

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TGFU DAN TGT TERHADAP ACADEMIC LEARNING

Denis Febryanto Tangahu

Pascasarjana Pendidikan Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

Email: denis_febryanto@yahoo.co.id

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v4i2.745>

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji: (1) Pengaruh model pembelajaran TGFU terhadap *Academic Learning Time* materi bolabasket, (2) Pengaruh Model Pembelajaran TGT terhadap *Academic Learning Time* materi bolabasket, (3) Pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap *Academic Learning Time* materi bolabasket. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dengan desain penelitian *non randomized control group pretest-posttest*. Populasi siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bangkalan, sampel menggunakan cluster random sampling dengan jumlah sampel 3 kelas (XI) dengan jumlah siswa 36. Dari ke 3 kelas tersebut diberikan perlakuan model pembelajaran TGFU di beri perlakuan model pembelajaran TGT, dan menggunakan model pembelajaran konvensional. Proses pengambilan data *pretest* dan *posttest* dilakukan dengan mengukur *academic learning time* siswa menggunakan lembar observasi JWAB. Berdasarkan uji normalitas menggunakan levene test dari ketiga kelompok model konvensional, TGFU dan TGT terdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas dilakukan pada ketiga kelompok sampel yang masing-masing kelompok terdiri dari 36 siswa, diperoleh hasil memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Langkah selanjutnya uji analisa one way anova menunjukkan bahwa nilai rata-rata mean model pembelajaran TGT, TGFU, dan konvensional, ALT TGFU memiliki nilai mean diatas rata-rata dari keseluruhan kelompok, serta ALT kontrol memiliki mean paling kecil, serta ALT TGT memiliki nilai mean lebih tinggi dari ALT kontrol namun masih dibawah rata-rata seluruh kelompok.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Academic Learning Time*

PENDAHULUAN

Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan yang di jelaskan pada undang-undang No 3 Tahun 2005 bab VI pasal 18 ayat 2 olahraga pendidikan dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal melalui kegiatan intrakurikuler dan/atau ekstrakurikuler. Pada undang-undang republik indonesia No 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1. Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan jasmani dan olahraga. Di sekolah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah disebut mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) yang tercantum pada pp republik indonesia No 19 Tahun 2005 pasal 6 ayat 1.

Tujuan Pendidikan menurut Paturusi (2012, p.12) adalah memberikan anak kesempatan seluas-luasnya untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan potensi

yang dimiliki, antara lain fisik, sosial, moral, mental dan emosional. Sedangkan Akhmad (2016, p.8) berpendapat bahwa pendidikan jasmani dapat mengembangkan aspek sikap, keterampilan, dan penalaran, sedangkan mata pelajaran lain lebih mengutamakan perkembangan kognitif dan intelektual. Deur and Pangrazy (Rosdiani, 2015, p.28) menyatakan bahwa pendidikan jasmani memiliki tiga hal penting yang bermanfaat, antara lain 1) meningkatkan kesehatan jasmani siswa, 2) meningkatkan penguasaan gerak siswa, 3) meningkatkan pemahaman siswa terhadap prinsip dan praktik gerakan .

Saat penulis melakukan observasi awal di salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Bangkalan, yaitu SMA Negeri 3 Bangkalan, kelas XI semester 1 Tahun pelajaran 2016/2017, penulis mengamati proses pembelajaran penjasorkes yang dilakukan guru kelas XI saat

memberikan salah satu materi ajar permainan bolabasket, materi permainan bolabasket diberikan dalam waktu dua kali pertemuan. Penulis melihat bahwa guru meyajikan materi cenderung mengarah pada model pembelajaran langsung, dimana guru lebih dominan dalam ceramah dan demonstrasi. Peran guru lebih dominan dalam merencanakan aktivitas dan tingkah laku siswa sehingga pembelajaran berpusat pada guru. Menurut Abidin (2013, p.6) menyatakan bahwa proses belajar adalah aktivitas siswa dalam mengembangkan kompetensi yang dimiliki secara mandiri dan membangun pengetahuan serta keterampilan melalui pengalaman belajar selama proses pembelajaran bukan aktivitas yang didominasi oleh guru.

Seperti yang dikatakan Mutohir dan Lutan (dalam Nurkholis, 2016) bahwa siswa hanya menggunakan waktu mereka untuk kegiatan akademik sekitar 8 sampai dengan 12 menit setiap tatap muka pembelajaran. Waktu menjadi berharga dan perlu untuk diatur dengan tepat agar seluruh rangkaian belajar terpenuhi sesuai tujuan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pendidikan jasmani dan olahraga adalah pendekatan taktik *Teaching Games for Understanding (TGfU)* untuk meningkatkan penggunaan waktu belajar secara efektif sesuai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Hasil studi mencatat bahwa, anak-anak dalam model pendekatan taktis disimpulkan mengalami peningkatan signifikan dalam kesenangan ketika belajar. Pendekatan taktik merupakan pendekatan pembelajaran permainan yang sesuai dengan tingkat perkembangan jasmani sosial, dan mental para siswa, hal ini dijelaskan Hopper (dalam Dhermawan, 2017) yaitu:

"In this approach students are thought to appreciate the advanced from of the game by participacing in a modified game that is appropriate for their physical, social, and mental development".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah eksperimen. Peneliti menggunakan model *Non Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* dalam penelitian ini.

Variabel Bebas : Penerapan model *TGfU*

: Penerapan Model *TGT*

Variabel Terikat : *Academic Learning Time*

T ₁	X ₁	T ₂
T ₂	X ₂	T ₂
T ₃	~	T ₃

Gambar 1. Rancangan Model *Non Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* (maksud, 2012, p: 100)

Keterangan :

T₁₁ : *Pretest* kelompok A

T₂₁ : *Posttest* kelompok A

T₁₂ : *Pretest* kelompok B

T₂₂ : *Posttest* kelompok B

T₁₃ : *Pretest* kelompok C

T₂₃ : *Posttest* kelompok C

X₁ : *Treatment* model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*

X₂ : *Treatment* model pembelajaran *Team Games Tournament*

~ : Pembelajaran Konvensional

Populasi penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 3 Bangkalan dengan jumlah 396 siswa. Jadi dari 11 kelas dengan jumlah siswa 396 untuk dijadikan sampel harus dilakukan random. Dari random yang dilakukan 11 kelas didapat 3 kelas, yaitu kelas I ipa1, 2, dan 3, maka 3 kelas tersebut akan menjadi sampel dalam penelitian. Dan yang menjadi sampel penelitian dari populasi siswa SMA Negeri 3 Bangkalan adalah kelas XI ipa 1 jumlah 36 siswa, XI ipa 2 jumlah 36 siswa dan XI ipa 3 jumlah 36 siswa.

Instrumen penelitian peneliti menggunakan alat pengumpul data yang memotret aktivitas masing-masing siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan menggunakan lembar observasi dengan teknik *duration recording*. Penggunaan teknik *duration recording* bertujuan untuk memperoleh data tentang penggunaan waktu efektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data menggunakan SPSS 16 dengan urutan analisis data: (1) uji normalitas, (2) uji homogenitas, (3) uji statistik.

HASIL

A. Data Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data yang telah dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Data Penelitian Kelompok kontrol

Kelompok kontrol merupakan sampel penelitian yang menggunakan model

pembelajaran konvensional guru yaitu pemberian teori dan praktek. Data pretest kelompok kontrol diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Data *pretest* kelompok kontrol

SUBJEK	RATA-RATA ACTIVE/MENIT	RATA-RATA NILAI
36	42,36	31,38

Kelompok sampel kelompok kontrol terdiri dari 36 siswa yang mendapatkan perlakuan model pembelajaran konvensional. Dari hasil *pretest* diperoleh data rata-rata *Academic Learning Time* dari 36 siswa dengan waktu 42 menit 36 detik dari total waktu pembelajaran selama 135 menit. Artinya seluruh siswa pada kelas kontrol melakukan aktivitas akademik/pembelajaran hanya 31,38% dari 100% waktu akademik/pembelajaran. Waktu akademik siswa relatif kecil dan menggunakan siswa waktu selama 99,12 menit bukan untuk kegiatan akademik tetapi kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran.

Kemudian setelah melakukan *pretest*, guru memberikan perlakuan 3 kali pertemuan terhadap sampel dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dengan mengobservasi aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran untuk mengentahui *Academic Learning Time* siswa yang diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 Data *Posttest* Kelompok kontrol

SUBJEK	RATA-RATA ACTIVE/MENIT	RATA-RATA NILAI
36	63,19	46,81

Dari data *posttest* pada tabel 2 di atas diperoleh data rata-rata *Academic Learning Time* siswa dari total 36 siswa sebesar 63 menit 19 detik atau 46,81% dari 100% keseluruhan waktu pembelajaran yaitu 135 menit. Hasil observasi pada *posttest* menunjukkan peningkatan jumlah aktif belajar pada saat *pretest* 42 menit 36 detik menjadi 63 menit 19 detik. Peningkatan/penambahan waktu belajar yang digunakan siswa pada saat proses pembelajaran sekitar 20 menit 17 detik. Jumlah *Academic Learning Time* siswa pada saat *posttest* setelah mendapatkan perlakuan oleh guru menggunakan model pembelajaran konvensional hanya 46% dan belum mencapai 50% waktu yang tersedia yaitu 135 menit. Secara rinci jumlah siswa yang memiliki *Academic Learning Time* tinggi 2 siswa atau

5,55% dan sisanya 34 siswa atau 94,45% masih memiliki *Academic Learning Time* rendah.

2. Data Penelitian Kelompok *Teaching Games Tournament*

Peneliti juga melakukan *pretest* pada kelompok sampel yang akan diberi perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games Tournament* (TGT). Hasil *pretest* kelompok kelas TGT diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Data *Pretest* Kelas *Teaching Games Tournament*

SUBJE K	RATA-RATA ACTIVE/MENIT	RATA-RATA NILAI
36	42,89	31,71

Hasil *pretest* kelompok kelas eksperimen menunjukkan data bahwa rata-rata *academic learning time* dari 36 siswa sebesar 42 menit 53 detik atau 31,77% dari keseluruhan waktu yang digunakan siswa pada saat proses pembelajaran yaitu 135 menit. Hasil tersebut menunjukkan bahwa 36 siswa memiliki *Academic Learning Time* rendah yaitu di bawah 50% waktu yang digunakan untuk belajar. Data tersebut diperoleh sebelum siswa mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *Teaching Games Tournament* (TGT) selama 3 kali pertemuan/pembelajaran dimana setiap pertemuan/pembelajaran selama 135 menit. Pada akhir pembelajaran atau pertemuan akhir, guru melakukan *posttest* atau observasi untuk memperoleh data pengaruh model TGT terhadap *Academic Learning Time* siswa. data *posttest* model pembelajaran *Teaching Games Tournament* diuraikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Data *Posttest* Kelas *Teaching Games Tournament*

SUBJE K	RATA-RATA ACTIVE/MENIT	RATA-RATA NILAI
36	65,14	48,25

Dari hasil *posttest* kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Teaching Games Tournament* diperoleh data peningkatan waktu aktif siswa selama proses pembelajaran yang semula 42 menit 53 detik atau 31,77% dari keseluruhan waktu yang digunakan siswa pada saat proses pembelajaran yaitu 135 menit menjadi 65 menit 14 detik atau 48,25% dari keseluruhan waktu yang tersedia. Penambahan *academic learning time* siswa sekitar 22 menit 39 detik dan jumlah tersebut belum mencapai 50% dari keseluruhan waktu belajar siswa yaitu 135 menit.

Dibandingkan waktu pada saat belum mendapatkan perlakuan, waktu aktif belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *Teaching Games Tournament* menjadi bertambah atau lebih lama. Dari 36 siswa, terdapat 9 siswa atau 25% yang memiliki *Academic Learning Time* tinggi dan sisanya 27 siswa atau 75% masih memiliki *Academic Learning Time* yang masih rendah.

3. Data Penelitian kelompok TGFU

Data pretest siswa kelas sampel yang menggunakan model pembelajara *Teaching Games For Understanding* (TGFU) diuraikan pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5 Data Pretest Teaching Games For Understanding

SUBJEK	RATA-RATA ACTIVE/MENIT	RATA-RATA NILAI
36	43,56	32,55

Teaching Games For Understanding menunjukkan waktu aktif belajar siswa rata-rata dari 36 siswa sebesar 43 menit, 56 detik atau 32,55% dari jumlah keseluruhan waktu belajar

yaitu 135 menit. Data tersebut menunjukkan bahwa seluruh siswa tidak ada yang memiliki *Academic Learning Time* tinggi atau di bawah 50% waktu yang digunakan untuk belajar.

Dari hasil posttest terhadap 36 orang siswa diperoleh data posttest siswa sebagai berikut.

Tabel 6 Data Posttest Teaching Games for Understanding

SUBJEK	RATA-RATA ACTIVE/MENIT	RATA-RATA NILAI
36	72,43	53,87

Terdapat peningkatan/penambahan waktu belajar atau *academic learning time* siswa 36 menit 0 detik yang semula rata-rata aktif belajar siswa 36 menit 43 detik menjadi 72 menit 43 detik atau 53.87% dari keseluruhan waktu belajar yaitu 135 menit. Itu artinya siswa memanfaatkan waktu mereka 53,87% untuk belajar dan sisanya untuk kegiatan lainnya. Dari jumlah total 36 siswa, 32 siswa di antaranya atau 88,88% memiliki *Academic Learning Time* tinggi dan hanya 4 siswa atau 11,12% yang memiliki *Academic Learning Time* rendah.

B. Uji Normalitas

Peneliti melakukan uji normalitas terhadap seluruh sampel pada 1 kelompok kontrol dan 2 kelas eksperimen.

Tabel 7
Tests of Normality

MODEL	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ALT KONTROL	.106	36	.200 [*]	.952	36	.122
TGT	.099	36	.200 [*]	.966	36	.318
TGFU	.147	36	.048	.968	36	.370

Dari hasil uji normalitas diatas menggunakan cara levene test diperoleh hasil perhitungan signifikansi ALT sampel Kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebesar 0,122 > 0,05 dan ALT sampel yang menggunakan Teaching Games Tournament sebesar 0,318 > 0,05 serta ALT sampel yang menggunakan Teaching Games

For Understanding sebesar 0,370 > 0,05 maka dengan hasil tersebut dimana hasil penghitungan nilai shapiro wilk ketiga variabel tersebut lebih besar daripada tingkat signifikansi 0,05 maka diasumsikan bahwa seluruh data ketiga kelompok tersebut terdistribusi dengan normal.

C. One Way Anova

Tabel 8
Mean Descriptives

ALT	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean			
					Lower Bound	Upper Bound	Minimum	Maximum
KONTROL	36	15.4325	2.21710	.36952	14.6823	16.1827	11.85	19.26
TGT	36	16.5453	2.75962	.45994	15.6116	17.4790	11.85	22.22
TGFU	36	21.3167	2.47917	.41320	20.4778	22.1555	16.30	25.93
Total	108	17.7648	3.56153	.34271	17.0854	18.4442	11.85	25.93

Tabel 8 merupakan uraian tentang rata-rata *Academic learning time (ALT)* masing-masing kelas sampel penelitian, dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, TGT dan TGFU.

ALT Kontrol model pembelajaran konvensional rata-rata sebesar 15,4325 dan mean ALT sampel yang menggunakan model pembelajaran Teaching Games Tournament

sebesar 16,5453, ALT sampel yang menggunakan model pembelajaran Teaching Games For Understanding sebesar 21,3167, keseluruhan rata-rata dari ketiga kelompok tersebut adalah 17,7648. Dari hasil penghitungan ini dapat disimpulkan bahwa hanya ALT TGFU yang memiliki nilai mean diatas rata-rata keseluruhan kelompok.

Tabel 9
Data mean academic learning time

ANOVA					
ALT	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	703.534	2	351.767	56.502	.000
Within Groups	653.707	105	6.226		
Total	1357.241	107			

Dari tabel anova diatas ditemukan nilai signifikansi 0,00 yang artinya ketiga kelompok tersebut memiliki nilai mean yang berbeda satu sama lainnya.

Tabel 10
Multiple Comparisons

Dependent Variable: ALT

	(I) MODEL	(J) MODEL	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Bonferroni	KONTROL	TGT	-1.11278	.58811	.184	-2.5436	.3181
		TGFU	-5.88417*	.58811	.000	-7.3150	-4.4533
	TGT	KONTROL	1.11278	.58811	.184	-.3181	2.5436
		TGFU	-4.77139*	.58811	.000	-6.2022	-3.3405
	TGFU	KONTROL	5.88417*	.58811	.000	4.4533	7.3150
		TGT	4.77139*	.58811	.000	3.3405	6.2022
Games-Howell	KONTROL	TGT	-1.11278	.58999	.151	-2.5270	.3014
		TGFU	-5.88417*	.55432	.000	-7.2119	-4.5565
	TGT	KONTROL	1.11278	.58999	.151	-.3014	2.5270
		TGFU	-4.77139*	.61828	.000	-6.2523	-3.2905
	TGFU	KONTROL	5.88417*	.55432	.000	4.5565	7.2119
		TGT	4.77139*	.61828	.000	3.2905	6.2523

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Perbandingan ketiga kelompok tersebut secara bersamaan menggunakan cara bonferroni dan Games-Howell diketahui nilai signifikansi $0,00 > 0,05$ yang artinya *academic learning time Teaching Games For Understanding* secara signifikan memiliki perbedaan mean dengan dua kelompok lainnya dengan disertai nilai mean yang tertinggi.

D. Korelasi (Product Moment)

Analisa statistik yang digunakan peneliti untuk mengetahui hubungan antara Academic Learning Time dan hasil belajar siswa adalah korelasi product moment. Penjelasan tentang analisa korelasi antar variabel akan diuraikan sebagai berikut.

1. Kelompok kontrol

Kelompok kontrol merupakan pembelajaran konvensional yang biasa dilakukan oleh guru pendidikan jasmani dan olahraga tanpa mendapatkan intervensi dari peneliti. Peneliti kemudian mengumpulkan data *academic learning time* (X) dan hasil belajar siswa (Y) yang kemudian dianalisa menggunakan korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil analisa menggunakan rumus korelasi product moment diperoleh R_{hitung} sebesar 3,59 lebih besar dari R_{tabel} sebesar 0,329. Itu artinya bahwa *academic learning time* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran konvensional.

2. Kelompok TGT

Kelompok TGT merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani dan olahraga dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games Tournament* (TGT). Peneliti kemudian mengumpulkan data *academic learning time* (X) dan hasil belajar siswa (Y) yang kemudian dianalisa menggunakan korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil analisa menggunakan rumus korelasi *product moment* diperoleh R_{hitung} sebesar 0,09 lebih kecil dari R_{tabel} sebesar 0,329. Itu artinya bahwa *academic learning time* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran konvensional.

3. Kelompok TGFU

Kelompok TGFU merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani dan olahraga dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games Tournament* (TGT). Peneliti kemudian mengumpulkan data *academic learning time* (X) dan hasil belajar siswa (Y) yang kemudian dianalisa menggunakan korelasi *product moment*. Berdasarkan hasil analisa menggunakan rumus korelasi *product moment* diperoleh R_{hitung} sebesar 0,09 lebih kecil dari R_{tabel} sebesar 0,329. Itu artinya bahwa *academic learning time* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Peneliti menguraikan data hasil belajar siswa dan pengaruh yang ditimbulkan oleh *academic learning time* terhadap hasil belajar siswa dalam setiap model pembelajaran yang diterapkan. Frekuensi waktu yang digunakan oleh siswa untuk belajar memiliki pengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa. Data analisis statistik menunjukkan bahwa nilai R_{hitung} pembelajaran kelompok kontrol atau kelompok siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional memiliki nilai 3,59 atau diatas nilai R_{tabel} sebesar 0,329. Dalam pembelajaran kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perolehan hasil belajar siswa. Suatu variabel dikatakan memiliki pengaruh yang signifikan apabila R_{hitung} lebih besar dari R_{tabel} .

Untuk mendapatkan gambaran dan perbandingan yang komprehensif, peneliti juga melakukan analisis korelasi terhadap kelompok siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teaching Games Tournament* (TGT). *Teaching Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui kegiatan kerjasama antar siswa. Berdasarkan hasil analisis data uji statistik menggunakan pendekatan korelasi *product moment* diperoleh hasil R_{hitung} sebesar 0,09 lebih kecil dari R_{tabel} sebesar 0,329. Pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Teaching Games Tournament* (TGT) memperoleh hasil yang berbeda

dengan pembelajaran konvensional. *Academic learning time* pada pembelajaran TGT tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa atau dapat diartikan bahwa nilai hasil belajar siswa tidak ditentukan dari jumlah waktu yang digunakan siswa untuk belajar.

Kelompok eksperimen yang berikutnya adalah kelompok pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU). Berdasarkan hasil uji statistik korelasi product moment diperoleh hasil hitung R sebesar 0,08 atau jauh lebih kecil dari R_{tabel} sebesar 0,329. Hasil analisis statistik tersebut dapat disimpulkan bahwa *academic learning time* hanya memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran konvensional, akan tetapi *academic learning time* tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran TGT dan TGFU. Pada model pembelajaran TGT dan TGFU, waktu belajar tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa atau rendah tingginya nilai hasil belajar siswa tidak bergantung jumlah waktu belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan data dan diskusi hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran TGFU terhadap *academic learning time* materi bolabasket mata pelajaran PJOK kelas XI SMA Negeri 3 Bangkalan. Hal tersebut ditunjukkan dengan peningkatan/penambahan waktu belajar atau *academic learning time* siswa 36 menit 0 detik yang semula rata-rata aktif belajar siswa 36 menit 43 detik menjadi 72 menit 43 detik atau 53,87% dari keseluruhan waktu belajar yaitu 135 menit. It artinya siswa memanfaatkan waktu mereka 53,87% untuk belajar dan sisanya untuk kegiatan lainnya.
2. Terdapat pengaruh model pembelajaran TGT terhadap *academic learning time* materi bolabasket mata pelajaran PJOK kelas XI SMA Negeri 3 Bangkalan. Hal tersebut dibuktikan dengan Penambahan *academic learning time* siswa sekitar 22 menit 39 detik dan jumlah tersebut belum mencapai 50% dari keseluruhan waktu belajar siswa yaitu 135 menit.

3. Terdapat pengaruh pengaruh model pembelajaran konvensional terhadap *academic learning time* materi bolabasket mata pelajaran PJOK kelas XI SMA Negeri 3 Bangkalan. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari Peningkatan/penambahan waktu belajar yang digunakan siswa pada saat proses pembelajaran sekitar 20 menit 17 detik. Jumlah *Academic Learning Time* siswa pada saat posttest setelah mendapatkan perlakuan oleh guru menggunakan model pembelajaran konvensional hanya 46% dan belum mencapai 50% waktu yang tersedia yaitu 135 menit.

DATAR PUSTAKA

- Akhmad, 2016. *Filosofi Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, <http://fkip.unri.ac.id/wpcontent/uploads/2016/09/Bab-1-Filosofi-Pendidikan-Jasmani-Olahraga-dan-Kesehatan-1.pdf>, Diakses 24-Januari-2017.
- Abidin, Y. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*, Malang : UMM press.
- Dhermawan. A. (2017) *Pendekatan Bermain/ Game Approach Dalam Pembelajaran*. <https://agroedupolitan.blogspot.co.id/2017/04/pendekatan-bermain-game-approach-dalam.html>
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*, Unesa University Press.
- Nurkholis. (2016) *Meningkatkan Kecerdasan Emosi dan Intelegensi Siswa Melalui Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=55515&val=398&title=MEINGKATKAN%20KECERDASAN%20EMOSI%20DAN%20INTELEGENSI%20SISWA%20MELALUI%20OPENINGKATAN%20KUALITAS%20PEMBELAJARAN%20PENDIDIKAN%20JASMANI>, Diunduh 4-April-2017.
- Paturusi, A. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Alfabeta CV.

Rosdiani. D. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta CV.