

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Passing dan Kontrol Kaki Bagian dalam Sepakbola

Achmad Maufikus Zahroh Basyarahil¹, Faridha Nurhayati²

^{1,2} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: achmad.21033@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

PJOK merupakan satu diantara aspek kehidupan yang sangat penting peranannya dalam upaya membina dan membentuk manusia berkualitas tinggi. Dalam proses pembelajaran PJOK terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan salah satunya model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pelaksanaan pembelajaran terdapat berbagai macam materi salah satunya sepakbola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepakbola. Penelitian ini menggunakan metode *randomized control group pre-test dan post-test design*. Instrumen yang digunakan tes pengetahuan dan keterampilan. Sampel penelitian menggunakan *cluster random sampling* dengan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen dan VIII J sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif, uji normalitas, homogenitas, *wilcoxon*, *mann whitney* dan uji *N-Gain*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan Uji *Wilcoxon* terdapat perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen untuk nilai pengetahuan dan keterampilan ($0.000 < 0,05$) sedangkan untuk kelas kontrol pengetahuan ($0.149 > 0,05$) dan keterampilan ($0.005 < 0,05$). Pada Uji *Mann Whitney* menunjukkan adanya perbedaan nilai pengetahuan ($0.000 < 0,05$) dan untuk nilai keterampilan tidak ada perbedaan ($0.958 > 0,05$). Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan kontrol sepak bola kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya, dengan peningkatan hasil belajar pengetahuan kategori sedang sebesar 60.11% dan keterampilan 15.56% klasifikasi nilai peningkatan rendah.

Kata kunci: *Pembelajaran Kooperatif, TGT, Passing dan Kontrol, Sepakbola*

Abstract

PJOK is one of the aspects of life that has a very important role in efforts to foster and form high-quality humans. In the PJOK learning process there are various kinds of learning models that can be used, one of which is the TGT type cooperative learning model. The implementation of learning there are various kinds of material, one of which is football. This study aims to determine whether there is an effect of the TGT type cooperative learning model on the learning outcomes of passing and control of the inner foot of football. This research uses randomized control group pre-test and post-test design method. The instrument used knowledge and skill tests. The research sample used cluster random sampling with class VIII A as the experimental class and VIII J as the control class. Data analysis techniques used are descriptive analysis, normality test, homogeneity, *wilcoxon*, *mann whitney* and *N-Gain* test. The results of this study indicate that using the *Wilcoxon* Test there is a difference between the pre-test and posttest scores of the experimental group for knowledge and skills ($0.000 < 0.05$) while for the control class knowledge ($0.149 > 0.05$) and skills ($0.005 < 0.05$). The *Mann Whitney* test showed a difference in knowledge scores ($0.000 < 0.05$) and for skill scores there was no difference ($0.958 > 0.05$). So it can be concluded that the use of the TGT type cooperative learning model can improve the learning outcomes of class VIII soccer passing and control at SMP Negeri 21 Surabaya, with an increase in knowledge learning outcomes in the medium category of 60.11% and skills 15.56% classification of low improvement value.

Keywords : *Cooperative Learning, TGT, Passing and Control, Soccer*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya agar dapat mendapatkan pengetahuan baru dan meningkatkan kualitas. Dengan adanya pendidikan manusia bisa berproses, agar bisa meningkatkan keterampilan pada dirinya. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut Purwanto dalam (Wardana et al., 2020) Pendidikan yaitu kegiatan yang dilaksanakan berupa pembelajaran mengenai pemikiran dan fisik siswa yang dilakukan sepanjang hayat agar dapat menumbuhkan karakternya sehingga mendapatkan peran di lingkungannya dengan benar yang sesuai dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu pendidikan adalah faktor yang sangat krusial dalam kontribusinya untuk dapat mendidik dan mengembangkan individu yang unggul (Herawati, 2022).

Proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah terdiri beberapa pelajaran wajib ditempuh oleh siswa. Satu diantaranya ialah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) yang mempunyai kontribusi besar dalam kehidupan. PJOK berfungsi sebagai upaya untuk membimbing dan meningkatkan kualitas individu, dengan membentuk manusia yang sehat, kuat, dan memiliki karakter. Hal ini menyebabkan PJOK adalah pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa saat menempuh pendidikan sejak tingkatan paling kecil yakni SD maupun sampai perkuliahan atau universitas (Azwira et al., 2023). PJOK merupakan pembelajaran yang bukan hanya memberikan penekanan pada pertumbuhan jasmani, tetapi juga melihat sejumlah elemen perkembangan lainnya seperti interaksi sosial dan pemahaman (Zulfikar & Budiana, 2019). PJOK dapat memberikan pembelajaran kepada pelajar mengenai kegiatan fisik, terkait dengan aktivitas permainan, serta berolahraga yang dirancang dan dipikirkan secara sistematis agar dapat berguna pada kemajuan, perkembangan jasmani, kemampuan motorik, interaksi sosial, dan etika (Panuntun, 2020). Di dalam pembelajaran PJOK terdapat tiga macam pembelajaran permainan yaitu kelompok permainan invasion games, kelompok permainan net (*net games*), kelompok aktivitas fisik permainan kejar-kejaran (*tag games*). Permainan invasion adalah permainan yang mempunyai ciri adanya benturan secara langsung dengan lawan atau antara pemain dari dua regu yang berhadapan, adapun mempunyai tujuan membuat dan menghalangi terwujudnya gol dengan mengolah bola melalui cara *passing* (Bahagia, 2018). Kelompok permainan invasion terdapat berbagai macam permainan salah satu diantaranya yaitu sepakbola. Permainan sepakbola merupakan diantara beberapa olahraga yang banyak diminati oleh siswa. Sepakbola ialah cabor tim dengan dimainkan 2 kelompok yang saling berhadapan, yang terdiri 11 pemain. Dengan tujuan utama untuk mencetak gol (I Putu Darmayasa et al., 2023).

Pada pembelajaran PJOK, materi sepakbola terdapat berbagai macam gerak spesifik permainan sepakbola diantaranya *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepakbola, dimana ini dasar dari permainan sepakbola yang dapat dilakukan dan dipahami oleh siswa sehingga bisa menunjang kemampuan gerak dalam pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran terdampak oleh beberapa aspek didalamnya diantaranya keterampilan pengajar saat menyampaikan pembelajaran dan penerapan yang bisa menyesuaikan dengan pembelajaran yang akan diberikan. Guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran sesuai dengan kompetensi siswa terkait gerak spesifik sepakbola, kerjasama dan bermain *fairplay* serta memberitaukan pengetahuan tentang pentingnya pola hidup sehat (Danu P A, 2022). Oleh karena itu guru PJOK diharapkan dapat mempunyai inovasi pada saat menyampaikan pembelajaran untuk siswa supaya termotivasi dan tambah antusias dalam menjalankan pendidikan di sekolah. Kegiatan yang akan diberikan saat pembelajaran diharapkan mendapatkan perhatian lebih dari guru PJOK untuk tercapainya sebuah pembelajaran yang efektif (Wardana et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi beserta hasil wawancara yang dilakukan pada 23 April 2024 dengan guru PJOK mengenai kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. Saat penyampaian materi oleh guru hanya beberapa siswa saja yang dapat melakukan materi *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepakbola pembelajaran PJOK, terdapat beberapa siswa belum bisa melaksanakan dengan baik, akhirnya berdampak terhadap hasil belajar siswa yang kurang maksimal, karena tidak bisa

menerapkan materi ajar yang sudah disampaikan. Pada waktu jalannya pembelajaran terjadi, siswa yang mengalami kendala cenderung tidak aktif bertanya terkait kesulitan yang dialami saat pembelajaran, adapun peran guru sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Guru PJOK menyampaikan pada saat materi *passing* dan kontrol kaki dalam sepakbola kebanyakan siswa masih banyak yang belum bisa mempraktekkan, siswa yang belum bisa mempraktekkan ditekankan agar melakukan aktivitas gerak oleh guru meski tidak sesuai dengan cara yang tepat, sehingga bisa disimpulkan bahwa mekanisme pembelajaran PJOK materi sepakbola di SMP Negeri 21 Surabaya masih belum berjalan dengan baik.

Sesuai dengan permasalahan tersebut, guru dapat menggunakan inovasi pembelajaran model kooperatif karena proses belajar tersebut berbeda dengan model pembelajaran lainnya, hal ini bisa dilihat saat pembelajaran berjalan, dengan menggunakan pendekatan pengajaran kolaboratif tersebut siswa ditekankan bisa berkolaborasi dalam grup kecil sehingga siswa dapat saling bersosialisasi dan bertanya terkait kendala yang dialami dengan temannya, model pembelajaran kooperatif ini sangat menyenangkan dan mengembirakan sehingga pelajar dapat terlibat dalam mengikuti proses belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan cara agar saat belajar siswa bisa bekerja secara kelompok untuk bisa mencapai tujuan secara bersama (zuriatun hasanah, 2021). Sedangkan menurut Isjoni dalam (Herawati, 2022) Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang sering diterapkan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran sehingga dapat berfokus terhadap siswa, apalagi dalam menyelesaikan masalah, sehingga pengajar dapat membantu siswa yang kesulitan untuk berkolaborasi bersama serta membimbing mereka. Dalam pembelajaran kooperatif terdapat berbagai macam model pembelajaran diantaranya yaitu tipe *teams games tournamet*. Pada model pembelajaran *teams games tournament* yaitu pembelajaran ini mudah untuk diberikan kepada siswa, dimana melibatkan seluruh siswa dalam menerapkan aktivitas pembelajaran tanpa adanya suatu perbedaan, melibatkan siswa dalam berperan aktif sebagai tutor kepada temannya, terdapat model permainan dan penguatan (Azwira et al., 2023). Melalui penerapan metode pengajaran ini, besar harapan agar pelajar bisa terlibat aktif pada saat mengikuti pelajaran serta tidak cepat jenuh saat belajar.

Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut, maka dengan ini berencana menjalankan sebuah penelitian yang memiliki judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar *Passing* dan Kontrol Kaki Bagian Dalam Sepakbola.” Mengacu pada latar belakang yang sudah dijabarkan, terdapat pertanyaan pada studi ini yaitu sebagai berikut:

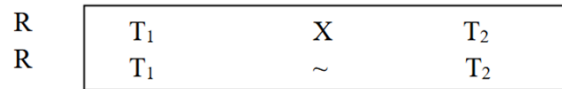
1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar *passing* dan kontrol kaki bagian dalam permainan sepakbola?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar *passing* dan kontrol kaki bagian dalam permainan sepakbola?

Berdasarkan latar belakang dan pertanyaan peneliti yang jelaskan, maka terdapat tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepakbola.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepakbola.

METODE

Penelitian menggunakan eksperimen semu dengan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Randomized Control Group Pre-test dan post-test Design. Pada design nya, kelompok eksperimen diberikan sebuah perlakuan sementara kelompok kontrol tanpa perlakuan. Diberikannya pre-test pada kedua kelompok sebagai langkah awal, dan saat selesai diberikannya perlakuan akan diadakan suatu pengukuran ulang. Pemilihan subjek yang dalam penelitian ini menggunakan metode pengacakan.



Gambar 1. Desain Penelitian

(Maksum, 2018)

Keterangan:

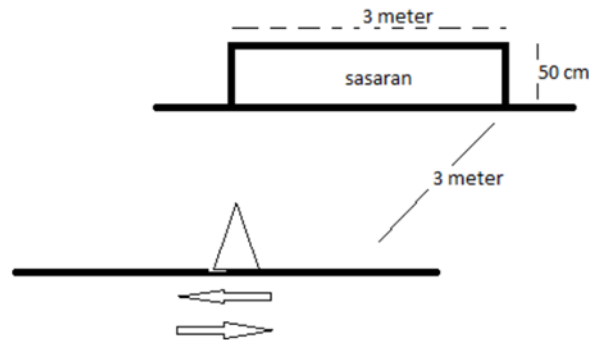
- R = Random
- T1 = Pre-test
- T2 = Post-test
- X = Treatment (perlakuan)
- ~ = Tanpa Perlakuan

Tempat penelitian di SMP Negeri 21 Surabaya yang beralamat di Jalan Jambangan Blk. 4, Jambangan, Kec. Jambangan, Surabaya, Jawa Timur 60232. Alasan memilih tempat ini dikarenakan pihak sekolah menerima masukan dari pihak lain berupa pemilihan topik penelitian yang disusun oleh peneliti dan bersedia jika dilakukan penelitian dan dilaksanakan pada 21 Oktober – 29 November 2024. Populasi penelitian keseluruhan kelas VIII mencakup 10 kelas reguler dengan total 320 siswa. Sampel penelitian menggunakan *Cluster Random Sampling* yang dilakukan menggunakan *spinner online* 2 kelas yang muncul menjadi kelas eksperimen VIII A dan kontrol VIII J, dengan total 66 siswa.

Instrumen penelitian memiliki peran sangat penting dalam penelitian. Fungsinya agar dapat memastikan data yang dibutuhkan diperoleh selama proses pengumpulan informasi lapangan. Dalam studi ini, proses pengumpulan informasi dilaksanakan menggunakan ujian. Instrumen yang diterapkan untuk menilai pengetahuan ialah dengan tes pilihan ganda. Sementara untuk melakukan penilaian keterampilan passing dan kontrol memakai instrumen keterampilan gerak.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penilaian aspek pengetahuan *passing* dan kontrol sepakbola

Capaian Pembelajaran	Indikator	Sebaran soal						Soal	Jumlah
		C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6		
Elemen Belajar Melalui Gerak Fase D	Siswa mampu menyebutkan dan menjelaskan gerak spesifik <i>passing</i> dan kontrol sepakbola	1						PG	1
Siswa mengemukakan dan membuktikan strategi gerak yang paling efektif dalam situasi gerak yang berbeda.	Siswa mampu menentukan macam-macam gerak spesifik <i>passing</i> dan kontrol sepakbola		3					PG	1
siswa menginvestigasi modifikasi peralatan, peraturan, dan <i>system skoring</i> yang mendukung prinsip <i>fair play</i> dan partisipasi inklusif. Siswa Mengimplementasikan, keterampilan,	Siswa mampu mengurutkan gerak spesifik <i>passing</i> dan kontrol sepakbola		7		2			PG	5
kepemimpinan, Kerja sama, dan proses pengambilan keputusan dalam kelompok Saat terlibat dalam berbagai aktivitas fisik.	Siswa mampu menganalisis dan menyimpulkan gerak spesifik <i>passing</i> dan kontrol sepakbola yang benar dan salah			6				PG	4
						5			
						8			
						9			
	Jumlah	1	2	5	3				11



Gambar 1. Instrumen keterampilan

Sumber : (Narlan & Juniar, 2017)

Instrumen tes keterampilan *passing* dan kontrol

1. Tujuannya menilai koordinasi kaki dalam saat pengumpanan dan menerima bola.
2. Alat atau fasilitas yang diperlukan 3 atau 4 bola, lakban, kerucut 1, *roll meter*, lembar penilaian, *bolpoint*, peluit, *stopwact/jam*.
3. Petugas :
 - a. seseorang membantu untuk menjadi bagian waktu agar bisa memberikan tanda “ya” dan “stop”
 - b. seseorang yang menghitung total pelaksanaan *passing* dan kontrol bola yang dilakukan siswa 30 detik serta menulis perolehannya.
4. Petunjuk pelaksanaan :
 - a. Siswa memulai *start* dari jarak melakukan 3 m dengan berada di garis yang sudah ditentukan.
 - b. Saat adanya tanda ya “ya” siswa siap untuk melakukan tes yaitu *passing* ke sasaran yang sudah ditentukan, kemudian siswa menahannya menggunakan kaki dalam setelah garis yang ditetapkan.
 - c. Tahap berikutnya setelah menguasai bola, siswa melanjutkan melakukan *passing* dan seterusnya
 - d. Laksanakan kegiatan ini selama 30 detik.
 - e. Jika bola yang digunakan tidak bisa dikuasai sehingga keluar dari area tes, siswa bisa memakai bola yang sudah disiapkan.
5. Pedoman penilaian :
 - a. Point 1 didapat dengan satu percobaan *passing* dan kontrol yang benar.
 - b. Jika bola yang ditendang melebihi tinggi target maka tidak akan dihitung.
 - c. Point tidak terhitung jika bola yang dikontrol tidak dengan menggunakan area kaki dalam.
 - d. Jika bola yang ditahan diarea depan garis tendang maka tidak akan dihitung.
 - e. Hasil akhir yaitu total keseluruhan skor yang diperoleh selama pelaksanaan 30 detik.

Sumber : (Narlan & Juniar, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan penelitian sebanyak 5 kali pertemuan, hasil data yang diperoleh pada saat pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*, saat menggunakan 2 instrumen tes pengetahuan dan keterampilan, instrumen pengetahuan berupa tes tulis yaitu pilihan ganda sebanyak 11 soal, sedangkan untuk instrumen keterampilan tes pelaksanaan *passing* dan kontrol kaki bagian dalam yang diberikan estimasi waktu selama 30 detik dan diambil jumlah terbanyak selama kegiatan tes berlangsung, yang kemudian data diolah dan dianalisis menggunakan SPSS (*Statistical Package Social Science*) Versi 21.

Uji statistik deskriptif dan Normalitas

Tabel 2. Uji statistik deskriptif dan Normalitas

Variabel	Kelompok	Mean	SD	Min	Max	p-Value
Postkurangi	Eksperimen	17.73	14.174	0	46	0.012
PrePengetahuan	Kontrol	2.59	11.550	-19	27	0.000
PostKurangiPreK	Eksperimen	9.02	5.885	0	25	0.000
eterampilan	Kontrol	10.78	19.509	-33	58	0.000

Berdasarkan hasil dari analisis uji statistik dan normalitas dengan Kolmogorov – smirnov di atas, data hasil belajar pengetahuan dan keterampilan, pada hasil belajar pengetahuan p-value kelompok eksperimen 0.012 ($> 0,05$) berdistribusi normal, namun kelompok kontrol 0.000 ($< 0,05$) tidak normal. Sedangkan untuk hasil belajar keterampilan pada kelompok eksperimen dan kontrol sama mendapatkan hasil p-value 0.000 ($> 0,05$) yang menunjukkan tidak normal.

Uji Wilcoxon

Tabel 3. Uji Wilcoxon

Variabel	Ranks	N	Nilai Asymp sig
Eksperimen	Negative	0	0.000
	Positive	27	
	Ties	7	
	Total	34	
Keterampilan	Negative	0	0.000
	Positive	28	
	Ties	6	
	Total	34	
Kontrol	Negative	8	0.149
	Positive	11	
	Ties	13	
	Total	32	
Keterampilan	Negative	3	0.005
	Positive	20	
	Ties	9	
	Total	32	

Dari data hasil belajar pengetahuan ataupun keterampilan kelas eksperimen menunjukkan

- Pengetahuan : Menunjukkan ada peningkatan hasil belajar sebanyak 27 siswa, sedangkan hasil belajar 0 siswa, dan hasil belajar yang sama 7 orang. Dengan Nilai Asymp. Sig. sebesar 0.000 (< 0.05) hipotesis diterima.
- Keterampilan : Menunjukkan ada peningkatan hasil belajar siswa sebanyak 28, penurunan 0, dan hasil belajar yang sama 6 siswa. Nilai Asymp. Sig. sebesar 0.000 (< 0.05) hipotesis diterima.

Informasi data hasil belajar kelas kontrol menunjukkan bahwa

- Nilai pengetahuan : Memperlihatkan terdapat peningkatan belajar 11 siswa, penurunan hasil belajar 8 siswa, dan hasil belajar yang sama 13 siswa. Nilai Asymp. Sig. hipotesis ditolak sebesar 0.149 (> 0.05)
- Nilai keterampilan : Memperlihatkan adanya kemajuan belajar 20 siswa, penurunan hasil belajar 3 siswa, dan hasil belajar yang sama 9 siswa. Nilai Asymp. Sig. 0.005(< 0.05) hipotesis diterima.

Dari hasil yang diperoleh keseluruhan Uji Wilcoxon hasil p-value dari pembelajaran pengetahuan dan keterampilan, menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebesar p-value 0.000. Oleh karena itu, hipotesis dapat dikatakan kerja (H1) diterima dan Hipotesis nol (H0) ditolak, sementara untuk kelas kontrol terdapat dua hasil yaitu untuk nilai pengetahuan sebesar 0.149 $>0,05$ dikatakan tidak signifikan atau ditolak, sementara untuk nilai keterampilan sebesar

0.005<0,05 hipotesis diterima, sehingga dapat disimpulkan hasil data analisis keseluruhan Uji *Wilcoxon* terdapat pengaruh hasil belajar *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepakbola terhadap model pemebelajaran kooperatif tipe TGT.

Uji Mann Whitney

Tabel 4. Uji Mann Whitney

Variabel	Kelompok	N	Nilai Asympg sig
Selisih Nilai Pengentahuan	Eksperimen	34	0.000
	Kontrol	32	
	Total	66	
Selisih Nilai Keterampilan	Eksperimen	34	0.958
	Kontrol	32	
	Total	66	

Data dari hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol pengetahuan, dinyatakan Ho diterima karena nilai asympg sig 0.000 < (0.05) sedangkan untuk nilai dari hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol keterampilan nilai asympg sig 0.958 > (0.05) maka Ho ditolak. Dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara hasil belajar pengetahuan dan untuk nilai keterampilan tidak ada perbedaan.

Uji N-Gain

Tabel 5. Uji N-Gain

	Variabel	N-Gain Persen
Eksperimen	Pengetahuan	60.11%
	Keterampilan	15.56%
Kontrol	Pengetahuan	2.72%
	Keterampilan	10.38%

Berdasarkan hasil dari uji N-Gain dari tabel di atas menunjukkan kenaikan dengan presentase kelas eksperimen hasil belajar pengetahuan meningkat 60.11% dan keterampilan mendapatkan 15.56% sehingga hasil uji N-Gain untuk kelas eksperimen pengetahuan mendapatkan peningkatan sedang, dan rendah untuk keterampilan. Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan hasil belajar pengetahuan 2.72% dan keterampilan 10.38% sehingga untuk kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil uji N-Gain mendapatkan peningkatan rendah.

Pembahasan ini akan menjabarkan hasil analisis data pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepakbola. Dengan menggunakan Uji *Wilcoxon* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mencakup keseluruhan menunjukkan hasil p-value 0.000<0,05 untuk kelas eksperimen, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis kerja (H1) diterima dan Hipotesis nol (H0) ditolak, sementara untuk kelas kontrol terdapat dua hasil yaitu untuk nilai pengetahuan sebesar 0.149>0,05 dikatakan tidak signifikan atau ditolak, sementara untuk nilai keterampilan sebesar 0.005<0,05 hipotesis diterima. Dapat disimpulkan hasil data analisis keseluruhan Uji *Wilcoxon* terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepak bola terhadap model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sedangkan untuk Uji *Mann Whitney* nilai pengetahuan sebesar 0.000 < (0.05) diterima, sementara untuk nilai keterampilan sebesar 0.958 > (0.05) maka Ho ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pengetahuan ataupun nilai keterampilan pada kelas eksperimen dan kontrol. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan Uji *N-Gain* kelas eksperimen, dimana hasil belajar pengetahuan meningkat sebesar 60.11% dan keterampilan 15.56%. Dengan didukung penelitian terdahulu menurut (Wardana et al., 2020) bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar *passing control* sepak bola dalam PJOK di SMA Negeri 2 Singaraja. Selain itu penelitian menurut Piliانا et al., (2020) mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games*

tournament pada materi *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam siswa kelas VIII SMPN 2 Sidoarjo. Serta menurut (Sudarso, 2017) mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada hasil belajar dribbling sepakbola siswa kelas V SDN Tanjungan Driyorejo Gresik.

Pada penelitian ini memperlihatkan adanya perbedaan signifikan dari hasil belajar pengetahuan dan keterampilan dalam penerapan metode TGT. Model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dengan teman sebayanya memudahkan dalam tutorial pelaksanaan di kelompok oleh karena itu dapat memungkinkan siswa bersemangat berfikir dan belajar, mengembangkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas dan lebih mempunyai kesempatan dalam merespon atau memberikan umpan balik terhadap informasi dan pengetahuan yang telah diberikan. Kelebihan pembelajaran TGT mencakup penerimaan mengenai perbedaan individu, potensi memahami materi lebih detail, keaktifan dalam proses pembelajaran, serta kemampuan untuk mengembangkan sosial, kepekaan, dan toleransi di antara siswa (Nurhayati et al., 2022).

SIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan peningkatan hasil belajar pada *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepakbola di kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya.
2. Berdasarkan hasil dari Uji *N-Gain* dengan hasil belajar pengetahuan meningkat sebesar 60.11% klasifikasi nilai peningkatan sedang dan keterampilan 15.56% klasifikasi nilai peningkatan rendah. Berisi simpulan dan saran.

Aspek yang dapat disarankan berdasarkan kesimpulan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah dan guru PJOK, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT dapat memberikan pengaruh peningkatan dalam hasil belajar *passing* dan kontrol kaki bagian dalam sepakbola kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya. Dengan ini besar harapannya untuk bisa mempertimbangkan menggunakan model pembelajaran ini.
2. Bagi siswa, harapan dari peneliti agar bisa melaksanakan pembelajaran PJOK secara serius pada saat pembelajaran sehingga hasil belajar semakin baik lagi dan bisa meningkat.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan meneliti mengenai pembelajaran TGT disarankan agar dapat menggunakan materi yang berbeda agar bisa diketahui perbandingannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan Terimakasih kepada Kepala sekolah SMP Negeri 21 Surabaya dan Guru PJOK yang telah memberikan izin beserta bantuannya selama proses penelitian berlangsung. Tidak lupa Terimakasih juga peneliti ucapkan kepada Dosen Pembimbing, Dosen Penguji, Tim Penelitian, Peserta didik SMP Negeri 21 Surabaya yang sudah terlibat serta membantu penelitian ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwira, A., Atiq, A., Hidasari, F. P., & Yunitaningrum, W. (2023). *Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) terhadap hasil belajar shooting sepakbola*. 6(1), 246–265. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i1.16742>
- Bahagia, Y. (2018). *Modul 1 : hakekat permainan invasi*. 1–25.
- Danu P A. (2022). KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VII SMP N 1 KRADENAN. *Science*, 7(1), 1–8. <http://link.springer.com/10.1007/s00232-014-9701-9>
<http://link.springer.com/10.1007/s00232-014-9700-x>
<http://dx.doi.org/10.1016/j.jmr.2008.11.017>
<http://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S1090780708003674>
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/1191>

- Herawati, L. H. (2022). *Jurnal Penelitian , Pendidikan dan TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN*. 3(2), 117–125.
- I Putu Darmayasa, Edi Agus Saputra, I. K., & I Ketut Semarayasa. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Sepak Bola pada Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 4 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(1), 21–28. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i1.47367>
- Maksum, A. (2018). *Metodelogi Penelitian dalam Olahraga* (Khalid Mawardi (ed.); edisi 2).
- Narlan, A., & Juniar, D. T. (2017). Pengembangan Instrumen Keterampilan Olahraga Futsal. *Jurnal Siliwangi*, 3(2), 245.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Piliana, I. W. W., Artanayasa, I. W., & Satyawan, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 100. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29815>
- Sudarso, S. D. R. (2017). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE Teams Games Tournament (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA Rio Danang Setiawan Sudarso*. 05, 564–572.
- Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 7(2), 126. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i2.26403>
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>
- zuriatun hasanah, ahmad sofiyul h. (2021). *IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan Vol. 1, No. 1, April 2021 P-ISSN : - ; E-ISSN : - https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna*. 1(1), 1–13.