

Model Pembelajaran Kooperatif TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola

Candra Mauliya Hanafi ¹, Wing Prasetya Kurniawan ², Weda ³, Rendhitya Prima Putra⁴

¹²³ Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jl. Ahmad Dahlan No. 76 Mojoroto Kota Kediri, 64112, Indonesia

E-mail: ¹⁾ candramaulia5@gmail.com, ²⁾ wingprasetya@unpkediri.ac.id, ³⁾ weda@unpkediri.ac.id,
⁴⁾ rendhitya1407@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to improve the learning outcomes of inside foot passing in soccer games through the Teams Games Tournament (TGT) model. The method used is classroom action research. The subjects of this research were all 35 students at MI Al Hidayah. The sequence of this research includes: 1. Planning, 2. Implementation, 3. Observation, 4. Reflection. Data collection uses lesson plans, observation sheets and documentation. Data analysis uses percentage descriptions. The research results show that in the cycle 1 the average inside leg passing skill was 59, 5 students or 14% got a score above 75 (KKM). Meanwhile, in cycle 2 the average inside foot passing skill was 81%, there were 27 students who got a score above 75 (KKM) or 77%. The results of this research can be concluded that the application of the affective teams games tournament (TGT) learning model can improve learning outcomes for inside leg passing in MI Al Hidayah students.

Keywords: TGT Cooperative, Inside foot passing, Football

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui model Teams Games Tournament (TGT). Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik di MI Al Hidayah yang berjumlah 35 orang. Urutan penelitian ini meliputi : 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan, 4. Refleksi. Pengumpulan datanya menggunakan RPP, lembar observasi dan juga dokumentasi. Analisis datanya menggunakan deskripsi presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1 rata-rata ketrampilan *passing* kaki bagian dalam sebesar 59, peserta didik yang mendapatkan nilai di atas 75 (KKM) sebanyak 5 peserta didik atau 14%. Sedangkan pada siklus 2 rata-rata ketrampilan *passing* kaki bagian dalam sebesar 81%, peserta didik yang mendapat nilai di atas 75 (KKM) sebanyak 27 peserta didik atau 77%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) afektif untuk meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada peserta didik MI Al Hidayah.

Kata kunci: Kooperatif TGT, Passing kaki bagian dalam, Sepakbola

PENDAHULUAN

Pendidikan sebenarnya sudah ada sejak manusia di lahirkan. Setiap manusia bisa mendapatkan pendidikan di mana saja, baik di dalam atau di luar sekolah. Pendidikan, menurut UU No : 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, didefinisikan sebagai upaya yang direncanakan untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya sendiri dan memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian

diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut (Arifin, 2017) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang mencapai tujuan melalui aktivitas jasmani, permainan dari semua cabang olahraga yang terpilih. Ini adalah definisi yang didasarkan pada kenyataan bahwa jiwa dan raga adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan. Pelajaran pjok selalu ada disetiap jenjang pendidikan karena dirasa sangat penting bagi dunia pendidikan. Mata pelajaran ini dapat memberikan mafaat kesehatan jasmani karena dalam proses pembelajarannya selalu melibatkan aktivitas fisik (Parwata, 2021).

Dalam setiap instansi pendidikan terdapat kriteria ketuntasan minimal (KKM) di MI Al Hidayah ini menetapkan nilai kkm 75 pada semua mata pelajaran tak terkecuali dengan mata pjok ini, dalam proses pembelajaran pjok guru melakukan penilaian praktik terhadap peserta didik dari tiga aspek penilaian, diantaranya aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor.

Terdapat sarana prasarana yang kurang memadai dalam MI Al Hidayah, dengan contohnya bola yang disediakan oleh pihak sekolahan hanya dua bola sepak dan dua bola sepak yang terbuat dari spon sedangkan per kelas dalam MI Al Hidayah berjumlah 6 peserta didik ini berdampak dengan proses pembelajaran yang disampaikan oleh guru sebagai tenaga pendidik.

Pada saat saya melakukan observasi di MI Al Hidayah banyak nilai peserta didik masih di bawah standar KKM MI Al Hidayah tersebut. Rata-rata yang berhasil dalam melakukan pembelajaran materi sepakbola hanya peserta didik yang suka atau hobby bermain sepakbola sedangkan peserta didik yang lain memiliki kecenderungan belum bisa melakukan praktek sepakbola dengan baik, peserta didik perempuan juga dapat dikatakan belum bisa melakukan praktik sepakbola khususnya pada tendangan kaki bagian dalam.

Apabila masih ditemukan ketidaktuntasan sesuai standar nilai yang sudah ditetapkan guru pjok, guru tersebut akan melakukan penilaian tes ulang dengan harapan supaya peserta didik dapat memperbaiki nilai dan melakukan praktek dengan langkah-langkah yang benar, untuk pembelajaran pjok di MI Al Hidayah ini terdapat tiga jam pelajaran dalam satu minggunya.

Sesuai dengan observasi selama saya mengajar di MI Al Hidayah yang dilakukan guru pjok pembelajaran pendidikan jasmani di MI Al Hidayah guru melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *project based learning* yaitu pemberian tugas berbasis pembuatan sebuah proyek, guru melakukan pembelajaran dengan *projeck based learing* tersebut dengan tujuan untuk merubah peserta didik menjadi aktif hingga kreatif pada saat pembelajaran pjok dilaksanakan.

Guru pjok sebelum masuk pada inti materi sepakbola akan melakukan modifikasi permainan saat melakukan pemanasan supaya peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran tersebut dan menjadi nyaman dan riang saat materi tersebut di disampaikan.

Metode pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang dimulai dari sekelompok kecil dengan model-model permainan yang menuntut keaktifan dan *problem solving* tim yang ada dalam

kelompok tersebut. Untuk proses pembelajaran passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola dapat diajarkan melalui metode pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnaments* (TGT). Penggunaan metode ini dirasa sangat tepat untuk dapat meningkatkan keaktifan peserta didik serta melatih kemampuan *problem solving* pada masalah yang didapat di kelompok tersebut.

Berdasarkan observasi awal, di MI Al-Hidayah terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan kurang bisanya untuk menguasai teknik dasar *passing* kaki bagian dalam dengan baik dan benar. Dengan demikian penulis mengambil judul tentang “IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING DENGAN KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA DI MI AL HIDAYAH”.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari program pendidikan (Parwata, 2021). Tujuan pelajaran ini adalah untuk kebugaran fisik, keterampilan gerak, dan kemampuan berpikir kritis.

Menurut (Hafiz, 2021) mengemukakan bahwa: “siswa dalam metode TGT bermain permainan dengan rekan tim mereka untuk memperoleh skor masing-masing tim. Guru mengubah permainan ini menjadi kuis dengan pertanyaan yang relevan dengan pelajaran. Dalam turnamen *Teams games*, siswa bermain bersama tim lain untuk memperoleh poin sebanyak mungkin. Pada metode TGT ini lebih mengutamakan permainan antar kelompok kecil yang dapat peserta didik lebih kreatif dengan suasana menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT adalah jenis pembelajaran dengan sistem kelompok kecil yang beranggotakan lima hingga enam peserta didik dari berbagai latar belakang yang beragam. Dalam proses pembelajaran, guru memasukkan peran tutor seaya dan elemen permainan.

METODE

Subjek dan Tempat Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik mulai dari kelas I sampai kelas VI di MI Al Hidayah tahun ajaran 2023/2024 dengan total 35 peserta didik.

Penelitian ini diadakan di MI Al Hidayah, yang beralamatkan di Jl. Abimanyu No. 14 Plabuhan Jombang.

Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul selama pembelajaran dan menjadi kendala bagi guru yang mengajar di kelas tersebut. Menurut Suharsimi Arikunto, dkk. (2008:3), Penelitian tindakan kelas atau PTK adalah pemahaman dan pengamatan proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik sebagai tindakan, yang sengaja dimunculkan pada saat pembelajaran berlangsung dan terjadi secara kolektif di kelas. PTK terjadi dalam kelas secara kolektif dan dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Jenis penelitian ini akan membantu peneliti menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi siswa di dalam kelas. PTK adalah jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk meningkatkan, memperbaiki, dan mengatasi masalah belajar di kelas. Pada penelitian kali ini, peneliti akan berusaha meningkatkan keterampilan passing dengan kaki bagian dalam sepak bola dengan metode kooperatif Teams Games Tournaments (TGT).

Instrumen Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2006: 101), mengartikan instrumen penelitian sebagai alat peneliti butuhkan untuk membantu pengumpulan data. Adapun instrumen tersebut, peneliti menggunakan silabus, RPP, dan dokumentasi.

1. Silabus

Sebagai seorang guru yang profesional dalam mengajar pastinya diwajibkan memiliki suatu instrumen pembelajaran yang dinamakan silabus. Silabus harus digunakan oleh guru membantu siswa berhasil dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan awal. Oleh karena itu, silabus digunakan oleh guru untuk membangun proses belajar mengajar.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah perangkat pembelajaran yang digunakan guru sebagai acuan belajar mengajar, sedangkan isi dari RPP tersebut mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, alat dan sumber bahan penelitian yang sesuai didasarkan pada langkah-langkah pembelajaran metode kooperatif TGT.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk memperoleh dan mengarsipkan hasil yang penelitian pada proses yang sudah terjadi. Hasil ini dapat berupa tulisan, gambar, atau karya.

Analisis Data

Wina Sanjaya (2009: 106) mengartikan analisis data sebagai tahap pengolahan dan interpretasi data untuk membuat data memiliki makna dan signifikan dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan teknik ini akan menjadi lebih mudah mengetahui peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami ketuntasan atau tidak.

1. Analisis Data

Untuk mengetahui kemampuan peserta didik, maka akan diadakan penilaian proses dalam bentuk unjuk kerja, yaitu mempraktikkan kemampuan passing dengan kaki bagian dalam pada sepak bola. Setelah penilaian selesai, perhitungan dilakukan menggunakan rumus dan table berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Ketuntasan Belajar

(Hafiz, 2021) mengatakan “peneliti megguakan rumus presentase seperti yang diusulkan oleh sudijono (2010) untuk menganalisis data penerapan pembelajaran antar siklus dan membandingkan hasilnya”. Adapun rumus yang di pergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = frekuensi yang sedang di cari persentase nya

N = jumlah individu

P = angka persentase ketuntasan klasikal

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Tabel. Hasil 1 Rekapitulasi Siklus I

Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
35	75	92	37	60	7	28

Dilihat dari tabel di atas, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan peserta didik dalam melakukan praktek pembelajaran menggunakan metode teams games tournament ketuntasan sebanyak 7 peserta didik atau 20%, sedangkan tingkat keterampilan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 80% atau sekitar 28 anak. Rendahnya keterampilan pada tiap aspek sehingga membuat peserta didik tersebut masih belum bisa dikatakan tuntas.

b. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Tabel 2. Hasil rekapitulasi siklus II

Jumlah Peserta Didik	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
35	75	100	54	82	28	7

Dari hasil pembelajaran pjok pada siklus I berdasarkan seperti tabel yang di atas, menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode teams games tournament, tingkat keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran ini meningkat. Secara keseluruhan, ada 28 atau 80% yang tuntas, dan 7 atau 20% belum tuntas. Nilai rata-rata di siklus II meningkat sebanyak 80% dari 60% pada siklus I sebelumnya.

c. Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

Tabel 3. Hasil Ketuntasan Belajar Setiap Aspek Pada Siklus I Dan Siklus II

Ket	Siklus I			Siklus II		
	K	A	P	K	A	P

Tuntas	5	12	5	27	30	27
Persentase	14%	34%	14%	77%	86%	77%

Ketuntasan hasil belajar dari siklus I hingga siklus II dalam aspek *kognitif* sebesar 14% pada siklus I, dan 77% siklus II. Ketuntasan belajar yang kedua yaitu di aspek *afektif* pada siklus I sebesar 34%, sedangkan pada siklus II ketuntasan peserta didik sebesar 86%. Ketuntasan belajar yang terakhir pada aspek *psikomotor* di siklus I sebesar 14% sedangkan pada siklus II sebesar 77%.



Diagram 1. Diagram ketuntasan belajar setiap aspek pada siklus I dan siklus II

Dilihat dari diagram di atas, peserta didik yang sudah di jelaskan di atas bahwa selalu terdapat peningkatan pada tiap aspek. Ketuntasan belajar peserta didik pada aspek kognitif di siklus I sebesar 14% sedangkan di siklus II terjadinya peningkatan sebesar 77%. Untuk ketuntasan belajar peserta didik di aspek afektif di siklus I sebesar 34% sedangkan di siklus II yaitu sebesar 86%. Di aspek yang terakhir yaitu psikomotor pada siklus I yaitu sebesar 14% sedangkan pada siklus II terjadinya peningkatan sebesar 77%.

d. Peningkatan Belajar Siklus I dan Siklus II

Tabel 4. Hasil Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Tuntas	7	28	21
Presentase	20%	80%	

Hasil pembelajaran pjok dalam permainan sepakbola pada *passing* kaki bagian dalam menggunakan metode teams games tournament pada siklus I yaitu terdapat 7 peserta didik yang

tuntas jika di presentasekan menjadi 20%. Siklus II tuntas sebanyak 28 jika di presentasekan menjadi 80%. Dapat di simpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pjok pada permainan sepakbola pada *passing* kaki bagian dalam menggunakan metode teams games tournament dari siklus I hingga ke siklus II terjadinya peningkatan sebesar 21 peserta didik jika di presentasekan menjadi 60%.



Diagram 1. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

KESIMPULAN

Simpulan

Metode teams games tournament efektif membantu peningkatan keterampilan passing kaki again dalam semua siswa MI Al Hidayah Plabuhan Jombang tahun ajaran 2023/2024. Nilai dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan peningkatan yang baik. Nilai ketuntasan siswa pada siklus pertama adalah 77,1%, sementara nilai pada siklus kedua adalah 14,2%. Keterampilan passing kaki bagian dalam juga meningkat, dengan nilai rata-rata 59 pada prasiklus menjadi 81 pada siklus 1. Ini menunjukkan peningkatan kemampuan *passing* kaki bagian dalam dari prasiklus hingga ke siklus 1.

Hasilnya menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil sesuai dengan standart KKM dan tujuan pembelajaran, yaitu membantu peningkatan hasil belajar passing kaki bagian dalam di semua kelas di MI Al Hidayah Plabuhan Jomang pada tahun ajaran 2023/2024 dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament.

Saran-Saran untuk Tindakan Selanjutnya

Peneliti telah mencapai hasil yang diseutkan di atas dan menyarankan bbeberapa hal untuk dipertimbangkan saat menetapkan kebijakan yang berkaitan dengan kualitas pembelajaran di pendidikan nasional, khususnya di bidang studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Diantaranya saran-saran tersebut adalah:

1. Bagi sekolah, sekolah harus menyediakan fasilitas olahraga yang baik dan layak untuk menunjang pembelajaran pjok.

2. Bagi guru, guru mata pelajaran pjok di sekolah dapat menggunakan model pembelajaran baru yaitu dengan model pembelajaran teams games tournament (TGT).
3. Bagi peserta didik, diharapkan bahwa peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran passing kaki bagian dalam dengan model pembelajaran teams games tournament (TGT) setelah mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Widayati, 2018. (2008). PENELITIAN TINDAKAN KELAS ANI. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93* PENELITIAN, VI(1), 87–93.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Hafiz, M. F. Al. (2021). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Dribbling Sepak Bola Melalui Pendekatan Kooperatif Metode Teams Games Tournaments (Tgt) Siswa Kelas Viii.1 Smpn 4 Pekanbaru. January. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan: Meta-Analisis I Made Yoga Parwata. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1–9.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835>
- Undang-Undang No. 20/2003 Bab 1 pasal A Ayat 1. tentang Sistem Pendidikan Nasional.