sneper), dan gaya jalan di udara. Adapun yang menyebabkan adanya perbedaan dari ketiga gaya tersebut sebenarnya hanya terletak pada saat melayang di udara. Jadi mengenai awalan, tumpuan dan cara melakukan pendaratan dari ketiga gaya tersebut pada prinsipnya sama”. Dari kedua pendapat diatas jelas dapat disimpulkan bahwa lompat jauh merupakan kegiatan olahraga yang dilakukan dengan awalan berlari dengan cepat, tolakan pada papan tolak, dan lompatan yang tinggi sehingga ada gaya saat melayang diudara, dan terakhir teknik mendarat dengan tumpuan kedua kaki.

Dalam hal ini, penulis menilai bahwa gerakan pada lompat jauh sangat lah kompleks, mulai dari teknik awalan, tolakan, dan mendarat, setidaknya para peserta didik harus memiliki kemampuan berlari, menolak, dan teknik mendarat yang baik agar terhindar dari resiko cedera. Materi lompat jauh, telah diajarkan di Tingkat SMA, SMP bahkan di tingkat SD, meskipun tingkatannya mulai diajarkan pada kelas IV SD. Hal ini membuat guru harus semakin jeli dan kreatif dalam memilih metode dan model pembelajaran yang baik untuk peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengetahui, mempraktikkan dengan selamat, dan memiliki semangat dalam belajar lompat jauh.

Hal itu dirasa perlu dilakukan demi terciptanya proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal itu mengacu pada sistem pembelajaran bermain sambil belajar. Karakteristik peserta didik di sekolah dasar sangat lah beragam. Sesuai pendapat Nasution (1992) yang dikutip dari buku teori belajar motorik Budi Indrawan (2010 : 32) mengatakan bahwa masa kelas tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas sebagai berikut : (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit, (2) amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar, (3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, oleh ahli yang mengikuti teori faktor ditaksirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor, (4) pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri, (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah, (6) anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama”. Apa yang diungkapkan oleh Nasution, sangat lah sesuai dengan apa yang ada dilapangan, khususnya di SDN I Purwawinangan Kab.Kuningan. para peserta didik terlihat senang berkelompok, senang bersaing, mampu berfikir logis meskipun dalam batasan – batasan tertentu, dan memiliki semangat yang tinggi saat berolahraga.

Namun, hasil observasi secara langsung baik dengan melihat kegiatan belajar olahraga dengan materi lompat jauh, atau bahkan dengan berbincang – bincang dengan guru pengajar, siswa – siswi cenderung tidak semangat belajar dan bahkan banyak yang tidak ingin melakukan gerakan lompat jauh. Ini diakibatkan, oleh pemilihan gaya dan model pembelajaran yang kurang tepat. Siswa di berikan pemanasan statis, kemudian lari satu keliling lapangan, guru hanya menjelaskan tahapan dengan satu kali contoh, kemudian siswa siswi di intruksikan untuk melakukan gerakan dari mulai awalan, tolakan sampai mendarat. Dan kemudian merangkai gerakan dengan sistem satu orang satu orang. Terlebih terik matahari pagi hari yang lebih membuat jenuh proses pembelajaran,.

Hal tersebut sangatlah disayangkan, karena seorang guru belum bisa memilih gaya mengajar, model pembelajaran yang tepat untuk peserta didik yang ia didik. Untuk itu penulis mencoba untuk memberikan solusi dari permasalahan yang ada, dengan memilih team games tournament sebagai model pembelajaran yang digunakan untuk menyampakan materi lompat jauh.

Pemilihan model mengajar yang disesuaikan dengan keadaan peserta didik dan materi yang akan diajarkan adalah suatu keharusan, karena ini akan berdampak pada proses belajar dan hasil belajar. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh”

#### **METODE PENELITIAN**

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis harus menentukan dan melaksanakan langkah langkah secara sistematis salah satunya dengan memilih pendekatan atau cara yang biasa disebut dengan metode penelitian. Metode menurut Nusyirwan dalam Marwan, Iis (2010: 01) mengandung pengertian: “(1) suatu prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu; (2) suatu pengetahuan teknis yang digunakan dalam proses mendapatkan pengetahuan tentang pokok-pokok soal tertentu; (3) ilmu yang merumuskan aturan dari suatu prosedur”.

Dari penjelasan diatas, maka penulis menentukan metode untuk penelitian ini, metode yang penulis pilih yaitu metode eksperimen. Metode ini dianggap sah oleh beberapa para ahli untuk mengungkap hubungan sebab akibat. Seperti yang diungkapkan Prof. Dr. Sugiyono (2010 : 107) menjekaskan bahwa “Metode Eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

Maka dari itu, penulis pilih untuk menggunakan metode eksperimen untuk penelitian pengaruh metode pembelajaran *Team games tournament* terhadap hasil keterampilan lompat jauh. Dalam sebuah penelitian, haruslah dibuat gambaran bagaimana melakukan penelitian, atau dalam hal ini disebut dengan desain penelitian. Hal ini akan memudahkan peneliti melakukan penelitian sesuai dengan prosedur yang telah di tentukan, sehingga hasil penelitian yang didapatkan benar-benar sesuai yang diharapkan.

Karena penulis memilih metode penelitian eksperimen, maka desain penelitiannya adalah dengan melakukan *pre test*, kemudian *treatmen*, dan terakhir *post test*. Sesuai dengan pendapat Prof. Sugiyono yang menyatakan bahwa :”Terdapat dua kelompok yang dipilih, kemudian diberikan pretest untuk mengetahui keadaan awal, berikutnya adalah memberikan perlakuan terhadap kedua kelompok tersebut dan terakhir memberikan post test untuk membandingkan keadaan akhir setelah kelompok eksperiment diberikan perlakuan”.

Tabel 3.1  
Tabel Penelitian Pretest – Postest Group Design

Subjek Penelitian	Pelaksanaan Penelitian		
	Langkah 1	Langkah 2	Langkah 3
R <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
R <sub>2</sub>	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

- R<sub>1</sub> : Kelompok eksperimen  
R<sub>2</sub> : Kelompok Kontrol  
O<sub>1</sub> : Tes Awal pada kelompok eksperimen  
O<sub>2</sub> : Tes Akhir pada kelompok eksperimen  
O<sub>3</sub> : Tes Awal pada kelompok Kontrol  
O<sub>4</sub> : Tes Akhir pada kelompok kontrol  
X : Perlakuan (*Treatment*)  
- : Tanpa Perlakuan

Berikutnya adalah menentukan Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Variabel menurut Arikunto (2010 : 161) adalah “Objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian”. Selanjutnya Arikunto (2010 : 162) menjelaskan bahwa: “Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab variabel bebas atau *Independent variable* (X), sedangkan variabel akibat disebut variabel tidak bebas, variabel tergantung, variabel terikat atau *dependent variable* (Y)”. Variabel penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah *Metode Belajar Team games Tournament*, sedangkan variabel terikatnya adalah keterampilan lompat jauh.

#### A. Teknik Penentuan Populasi dan Sampel

Menurut Arikunto, Suharsimi (2010:173) “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri I Purwawinangun Kuningan. Hal ini di pilih atas pertimbangan yang telah disesuaikan antra teori model pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.

Berikutnya adalah penentuan sampel. Menurut Arikunto (2010 : 174), Suharsimi (2010:174) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dari populasi di atas, penulis mengambil sampel sebanyak 20 orang laki – laki untuk sampel eksperimen dan 20 orang sampel kontrol. Penentuan sampel dengan menggunakan teknik purposif sampling technique. Hal ini di gunakan karena penulis hanya memilih sampel dengan kategori jenis kelamin pria saja. Pendapat penulis diperkuat oleh pendapat Prof Sugiono (2010 : 124) yang menyatakan bahwa “teknik *purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangan tersebut adalah mengenai jenis kelamin.

#### B. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendukung kebenaran atau suatu hipotesis diperlukan data. Teknik pengumpulan data tersebut diperoleh melalui pengetesan dan pengukuran terhadap data yang akan diteliti. Sesuai dengan variabel yang disusun dalam penelitian ini, maka alat atau teknik pengumpulan data yang digunakan adalah seperti tes lompat jauh gaya jongkok. Sebelum melaksanakan tes, penulis mengadakan langkah langkah sebagai berikut:

1. Mnenentukan sampel yang akan diteliti,

2. Menentukan tempat penelitian,
3. Mempersiapkan alat dan bahan penelitian (Bak pasir, lintasan lompat jauh, meteran, patok, peluit dan alat tulis),
4. Memberikan intruksi tentang tatacara melakukan tes lompat jauh,
5. Melakukan pemanasan,
6. Melakukan tes lompat jauh dengan ketentuan sebagai berikut:
  - a) Sampel bersiap siap dengan berdiri di belakang garis start,
  - b) Ketika peluit dibunyikan, maka sampel berlari di atas lintasan lompat jauh, untuk kemudian menolak di papan tolak dan melompat ke arah bak pasir yang sudah disediakan sebelum nya,
  - c) Berikutnya adalah, peneliti menentukan jarak dimana pelompat berhenti. (terhitung jarak terdekat dari unung papan),
  - d) Menempatkan patok sebagai ciri dimana pelompat berhenti atau mendarat.
  - e) Mengukur dengan meteran berapa jarak yang di tempuh oleh pelompat dari ujung papan sampai patok yang telah di tempatkan sebelumnya,
  - f) Kemudian di catat di dalam lembar penilaian.
  - g) Setiap sampel diberikan kesempatan sebanyak tiga kali kesempatan melakukan lompat jauh.
  - h) Ambil nilai tertinggi dari masing – masing lompatan yang dilakukan oleh sampel.

### **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yang selanjutnya akan di proses kedalam statistika. Menurut Prof Sugiyono (2010 : 148) menyatakan “ alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan Instrumen Penelitian”. Instrumen penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan tes lompat jauh. Ini sesuai dengan pendapat Nurhasan dan Abdul Narlan (2011 ; 129 -132) yang menjelaskan bahwa : “Lompat jauh adalah salah satu cabang dari olahraga atletik. Cara mengukur keterampilan lompat jauh adalah dengan melakukan tes lompat jauh sebanyak tiga kali dan ambil raihan terbaik”.

### **D. Teknik Analisis Data**

Salah satu syarat pengolahan data untuk mendapatkan kebenaran yang telah di duga pada bagian hipotesis, maka data yang didapatkan haruslah di uji analisis, yakni dengan pengujian normalitas data, dan uji homogenitas data. Dalam penelitian ini peneliti mempergunakan program SPSS untuk membantu mengolah data yang telah di dapatkan.

### **E. Uji Normalitas Data**

Pengujian normalitas data dengan menggunakan program SPSS, dengan langkah - langkah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS;
2. Klik variabel view pada SPSS data editor;
3. Masukkan nama data pre test pada kolom pertama dan kolom berikutnya dengan nama post test dengan “0” angka desimal.
4. Buka SPSS editor dan buka data view pada data pree test dan post test.
5. Klik analisis > Deskriptive Statistics > Explore.
6. Klik variabel pree test , post test dan masukan data dependent list.

7. Klik plots, pilih stem-and-leaf, histogram and pilih Normallity plots with testskemudian klik continue.
8. Berikutnya klik OK.

#### **F. Ujian Homogenitas**

Uji homogenitas data dengan menggunakan program SPSS, dengan langkah - langkah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS;
2. Klik variabel view pada SPSS data editor;
3. Masukkan nama data pre test pada kolom pertama dan kolom berikutnya dengan nama post test dengan “0” angka desimal.
4. Buka SPSS editor dan buka data view pada data preex dan percon. Dan masukan data pada kolom preex dan percon.
5. Klik Analisis > Compare mean > Anova
6. Klik variabel preex masukan data, Dependent dan percon,
7. Klik options,
8. Klik homogenitas variansi dan klik continue.
9. Klik OK.

#### **G. Uji Hipotesis**

Uji hipotesis data yang telah ada dengan menggunakan program SPSS dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS
2. Pada SPSS buka data editor, kemudian klik variabel view.
3. Type preex (pree test eksperiment class) dan percon ( pree test control class) kemudian tulis nama pada kolom. Dan ganti desimal dengan “0”.
4. Pada variabel view, kolom pre 1 dan kolom pre 2 kelas. Ganti desimal dengan “0”.
5. Pada data SPSS editor, buka data view dan pada kolom pre 1 dan 2, masukan data pre 1 dan 2 untuk kemudian di satukan pada data preex dan percon.
6. Buka variabel view, isi kolom kelas 1 dengan data sampel eksperimen dan data 2 dengan sampel kontrol.
7. Pada SPSS data editor, buka data view klik > value, dimana eksperimen dan kontrol pada kelas kolom.
8. Klik analisis > Nonparametric test > 2 Independent Sampel.
9. Klik variabel pre 1 dan 2, masukan data variabel list dan kelas pada grup variabel.
10. Klik kolomogrov – swinmov, kemudian OK.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Deskripsi data adalah menggambarkan data yang berguna untuk memperoleh bentuk nyata dari responden, sehingga lebih mudah dimengerti peneliti atau orang lain yang tertarik dengan hasil penelitian yang dilakukan tentunya dengan menggunakan model Team Games Tournament untuk cabang olahraga lompat jauh SD Negeri 1 Purwawinangun Kab.Kuningan. Pada bagian ini memuat penjelasan tentang apa, bagaimana, dan mengapa hasil penelitian ini diperoleh. Fungsinya untuk menampilkan ringkasan yang ada sehingga memudahkan pembaca lain mengerti substansi dan makna dari tampilan data-data tersebut. Data-data tersebut harus ditampilkan secara sistematis. Fokus

uji coba dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dengan tujuan sebagai sarana guru dalam memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan proses belajar di dalam kelas maupun secara praktek di lapangan kepada murid. Dalam proses uji coba ini seorang murid atau sample yang akan diteliti sangat berperan aktif dalam proses pembelajaran di lapangan, sehingga sample penelitian dapat mengerti, mencoba, serta menguasai apa yang telah diterangkan oleh gurunya, tentunya dengan menggunakan model *Team Games Tournament*.

### 1. Hasil Analisis Data

Setelah melakukan penelitian, mulai dari tes awal untuk melihat kemampuan awal dari para sampel baik untuk sampel eksperimen maupun untuk sampel kontrol, berikutnya sampel eksperimen dilakukan *treatment* atau latihan, dimana peneliti menerapkan metode TNT sebagai metode yang dipilih dalam penelitian ini, dan berikutnya adalah melakukan pengambilan data akhir dengan tes akhir sebagai bentuk pembuktian kebenaran dari hipotesis penelitian yang telah diajukan. Berikut penulis sajikan hasil tes awal dan tes akhir:

#### a. Data Sampel Kontrol

Tabel 1  
Tabel Hasil Tes Awal dan Akhir Sampel Kontrol

NO.	Nama Siswa	Hasil Tes	
		Awal	Akhir
1.	Ismail Muhammad Said	121 cm	143 cm
2.	Moch Iksan Pratama	135 cm	140 cm
3.	Zesmin Zainurosid	140 cm	145 cm
4.	Aldi Rizki Firlandi	140 cm	145 cm
5.	Ardian Althof	135 cm	143 cm
6.	Azmi Idzharuddin R	135 cm	140 cm
7.	Ferdian Anugrah Pratama	135 cm	135 cm
8.	Ihsan Asyasyam Imamudin	140 cm	140 cm
9.	Muhammad Riza Ananta	121 cm	125 cm
10.	Vitra Kencana Nugraha	132 cm	135 cm
11.	Yuda Nugraha	132 cm	135 cm
12.	Prayoga Maheswara	140 cm	145 cm
13.	Latif Hamdan	130 cm	130 cm
14.	Mochhammad Adi	130 cm	130 cm
15.	Muhammad Fahri	121 cm	125 cm
16.	Muhammad Rio F	132 cm	140 cm
17.	Muhammad Tegar	132 cm	150 cm
18.	Riki Ramadhan	130 cm	130 cm
19.	Saif Maulana	140 cm	150 cm
20.	Ian Restuliansyah	140 cm	150 cm
<b>JUMLAH</b>		<b>2661</b>	<b>2776</b>
<b>RATA –RATA</b>		<b>133,05</b>	<b>138,8</b>

#### b. Data Sampel Eksperimen

Tabel 2  
Tabel Hasil Tes Awal dan Akhir Sampel Eksperimen

NO.	Nama Siswa	Hasil Tes	
		Awal	Akhir
1.	Al Murobani	145 cm	160 cm
2.	Asep Khaerudin	127 cm	155 cm



3.	Aang Mustofa	127 cm	145 cm
4.	Muhammad D Revatriana	138 cm	150 cm
5.	Dino Reva Aditia	115 cm	145 cm
6.	Dida Muhammad M	137 cm	165 cm
7.	Iksan Maulana	127 cm	160 cm
8.	Nurul Ihsan	125 cm	155 cm
9.	Gelar Aprila	137 cm	150 cm
10.	Oki Patria	115 cm	140 cm
11.	Rizky Budiman	115 cm	150 cm
12.	Muhammad Rizky A	145 cm	165 cm
13.	Firmansyah	137 cm	155 cm
14.	Tri Aprianto	145 cm	160 cm
15.	Muhammad Lutfi A	145 cm	165 cm
16.	Rizal Apriansyah	145 cm	160 cm
17.	Ridwan Nugraha	115 cm	155 cm
18.	Muhammad Indra C	115 cm	140 cm
19.	Yayat Apriyatno	127 cm	145 cm
20.	Soni Dwi K	127 cm	140 cm
<b>JUMLAH</b>		<b>2609</b>	<b>3060</b>
<b>RATA –RATA</b>		<b>130,45</b>	<b>153</b>

Cara menghitung rata –rata yang tetela penulis ajikan dalam hasil data kelompok sampel kontrol ataupun eksperimen, baik pada tes awal maupun pada tes akhir, di peroleh dengan menggunakan pengolahan data dengan program SPSS, dimana terdapat langkah – langkah yang telah penulis sajikan pada bab sebelumnya.

## 2. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data pada penelitian ini, menggunakan program SPSS, hal ini dirasa membantu dalam pengolahan data secara cepat dan tepat dalam mengungkap keabsahan data yang di olah. Berikut hasil data uji normalitas yang telah di olah dengan program SPSS:

Tabel 3  
Tabel Uji Normalitas Tes Awal

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tes Awal Kontrol	.166	20	<b>.149</b>	.858	20	.007
Tes Awal Experiment	.168	20	<b>.143</b>	.864	20	.009

Penjelasan Tabel :

Penelitian ini menggunakan taraf signifikasi sebesar **Sig > 0,05**. Hasil tes uji normalitas data menunjukkan tes awal kelas kontrol memiliki nilai sebesar **0,149**, berikutnya hasil tes uji normalitas pada tes awal kelas eksperimen **0,143**. Dari kedua nilai tersebut, keduanya terbukti normal, hal itu dikarenakan hasil uji normalitas pada tes awal kelompok kontrol dan eksperimen lebih besar dari **0,05**.

Tabel 4  
Uji Normalitas Tes Akhir

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.

Tes Akhir Kontrol	.160	20	.191	.936	20	.201
Tes Akhir Experiment	.145	20	.200*	.920	20	.101

Penjelasan Tabel :

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi sebesar **Sig > 0,05**. Hasil tes uji normalitas data menunjukkan tes awal kelas kontrol memiliki nilai sebesar **0,191**, berikutnya hasil tes uji normalitas pada tes awal kelas eksperimen **0,200**. Dari kedua nilai tersebut, keduanya terbukti normal, hal itu dikarenakan hasil uji normalitas pada tes awal kelompok kontrol dan eksperimen lebih besar dari **0,05**.

### 3. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data pada penelitian ini, menggunakan program SPSS, hal ini dirasa membantu dalam pengolahan data secara cepat dan tepat dalam mengungkap keabsahan data yang di olah. Berikut hasil data uji homogenitas yang telah di olah dengan program SPSS:

Tabel 5  
Tabel Hasil Uji Homogenitas Pada Tes Awal Kelompok Kontrol Dan Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.476	4	15	<b>.259</b>

Pembahasan Tabel :

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi sebesar **Sig > 0,05**. Hasil tes uji Homogenitas data menunjukkan tes awal kelas kontrol dan eksperimen sebesar **0,259**. Dari nilai tersebut, data kedua kelompok pada tes awal terbukti homogen, hal itu dikarenakan hasil uji homogenitas pada tes awal kelompok kontrol dan eksperimen lebih besar dari **0,05**.

Tabel 6  
Tabel Hasil Uji Homogenitas Pada Tes Akhir Kelompok Kontrol Dan Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.582	6	13	<b>.739</b>

Pembahasan Tabel :

Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi sebesar **Sig > 0,05**. Hasil tes uji Homogenitas data menunjukkan tes awal kelas kontrol dan eksperimen sebesar **0,739**. Dari nilai tersebut, data kedua kelompok pada tes awal terbukti homogen, hal itu dikarenakan hasil uji homogenitas pada tes awal kelompok kontrol dan eksperimen lebih besar dari **0,05**.

### 4. Pengujian Hipotesis

Dalam sebuah penelitian, pengajuan hipotesis ( jawaban sementara) dari sebuah masalah yang sedang diteliti adalah hal yang sangat penting. Hal itu dikarenakan pembuktian kebenaran dari hipotesis tersebut akan dibuktikan dengan hasil data kuantitatif berupa angka –angka yang akan menunjukkan ketentuan diterima atau ditolaknya sebuah hipotesis. Hipotesis yang penulis ajukan adalah :

$H_1$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa SD Negeri 1 purwawinangun Kabupaten Kuningan.

Berikut data hasil pengujian Hipotesis pada tes akhir yang di lakukan dengan program pengolahan data SPSS:

Tabel 7  
Hasil Data Uji Hipotesis

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Tes Awal Experiment – Tes Akhir Experiment	-22.550	8.243	1.843	-26.408	-18.692	-12.234	19	<b>.000</b>

Pembahasan Tabel:

Dari hasil Pengolahan data dengan menggunakan program SPSS, dapat dilihat, bahwa hasil data setelah melakukan pengujian hipotesis pada tes akhir, menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,000**. Hal ini bukan berarti penelitian gagal karena nilai signifikansi “0”, tetapi **0,000** lebih kecil dibanding 0,05 (**0,000 < 0, 05**). Sehingga ini berarti **Hipotesis diterima** (terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa SD Negeri 1 Purwawinangun Kabupaten Kuningan).

#### A. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis terhadap data hasil penelitian dengan menggunakan program SPSS yang telah di jelaskan di sub bab sebelumnya, maka dapat penulis bahas sebagai berikut:

“Hipotesis penelitian yang menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran Team Games Tournament terhadap hasil belajar lompat jauh pada siswa SD Negeri 1 Purwawinangun Kabupaten Kuningan. Hipotesis tersebut **DITERIMA**, hal ini dibuktikan dengan hasil data setelah melakukan pengujian hipotesis pada tes akhir, menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,000**. Hal ini bukan berarti penelitian gagal karena nilai signifikansi “0”, tetapi **0,000** lebih kecil dibanding 0,05 (**0,000 < 0, 05**). Karena 0,000 lebih kecil dari 0,05 artinya adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*).”

Apa yang dijelaskan diatas, sangat didukung dengan teori yang di terapkan dalam penelitian ini, yakni mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament*. Dimana Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang selalu ingin bermain, dan memiliki rasa ingintahu yang lebih. Ketika model pembelajaran ini di laksanakan, maka secara tidak langsung siswa dapat dapat

meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Karena siswa dapat belajar lebih rileks, serta dapat menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, serta pengolahan dan analisis data hasil penelitian, yang diperoleh melalui pengujian data tes awal maupun tes akhir yang telah didapatkan, pada siswa SDN I Purwawinangun Kabupaten Kuningan, maka penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut : Terdapat Pengaruh yang signifikan Penerapan model pembelajaran Team Games Tournamen terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok di SD Negeri I Purwawinangun Kabupaten Kuningan. Hal ini dibuktikan dengan hasil data setelah melakukan pengujian hipotesis pada tes akhir, menunjukkan nilai signifikansi sebesar **0,000**. Hal ini bukan berarti penelitian gagal karena nilai signifikansi “0”, tetapi **0,000** lebih kecil dibanding 0,05 (**0,000 < 0,05**). Karena 0,000 lebih kecil dari 0,05 artinya adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment).

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Carr, A. Gerry. 1997. *Atletik untuk Sekolah*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada.
- Dwi, D., Asmawi, M., Wasan, A., & Widiastuti, W. (2018). Pengaruh Metode Latihan Dan Power Tungkai Terhadap Peningkatan Kecepatan Akselerasi Sprint. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(2), 62-69. doi:10.33222/juara.v3i2.236
- Indrawan, Budi.2010.*Teori Belajar Motorik*. Diklat , Tasikmalaya: PJKR FKIP Universitas Siliwangi.
- Johan, D., & Agustan, B. (2017). Pengaruh Penerapan Sport Education Model (SEM) Terhadap Hasil Belajar Atletik Kids. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(1), 26-36. doi:10.33222/juara.v2i1.29
- Harsono.(1988).*Coaching dan Aspek-aspek Psikologis dalam Coaching*. Jakarta.C.V. Tambak Kusuma.
- Hadiana, O., & Sartono, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Potensi Akademik Terhadap Penguasaan Bermain Sepak Bola Modifikasi. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(2), 93-103. doi:10.33222/juara.v2i2.38
- Hamzah, B., & Hadiana, O. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Passing Dalam Permainan Futsal. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(1), 1-7. doi:10.33222/juara.v3i1.210
- Marwan, Iis.(2013).*Metode Penelitian Pendidikan Olahraga*. Tasikmalaya: PJKR FKIP Universitas Siliwangi.
- Mulya, Gumilar.(2010).*Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Diklat , Tasikmalaya: PJKR FKIP Universitas Siliwangi.
- Nurhasan dan Narlan, Abdul. (2011). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Tasikmalaya: PJKR FKIP Universitas Siliwangi.
- Nurzaman, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Dan Konvensional Terhadap Pembentukan Self-Esteem. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(2), 151-161. doi:10.33222/juara.v2i2.42
- Riyadi, Tamsir. 1982. *Petunjuk Atletik*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sudjarwo, Iwan. 2010. *Diklat Atletik*. Tasikmalaya: PJKR FKIP Universitas Siliwangi.
- Suparman, Edi. 1995. *Atletik I Dasar – Dasar Atletik*. Bandung: Angkasa.
- Setiawan, A. (2017). Hubungan Authentic Assessment Dengan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(2), 143-150. doi:10.33222/juara.v2i2.41
- Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). Pengaruh Metode Latihan Terhadap Peningkatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(2), 66-72. doi:10.33222/juara.v2i2.35