

PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT DALAM MATA KULIAH AKTIVITAS RITMIK UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP RESPEK DAN KREATIVITAS MAHASISWA

Heri Purwanto dan Sri Winarni
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
e-mail: winuny@yahoo.co.id

Abstrak: Perilaku mahasiswa dalam perkuliahan menentukan hasil belajar mereka. Mahasiswa PJKR memiliki masalah perilaku yang berkaitan dengan sikap respek dan kreativitas. Penelitian ini bertujuan memperbaiki proses pembelajaran aktivitas ritmik dan meningkatkan sikap respek dan kreativitas mahasiswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT). Metode yang digunakan adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan dua siklus yang masing-masing siklus terdiri atas enam kali tatap muka. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner, pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan proses perkuliahan menjadi lebih tertib, mahasiswa meningkat sikap respek dan kreativitasnya yang ditunjukkan pada turnamen aktivitas ritmik. Semua mahasiswa terlibat dalam turnamen baik sebagai panitia, juri, peserta turnamen, maupun penggembira. Semua menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan.

Kata Kunci: TGT, aktivitas ritmik, respek, kreativitas

COOPERATIVE TEACHING AND LEARNING OF TEAM GAME TOURNAMENT TYPE IN THE RYTHMIC ACTIVITY CLASS TO DEVELOP STUDENTS' ATTITUDES OF RESPECT AND CREATIVITY

Abstract: The behavior of the students in the teaching and learning process determine their learning outcomes. Class D PJKR students had behavioral problems associated with respect and creativity. This study aimed to improve the learning process the rhythmic activity class and improve students' respect and creativity through cooperative learning of TGT type. The method used was action research implemented in two cycles, each cycle consisting of six face-to-face sessions. The instruments used to collect data were questionnaires, interview guides, observation sheets, and documentation. The results showed that the lecture have become more orderly, improved the students' attitudes of respect and creativity as shown in the rhythmic activity tournament. All the students were involved in the tournament either as a committee, jury, tournament participants, or cheerleaders. All showed very significant improvement.

Keywords: TGT, rhythmic activities, respect, creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses memperbaiki dan membangun manusia seutuhnya. Mahasiswa prodi PJKR FIK UNY adalah calon pendidik/guru pendidikan jasmani. Tentu harus memiliki kompetensi kepribadian yang mencerminkan perilaku pendidik. Karakter pendidik yang harus dimiliki mereka dalam konteks pendidikan humanistik adalah empati, yaitu memahami perasaan orang lain tanpa kehilangan kesad-

aran bahwa itu adalah keadaan orang lain.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada semester 1 dan 3 mahasiswa prodi PJKR memiliki karakteristik yang unik, kurang respek terhadap dosen dan juga sesama teman. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada saat perkuliahan kurang konsentrasi, bicara sendiri, enggan mendengar penjelasan orang lain, dan bermain-main.

Di saat lain, juga mengganggu teman yang sedang konsentrasi kuliah, tidak menyimak pembicaraan dosen, menjaili mahasiswa didik lain. Tuntutan penguasaan materi perkuliahan sering kali tidak terpenuhi, mahasiswa cenderung meniru, kurang kreatif dalam merangkai gerakan secara ritmis.

Mata kuliah aktivitas ritmik, menyediakan materi berbagai bentuk kegiatan melalui gerak teratur yang berirama, baik diiringi ketukan ataupun dengan lagu dan irama musik. Tujuan akhir perkuliahan adalah mahasiswa dapat menampilkan aktivitas ritmik secara berkelompok. Pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelum tahun 2010 menggunakan pembelajaran individual, yang memiliki tujuan penguasaan materi secara tuntas, akan tetapi sasaran perilaku mendapatkan porsi yang tidak seimbang. Pada tahun 2011 digunakan pembelajaran kooperatif dan hasil penelitian menunjukkan dapat meningkatkan nilai moral empati mahasiswa.

Memperhatikan kedua permasalahan di atas maka, perlu dilakukan pengemasan pembelajaran aktivitas ritmik dalam upaya mengembangkan sikap respek dan kreatif mahasiswa prodi PJKR kelas D FIK UNY sehingga menguasai materi aktivitas ritmik dan memiliki kepribadian yang diharapkan sebagai calon guru pendidikan jasmani. Dari kondisi tersebut, upaya yang mungkin dilakukan adalah menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dipilih dengan alasan seperti berikut. (1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan kreatifitas mahasiswa dengan cara-cara menyenangkan sehingga model ini cocok diterapkan pada kelas PJKR D yang memiliki karakte-

ristik kurang respek. (2) Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh mahasiswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran mahasiswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement* (penguatan). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan mahasiswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan sikap respek dan kreativitas mahasiswa yang tentunya akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajar mahasiswa.

Penelitian ini memiliki tujuan: (1) memperbaiki proses pembelajaran mata kuliah aktivitas ritmik prodi PJKR FIK UNY semester 3; (2) menumbuhkan sikap respek dan kreativitas pada mahasiswa; dan (3) meningkatkan hasil belajar aktivitas ritmik mahasiswa melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT. Target penelitian ini adalah: (1) proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan; (2) mahasiswa memiliki sikap respek dan kreatif; dan (3) tercapainya tujuan mata kuliah aktivitas ritmik.

METODE

Desain penelitian menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Pardjono (2007:22) menyebutkan bahwa penelitian dapat menggunakan empat komponen penelitian dalam setiap langkah, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada model Kemmis dan McTaggart, komponen tindakan dan *pengamatan* menjadi satu

komponen karena kedua kegiatan ini dilakukan secara simultan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di Kelas D prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) FIK UNY pada mata kuliah Aktivitas Ritmik semester tiga. Subjek penelitian adalah mahasiswa yang berjumlah 60 orang yang terdiri atas 54 mahasiswa laki-laki dan 6 orang perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing enam kali tatap muka. Persiapan sebelum penelitian berupa pembuatan berbagai instrumen untuk memberikan tindakan dalam PTK, oleh peneliti, kolaborasi, dan mahasiswa yang antarlain berupa: (1) penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (2) pembuatan instrumen penelitian yang berwujud lembar pengamatan, kuesioner, pedoman wawancara, dan dokumentasi; (3) penjelasan tentang proses perkuliahan yang akan dilakukan dengan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT).

Analisis data dilakukan dengan teknik deskriptif kualitatif, pengolahan data nonparametrik jenis data dihitung dan dibuat peringkat. Data dikategorikan berdasarkan kriteria yang dihitung menggunakan Penilaian Acuan Patokan dengan persentase. Kategori data dikategorikan menjadi 5. Perhitungannya menggunakan rumus berikut (Riduwan, 2009:70).

$$P = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas}} \\ = \frac{100 - 0}{5} = 20$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh patokan kategorisasi data sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Analisis terhadap hasil belajar aktivitas ritmik mahasiswa dilakukan dengan menggunakan olah data nonparametrik, yaitu dengan membandingkan hasil wa-

wancara, kuesioner, pengamatan dan dokumentasi pada pengukuran hasil belajar aktivitas ritmik. Indikator keberhasilan adalah meningkatnya sikap respek mahasiswa dalam perkuliahan aktivitas ritmik yang dilihat selama proses pembelajaran berlangsung dan meningkatnya kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran aktivitas ritmik.

Tabel 1. Aktivitas Mahasiswa dalam Perkuliahan

No.	Aspek	Keaktifan Mahasiswa	Kriteria
1.	Aktivitas mahasiswa dalam belajar aktivitas ritmik	80 – 100 %	Amat baik
		60 – 79 %	Baik
		40 – 59 %	Cukup
		20 – 39 %	Kurang
		0 – 19 %	Amat kurang

Tabel 2. Aktivitas Dosen dalam Mengajar Aktivitas Ritmik

No.	Aspek	Keaktifan Mahasiswa	Kriteria
1.	Aktivitas dosen dalam mengajar aktivitas ritmik	80 – 100 %	Amat baik
		60 – 79 %	Baik
		40 – 59 %	Cukup
		20 – 39 %	Kurang
		0 – 19 %	Amat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan dirancang untuk meningkatkan sikap respek, kreativitas, dan keterampilan aktivitas ritmik. Di bawah disajikan hasil tindakan pada siklus pertama.

Pertemuan pertama: (1) mahasiswa banyak yang terlambat, sulit konsentrasi, berbincang sendiri, masih malu bergerak; (2) pengetahuan mahasiswa akan maat dan irama masih sangat kurang; dan (3) penjelasan proses perkuliahan dengan TGT cukup menarik perhatian mahasiswa.

Pertemuan kedua seperti berikut. Pertama, hampir semua mahasiswa teknik gerakannya masih belum benar, sudah mulai paham terhadap maat dan irama. Kedua, beberapa masih ada yang tidak memperhatikan penjelasan dosen. Mahasiswa yang bermasalah dengan perilaku belajar terutama yang sangat tidak respek berjumlah 8 orang mahasiswa, kemudian diinterview mengenai kesungguhannya mengikuti perkuliahan aktivitas ritmik. Semua menjawab ingin belajar, dan berjanji akan sungguh-sungguh dalam belajar. Ketiga, pembagian kelompok menjadi delapan regu atas dasar jumlah mahasiswa yang memiliki pengetahuan maat dan irama serta keterampilan gerak yang cukup baik. Selanjutnya, mahasiswa putri yang berjumlah enam orang disebar merata, pembagian kelompok selanjutnya sesuai dengan peringkat kemampuan mahasiswa.

Pertemuan ketiga berisi kegiatan seperti berikut. Pertama, penyajian materi senam aerobik sangat memotivasi mahasiswa meskipun masih ada yang tidak melakukan dengan sungguh-sungguh. Kedua, Pembagian tugas kelompok yaitu menciptakan aktivitas ritmik bertema dengan durasi waktu 15-20 menit. Ketiga, pada pertemuan ini, ada penambahan satu kelompok lagi sehingga menjadi sembilan. Kelompok tambahan ternyata terdiri dari mahasiswa yang ditengarai tidak atau kurang respek dalam perkuliahan berjumlah tujuh orang. Keempat, meskipun tidak sesuai dengan prinsip pengelompokan, namun di antara teman-teman satu kelompok yang merasa semua kurang mampu dalam aktivitas ritmik justru memotivasi mereka untuk dapat lebih kreatif. Kelima, saat mencipta di kelompoknya masing-masing, masih terlihat mahasiswa yang tidur-tiduran menunggu temannya berdiskusi. Keenam, dosen mengingatkan bahwa saat progres/

game setiap mahasiswa harus menunjukkan karya ciptaannya.

Pertemuan keempat seperti berikut. Pertama, kelas dimulai dengan bekerja di masing-masing kelompok selama 30 menit; Kedua, dilanjutkan dengan progres/*game* penampilan tiap kelompok. Ketiga, kelompok lain masih banyak merespon dengan mentertawakan. Keempat, diskusi/refleksi setiap kelompok. Kelima, kelompok sembilan terlihat tidak serius, banyak bercanda, satu anggotanya bahkan sampai menjauh karena terus menjadi objek candaan teman-temannya. Keenam, dosen mendekati mahasiswa dan menanyai mengapa ia menjauh dari kelompoknya, apa dia akan terus bergabung dengan kelompok sembilan atau pindah kelompok lain (mahasiswa memutuskan tetap bergabung dengan kelompok sembilan, kelompok sembilan terlihat memperbaiki sikap lebih respek pada teman sekelompoknya).

Pertemuan kelima seperti berikut. Pertama, kelas dimulai dengan bekerja di masing-masing kelompok selama 30 menit. Kedua, dilanjutkan dengan progres/*game* penampilan tiap kelompok. Ketiga, sudah ada lima kelompok yang menggunakan iringan musik. Keempat, masing-masing kelompok sudah berhasil membuat rangkaian pemanasan. Kelima, ada juga yang sudah sampai rangkaian inti. Keenam, kreativitas belum muncul sampai mencipta gerakan yang unik, masih pada tahap meniru yang pernah diajarkan. Ketujuh, dosen menggugah dengan memberi masukan pada gerakan-gerakan yang ada dengan tema-tema cabang olahraga yang diminati kelompok.

Pertemuan keenam: (1) kelas dimulai dengan bekerja di masing-masing kelompok selama 30 menit; (2) dilanjutkan dengan progres/*game* penampilan tiap kelompok; (3) semua kelompok sudah meng-

gunakan iringan musik; (4) dosen memberi masukan untuk kelompok yang pilihan musiknya kurang tepat dengan gerakan yang diciptakan; dan (5) kreativitas mulai muncul di dua kelompok.

Hasil pengamatan kolaborator pada dosen saat proses pembelajaran, dapat disimpulkan seperti berikut: (1) dosen sudah menyampaikan tujuan proses perkuliahan aktivitas ritmik dengan jelas; (2) dosen belum memberi keyakinan sukses pada seluruh mahasiswa; (3) dosen sesekali memberikan umpan balik termasuk koreksi kepada mahasiswa; (4) dosen sudah memberikan kesempatan mahasiswa mengungkapkan pendapatnya secara merata; (5) dosen sudah cukup melakukan komunikasi interaktif dengan mahasiswa; (6) dosen masih kurang memuji penampilan mahasiswa dan kurang tegas menegur jika berperilaku tidak baik; dan (7) dosen mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama seluruh kegiatan perkuliahan

Secara kuantitatif aktivitas dosen 57% melaksanakan kegiatan perkuliahan sesuai dengan rancangan sehingga masih dikategorikan cukup. Hasil pengamatan kolaborator pada aktivitas mahasiswa dalam proses perkuliahan seperti berikut: (1) mahasiswa masih banyak yang tidak mendengarkan penjelasan dosen dalam proses pembelajaran; (2) mahasiswa sudah melakukan proses pembelajaran sesuai dengan instruksi guru; (3) mahasiswa melakukan kegiatan perkuliahan dengan gembira dan menyenangkan; (4) masing-masing mahasiswa melakukan proses pembelajaran dengan tidak terpaksa; (5) mahasiswa belum dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan berkelompok dan dapat menyesuaikan diri; (6) belum banyak mahasiswa mengikuti perkuliahan aktivitas ritmik dengan penuh perhatian dan sikap respek; (7) mahasiswa merespon dengan mentertawa-

kan setiap gagasan temannya; dan (8) mahasiswa kurang merespon penjelasan dosen.

Secara kuantitatif aktivitas mahasiswa dalam melaksanakan proses perkuliahan sesuai rancangan baru 37,5% yang berada pada kategori kurang. Sementara hasil pengamatan kolaborator pada sikap respek dan kreativitas mahasiswa ditunjukkan pada Tabel 3.

Secara kuantitatif sikap respek dinilai baru 57% dari skor maksimum yang dapat diperoleh, sedangkan kreativitas bahkan masih 39%. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa siklus pertama perlu beberapa perbaikan khususnya dalam hal: (1) dosen lebih memusatkan perhatian lagi pada seluruh mahasiswa, merespon positif dengan pujian dan lebih tegas pada mahasiswa yang kurang respek; dan (2) mahasiswa terus diingatkan untuk lebih berani menampilkan gagasannya dan tidak menertawakan penampilan temannya.

Pada siklus kedua, tujuan akhir penguasaan keterampilan aktivitas ritmik yang menjadi sasaran utama, dimulai dengan penjelasan kepada mahasiswa bahwa hasil kreasi kelompok akan dilombakan (*tournament*) dalam babak penyisihan dan babak final. Babak penyisihan dilakukan untuk mendapatkan enam finalis, sedang babak final dimaksudkan agar terdapat juara I, juara II, juara III, juara harapan I, juara harapan II, dan juara harapan III. Proses perkuliahan di setiap tatap muka akan diawali dengan latihan di kelompoknya masing-masing, kemudian dilanjutkan *game*, dan refleksi untuk tiap kelompok. Pertemuan 1, 2, 3 masih mendapat refleksi dan dilakukan di hall perkuliahan. Pertemuan 4, 5, 6 setiap kelompok diizinkan memilih tempat belajar di sekitar kampus (GOR) dengan tujuan agar tidak terganggu oleh kelompok lain.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Kolaborator terhadap Sikap Respek dan Kreativitas Mahasiswa

Nilai-Nilai Karakter	Indikator	Tidak Pernah (D)	Jarang (C)	Sering (B)	Selalu (A)	
Respek	Memperhatikan jika ada temannya yang presentasi		V (2)			
	Memperhatikan dengan seksama penjelasan Dosen		V (2)			
	Segera membantu teman/dosen yang memerlukan bantuan		V (2)			
	Melaksanakan perintah atau tugas dari dosen			V (3)		
	Tidak berbincang-bincang ketika ada yang menjelaskan		V (2)			
	Tidak bermain-main saat kuliah perkuliahan		V (2)			
	Tidak menggunakan telepon seluler saat perkuliahan			V (3)		
	Kreativitas	Segera mencoba gerakan			V (3)	
		Tidak merasa puas meniru orang lain		V (2)		
Menyediakan musik yang diperlukan dalam berbagai bentuk			V (2)			
Memunculkan ide-ide baru			V (2)			
Selalu mencoba gerakan-gerakan baru			V (2)			

Hasil pengamatan pada aktivitas dosen oleh kolaborator menunjukkan dosen sudah memenuhi aktivitas yang direncanakan. Sementara itu, pada aktivitas mahasiswa sampai dengan pertemuan ketiga siklus ke-2 terlihat perkembangan sikap respek yang signifikan.

Pengamatan terhadap Dosen

Berdasarkan pengamatan kolaborator terhadap dosen di lapangan selama proses pembelajaran berlangsung maka dapat diperoleh gambaran sebagai berikut. (1) Dosen berusaha meningkatkan sikap respek mahasiswa melalui pemberian tugas mengamati penampilan kelompok lain. (2) Dosen selalu berusaha membuat proses

perkuliahan lebih interaktif. (3) Dosen selalu memberikan koreksi dan teguran terhadap perilaku mahasiswa yang kurang respek. Dosen selalu menjelaskan dan memberikan jawaban terhadap pertanyaan mahasiswa, dan memberi contoh setiap tindakan yang akan dilakukan.

Adapun hasil observasi kelas terhadap dosen dapat dilihat dari lembar observasi kolaborator. Dengan perolehan skor pada siklus II pertemuan pertama skor 71,4% dan pada pertemuan kedua skor 85,7%.

Pengamatan terhadap Mahasiswa

Berdasarkan pengamatan peneliti sekaligus sebagai dosen dan kolaborator ter-

hadap mahasiswa, maka diperoleh gambaran sebagai berikut. (1) Mahasiswa menyenangi aktivitas ritmik. Hal ini ditandai dengan mahasiswa bersuka cita saat melakukan *game (progres)* sehingga tujuan yang diharapkan akan tercapai yaitu; menunjukkan peningkatan perilaku respek dan kreatif. (2) Mahasiswa dapat beradaptasi dengan kelompoknya, dilihat dari penampilan rangkaian gerak yang dibuat kelompok. (3) Mahasiswa nampak lebih termotivasi menciptakan gerakan yang lebih atraktif dan kreatif dari waktu ke waktu. (4) Kesadaran mahasiswa untuk bersikap respek dalam setiap pembelajaran mulai terwujud terbukti adanya peningkatan respek disetiap tindakan dari siklus I sampai pada siklus II.

Adapun hasil pengamatan terhadap sikap respek saat pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada perolehan skor siklus II pertemuan pertama skor 73,3% dan pada pertemuan kedua skor 88,3%. Hal ini ada peningkatan dari kriteria baik menjadi kriteria amat baik.

Skor hasil teknik gerak dan kreativitas mahasiswa pada babak penyisihan yang dilakukan per kelompok ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Skor Hasil Teknik Gerak dan Kreativitas Mahasiswa pada Babak Penyisihan per Kelompok

Kelompok	Teknik gerak		Kreativitas	
Kelompok 8	78	78	80	84
Kelompok 4	80	78	85	86
Kelompok 7	75	74	85	82
Kelompok 5	82	82	88	86
Kelompok 6	83	84	85	86
Kelompok 2	90	86	90	86
Kelompok 9	93	88	93	88
Kelompok 1	75	78	82	84
Kelompok 3	90	89	95	89

Jika dilihat dari tingkat kreativitas pada siklus I pertemuan pertama, hasil yang diperoleh pada turnamen babak penyisihan amat baik.

Hasil rekam kesan-kesan mahasiswa setelah mengikuti matakuliah aktivitas ritmik dengan strategi pembelajaran koooperatif tipe TGT secara umum menunjukkan bahwa mahasiswa merasa dihargai dan lebih kreatif. Hal itu dapat ditunjukkan dengan pernyataan-pernyataan sebagai berikut.

“Amazing, wonderfull..tak disangka kelas PJKR D bisa tampil seperti itu, sungguh bangga. Terima kasih kepada Ibu dan Bapak dosen atas bimbingannya, terima kasih atas kesempatan yang diberikan untuk kami menjadi kreatif. Kami sangat merasa dihargai, kami hadir bukan untuk meniru, tapi kami hadir untuk berkreasi. Mau lagi bu...kurang kalau cuma satu semester”.

“Berawal dari ketidakbisaan, menjadi bisa dan lebih baik dari yang sebelumnya. Terima kasih telah membuat saya terus berlatih, berlatih dan berlatih senam, sehingga pada akhirnya saya bisa”.

“Perlombaan yang diadakan sangat berkesan dan menyenangkan sehingga menimbulkan motivasi untuk berkreasi”.

“Senang mengikuti perkuliahan karena mengasyikkan, selain itu kita bisa saling tukar ide-ide kreatif”.

“Wow banget!!! matakuliah yang menyenangkan karena dapat mengekspresikan diri melalui gerakan kreativitas yang menarik”.

“Kegiatan perkuliahan aktivitas ritmik seperti ini sangat menarik dan menjadikan mahasiswa berkembang baik, pengalaman ini membuat saya lebih percaya diri dan dapat mengekspresikan diri”.

"Kegiatan pentas seni aktivitas ritmik pada tanggal 23 dan 30 November 2012 sangat berkesan bagi saya karena menggugah semangat dan kreativitas mahasiswa dan hasilnya tidak mengecewakan, kami memiliki pengetahuan dan pengalaman".

"Kegiatan pentas aktivitas ritmik sangat menyenangkan karena dalam kegiatan tersebut mahasiswa dapat menuangkan ide kreatif di dalam suatu gerakan yang bisa ditampilkan".

"Dalam mengikuti perkuliahan senam ritmik ini walaupun bobotnya 1 SKS sangat berkesan. Karena Ibu Sri Winarni dan Bp. Heri Purwanto membebaskan kita untuk mengeksplor semua ide-ide yang ada disetiap anak. Hal ini membantu mengembangkan kreativitas mahasiswa".

"Perkuliahan aktivitas ritmik sangat berguna, setelah selesai perkuliahan tubuh terasa menjadi lebih segar dan bersemangat untuk melakukan aktivitas selanjutnya. Penyelenggaraan perlombaan sangat baik membuat kreativitas kami semakin terasah".

"Seru, menarik, karena mencoba hal baru yang sebelumnya belum pernah kami lakukan".

"Kegiatan seperti ini akan menambah kreativitas dan tanggung jawab sebagai individu dalam tiap kelompok".

"Sangat menyenangkan, dengan aktivitas ritmik mahasiswa dapat menuangkan ide-ide kreatif dalam bentuk gerakan-gerakan senam".

"Perkuliahan ini sangat menyenangkan karena mahasiswa dituntut untuk berkreasi se kreatif mungkin menampilkan gerakan senam sesuai dengan imajinasi".

"Sangat mengesankan sekali..seru..!!! Asyik.. melatih kekompakan dan kreativitas kita".

Tahap Refleksi Siklus II

Setelah selesai siklus II dilakukan refleksi bersama oleh peneliti dan kolaborator, tentang tindakan selama siklus II. Masing-masing pihak menyampaikan pendapat dan pandangannya selama tindakan yang diberikan. Proses pembelajaran aktivitas ritmik, sikap respek dan kreatif yang telah dilakukan pada siklus II ini sudah meningkat bila dibandingkan dengan proses pembelajaran pada siklus I.

Pada siklus II pembentukan sikap respek dalam perkuliahan aktivitas ritmik semakin baik. Hal ini terlihat dari peningkatan sikap respek terbukti semakin meningkatnya skor pada akhir siklus I skor 63,3% dan pada akhir siklus II meningkat menjadi skor 88,3% berarti ada peningkatan 25% pada siklus II ini masuk skor kriteria amat baik. Dengan demikian, hasil penelitian ini sesuai yang diharapkan dengan kriteria skor sikap respek mahasiswa amat baik. Maka penelitian ini dianggap sudah cukup dan tidak perlu lagi dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil refleksi dan analisis data tiap-tiap siklus, hasil penelitian tindakan menunjukkan bahwa hasil pada siklus II sudah terlihat peningkatan yang berarti dibandingkan pada siklus I. Pada siklus II ini telah tercapai tujuan peningkatan sikap respek mahasiswa pada perkuliahan aktivitas ritmik, terlihat dari hasil observasi akhir siklus I skor 63,3% sedang diakhir siklus II skor 88,3%. Jadi, ada peningkatan 25% hasil yang dicapai siswa pada siklus II sudah masuk dalam kriteria skor amat baik. Perkembangan hasil proses belajar penerapan disiplin pada pembe-

lajaran renang mulai dari tes awal, siklus I, dan siklus II ditunjukkan pada Tabel 5.

Dari hasil yang telah dicapai baik proses maupun kreativitas, dan penguasaan materi terjadi peningkatan. Setelah dilakukan evaluasi terhadap tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat dilaporkan segi-segi penelitian yang dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan segi-segi lain yang dianggap kurang memenuhi harapan. Tindakan yang telah menunjukkan hasil sesuai dengan harapan kiranya dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk proses pembelajaran selanjutnya. Tindakan yang kurang berhasil diharapkan menjadi bahan telaah untuk perbaikan dan penyempurnaan.

Siklus I

Pada siklus pertama tindakan berupa penjelasan materi dan kerja/latihan di kelompok tepat untuk memperkenalkan pembelajaran kooperatif, melakukan adaptasi sehingga proses pembentukan sikap respek bersifat alamiah.

Pelaksanaannya TGT dapat diterapkan dalam berbagai macam kondisi pembelajaran. Namun demikian, tidak ada satupun model pembelajaran yang cocok untuk semua materi ajar, situasi dan anak. Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik yang menjadi penekanan dalam proses implementasinya dan sangat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Secara psikologis, lingkungan belajar yang diciptakan guru dapat direspon beragam oleh mahasiswa sesuai dengan pengetahuan awal mereka. Pada dasarnya implementasi TGT dapat dilaksanakan dengan beberapa tahapan sebagai berikut.

Persiapan materi. Materi yang dipersiapkan merupakan materi yang dirancang khusus untuk pembelajaran tim, dan dapat pula dipersiapkan dengan penyesuaian terhadap sumber-sumber belajar yang berupa buku teks atau sumber belajar lainnya. Dalam hal ini guru diharapkan untuk membuat lembar kegiatan mahasiswa beserta lembar jawabannya, yang dapat digunakan sebagai bahan diskusi tim atau kelompok.

Penempatan para peserta didik ke dalam tim. Sebagaimana tipe STAD dilaksanakan, penempatan peserta didik ke dalam tim dapat dilakukan berdasarkan pada kinerja akademik. Sehingga dalam satu tim akan terpenuhi kinerja akademik yang tinggi, menengah, dan bawah.

Penempatan peserta didik ke dalam meja turnamen. Penempatan pada setiap meja turnamen akan didasarkan pada kinerja akademik mahasiswa sehingga turnamen pada setiap meja turnamen akan berjalan dengan seimbang. Akan tetapi, posisi turnamen tersebut dapat berubah pada turnamen-turnamen berikutnya, tergantung pada kinerja mahasiswa pada turnamen sebelumnya.

Tabel 5. Data Sikap Respek

No.	Aspek	Hasil Skor Persentasi				Peningkatan pada Awal dan Akhir Siklus	Keterangan Skor Kriteria Disiplin
		Siklus I		Siklus II			
		Awal	Akhir	Awal	Akhir		
1.	Kuesioner respek	-	60%	-	85,7%	25,7%	Amat Baik
2.	Aktivitas mahasiswa	37,5%	63,3%	73,3%	88,3%	25%	Amat Baik
3.	Aktivitas dosen dalam pembelajaran	57%	71,6%	71,4%	85,7%	21,6%	Amat Baik
4.	Kreativitas	39					Amat Baik

Adapun pelaksanaan *game* yang akan dijadikan sistem turnamen dapat dikombinasikan sesuai dengan kreatifitas guru dalam membuat sistem permainan yang dapat dimainkan. Dalam hal ini, Slavin (2005) memberikan sebuah contoh yang telah diterapkan oleh Johns Hopkins dengan menggunakan kartu indeks bernomor yang berisikan soal untuk dijawab di meja turnamen, dan diperbolehkannya adanya penantang jika kartu tersebut tidak dapat dijawab oleh pembacanya, atau penantang memiliki jawaban yang lainnya, sampai akhirnya penantang terakhir akan memeriksa lembar jawaban. Siapa pun yang benar akan berhak menyimpan kartu tersebut. Akan tetapi, jika pertanyaan tersebut tidak terjawab maka kartu tersebut harus dikembalikan kedalam kotak kartu indeks. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya, setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

Penerapan turnamen *game* dalam TGT tidak ada aturan yang pasti dan teoretis, tetapi penerapan permainannya merupakan hal yang diajukan oleh pengajar dan disepakati oleh para peserta didik. Jadi, kreatifitas guru yang akan dapat menjamin keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

Siklus II

Pada siklus kedua tindakan diakhiri dengan turnamen babak penyisihan di pertemuan ke-5 siklus ke-2 dan pertemuan ke-6 siklus ke-2, yaitu yang berfungsi untuk menunjukkan kreativitas mahasiswa yang tergabung dalam kelompok.

Borba (2008:141) mengemukakan bahwa respek atau rasa hormat berarti menghargai seseorang atau sesuatu. Rasa hormat mendorong kita memperlakukan orang lain dengan baik dan menghargai manusia. Jadi, rasa hormat adalah bagian dari kebajikan utama kecerdasan moral. Lebih lanjut dijelaskan respek atau rasa hormat merupakan kebajikan yang mendasari tata krama. Jika kita memperlakukan orang lain sebagaimana kita mengharapkan orang lain memperlakukan kita, dunia ini akan lebih bermoral. Anak-anak yang sehari-hari menunjukkan rasa hormat cenderung lebih menghargai hak orang lain. Karena melakukan hal tersebut berarti mereka juga menghargai diri sendiri. Menumbuhkan rasa hormat atau sikap respek juga perlu untuk membentuk warga negara yang baik dan hubungan interpersonal yang positif. Karena rasa hormat menuntut agar semua orang sama-sama dihargai dan dihormati, ini dapat mencegah tindakan kekerasan, ketidakadilan, dan kebencian.

Faktor utama penyebab krisis rasa hormat atau sikap respek menurut Borba (2008:142-149) adalah: *kurangnya penghargaan terhadap anak*, tumbuhnya rasa hormat didasarkan pada pemikiran bahwa agar anak bisa menghargai orang lain, ia harus belajar menghargai dirinya, dan hal itu terjadi jika ia dihargai. Hasil penelitian menemukan bahwa hubungan yang hangat, baik dan penuh hormat dengan orang tua sangat penting untuk menumbuhkan rasa hormat. Namun, anak tidak hanya mendapat pengaruh dari orang tua saja, ada

banyak orang yang berpengaruh dalam hidupnya: guru, pelatih, pembantu, saudara, teman yang berperan dalam membentuk moralitas mereka. Jika anak tidak dihargai, bagaimana mereka bisa menghargai orang lain.

Borba (2008:153) menjelaskan ada tiga langkah untuk menumbuhkan rasa hormat. Perilaku hormat paling baik diajarkan dengan memberi contoh (bukan hanya dengan menguraikannya), langkah pertama menjelaskan cara memperbaiki sikap diri agar anak dapat melihat seberapa pentingnya hal tersebut. Langkah kedua adalah membantu anak menyadari konsekuensi perilaku tidak sopan dan menentang kekerasan, pembangkangan, dan kekurangan. Karena anak yang menunjukkan rasa hormat biasanya lebih sopan dan santun, langkah ketiga adalah membantu anak menyesuaikan tata krama sehingga dapat menghormati dan dihormati orang lain. Semakin sering anak menunjukkan rasa hormat, semakin baik anak menyukainya, dan semakin banyak pula orang lain yang menyukainya.

Tiga cara mengajarkan makna respek (rasa hormat) kepada anak, dijelaskan oleh Borba (2008:161) dirancang untuk membantu anak memahami makna respek dan mengapa hal tersebut perlu dipelajari. Jika terus-menerus ditekankan paling tidak selama selama tiga minggu, anak dapat terlatih dan dapat memasukkan kebiasaan tersebut dalam perilaku hidup sehari-hari.

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa berupa penguasaan teknik aktivitas ritmik, sikap respek, dan kreativitas. Oleh karena itu, dapat disaran-

kan bahwa mata kuliah lain sejenis dapat menggunakan model TGT untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dan perlu difasilitasi dari lembaga untuk terselenggaranya turnamen rutin yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyadari bahwa tulisan ini dapat dimuat dalam jurnal berkat bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, kami dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu kami, terutama kepada dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang banyak membantu pelaksanaan penelitian kami. Semoga Allah SWT. Memberikan balasan yang setimpal kepada mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Borba, Michele. 2008. *Membangun Kecerdasan Moral: Tujuh Kebajikan Utama Agar Anak Bermoral Tinggi*. Terjemah oleh Lina Yusuf. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pardjono, dkk. 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lemlit Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan. 2009. *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta: Bandung .
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*, terjemahan Narulita Yusron, Bandung: Nusa Media.