

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Keterampilan Dribbling Sepak Bola di MAN 2 Kota Madiun

Muhammad Naufal Ainur Ridho¹, Afifan Yulfadinata²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: Naufalridho0102@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh serta besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola di Kelas X, D MAN 2 Kota Madiun. Penelitian ini menggunakan metodologi pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu eksperimen semu dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Populasi penelitian ini berjumlah 348 siswa dan sampel yang diambil yaitu 20 siswa. Dari melakukan pengambilan data pada saat penelitian ini dapat kita ketahui dengan metodologi analisis yang dihitung secara otomatis menggunakan SPSS (*Statistical Package Social Science*) tipe 23 dan hasilnya terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* sepak bola siswa. Hasil dari analisis data yang telah dilakukan peneliti mendapatkan hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 37,42 detik sedangkan hasil rata-rata nilai *post-test* sebesar 35,37 detik. Sesuai dengan hasil uji t (*paired sample t-test*) antara hasil skor *pre-test* dan *post-test* hasil P-Value sebesar 0,00 dengan kesimpulan nilai $\alpha < (0,05)$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima, sehingga ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) dalam meningkatkan keterampilan *Dribbling* Sepak Bola siswa MAN 2 Kota Madiun kelas X, D, dengan peningkatan 5,12%.

Kata kunci : *Pembelajaran, Model TGT (Teams Games Tournament), Dribbling Sepak Bola.*

Abstract

This research aims to determine the influence and magnitude of the influence of implementing the TGT (*Teams Games Tournament*) learning model on improving soccer dribbling skills in Class X, D MAN 2 Madiun City. This research uses a quantitative approach methodology with an experimental research type, namely a quasi-experiment with a *One Group Pretest-Posttest* design. The population of this research was 348 students and the sample taken was 20 students. From collecting data during this research, we can see that the analysis methodology is calculated automatically using SPSS (*Statistical Package Social Science*) type 23 and the results show that there is an influence in implementing the TGT (*Teams Games Tournament*) based learning model in improving students' soccer dribbling skills. The results of the data analysis carried out by the researchers obtained an average pre-test value of 37.42 seconds, while the average post-test value was 35.37 seconds. In accordance with the results of the t test (*paired sample t-test*) between the pre-test and post-test scores, the P-Value results were 0.00 with the conclusion that the value was $\alpha < (0.05)$, it can be concluded that H_a was accepted, so there was a significant effect of implementing the TGT (*Teams Games Tournament*) based learning model in improving the soccer dribbling skills of MAN 2 Madiun City students for class X, D, with an increase of 5.12%.

Keywords : *Learning, Model TGT (Teams Games Tournament), Dribbling Football.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bentuk upaya usaha sadar yang perlu diperhatikan bagi kehidupan karena dengan suatu pendidikan manusia dapat dibentuk kualitasnya, karakter, hingga intelektualnya. Selain itu melalui pendidikan manusia dapat menambah wawasan. Dengan adanya

wawasan yang luas, manusia dapat menciptakan sebuah gagasan dan sebuah solusi untuk mencari jalan keluar dari berbagai masalah yang akan dihadapi di dalam suatu kehidupan di masa yang akan datang. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang tertulis pada BAB 1 Pasal 1 pengertian dari Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar seorang 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 (Tambun et al., 2020). Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk mendapatkan kesempatan pendidikan .

Di Indonesia sendiri, suatu pendidikan berjalan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada BAB II Pasal 3 yang berisi tentang Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Tyson et al., 2021). Pendidikan juga diartikan sebagai segala sumber ilmu pengetahuan yang ada kaitannya dengan pembelajaran sepanjang hidup di suatu tempat yang mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan makhluk hidup. Maka dari itu pendidikan memerlukan proses yang panjang sehingga terjadi pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat (Pristiwanti et al., 2022) .

Menurut Fathurrahman (dalam Panuntun, 2020) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Pembelajaran merupakan salah satu stimulus yang dapat membantu pendidik guna dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan terhadap peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah salah satu proses yang dapat membantu peserta didik dengan tujuan dapat belajar dengan baik. Terdapat beberapa jenis model pembelajaran yang dapat mempermudah proses pembelajaran

Menurut Fathurrahman (dalam Panuntun 2020) mengemukakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berguna sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Terdapat beberapa model pembelajaran antara lain; TGT (*Teams Games Tournament*), PBL (*Problem Based Learning*), NHT (*Number Head Together*), Jigsaw, TGFU (*Teaching Games for Understanding*), Kooperatif dan STAD (*Student Teams Achievement*).

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran jenis TGT (*Teams Games Tournament*). Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) menurut Fathurrahman (dalam Panuntun, 2020) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah dilaksanakan dalam aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif. Pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) memungkinkan siswa dapat belajar dengan nyaman, santai, rileks juga dapat meningkatkan kedisiplinan, tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, sportivitas serta keterlibatan dalam belajar. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat digunakan dalam berbagai bidang pendidikan termasuk mata pelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan proses pembelajaran berkelompok, pemberian materi yang dapat dilakukan dengan presentasi dan melakukan diskusi kelompok.

Menurut Shoimin (dalam Mahardika et al., 2020) pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan dengan melibatkan aktivitas siswa tanpa membedakan status. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya serta mengandung unsur permainan dan bantuan dari teman sebaya. Dalam model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) biasa akan dibentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa tanpa membedakan status.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu proses kegiatan pembelajaran yang melibatkan belajar kelompok para siswa dengan metode bermain games. Tipe model pembelajaran ini melibatkan semua aktivitas siswa tanpa membedakan status sosial, menggunakan siswa lain sebagai tutor sebaya dan menerapkan metode belajar dengan bermain.

Dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dianggap dapat meningkatkan siswa untuk melakukan kerja sama untuk mencapai tujuan bersama (*positive independence*), meningkatkan interaksi dengan saling berinteraksi secara langsung (*face to face interaction*), meningkatkan keaktifan siswa (*individual accountability*), meningkatkan kerjasama dan kolaborasi antar siswa dan dengan guru (*use of collaborative or social skill*), meningkatkan siswa untuk bekerja secara efektif (*group processing*). Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat dilakukan di berbagai bidang pendidikan, termasuk pada pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan atau yang disingkat dengan PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Menurut Husdarta (dalam Hasanah et al., 2021) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. PJOK merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportifitas, spiritual dan sosial), serta pembiasaan untuk melakukan kebiasaan pola hidup sehat yang diharapkan mampu untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu Sepak Bola. Sepak bola merupakan permainan yang sederhana yang dimainkan oleh sebelas pemain utama dan biasanya terdapat tujuh orang sebagai cadangan. Permainan sepak bola dimainkan secara beregu sehingga diperlukan komunikasi yang baik dengan rekan satu timnya. Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh masyarakat yang dapat dimainkan oleh semua kalangan (Nasution, 2023). Sepak bola dapat menjadi hiburan bagi semua masyarakat tidak terkecuali bagi pelajar SMA/MA.

Sepak bola merupakan salah satu materi pembelajaran dalam kurikulum pendidikan jasmani kelas X di MAN 2 Kota Madiun. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan salah satunya adalah materi teknik dasar dan variasi menggiring bola (*dribbling*) berpasangan dan berkelompok dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki dengan koordinasi yang baik. Menurut Darma et al., (2024) menjelaskan *dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Teknik *dribbling* dalam bermain sepak bola menurut Mappaompo dkk., (2024) terbagi menjadi tiga yaitu, 1) *dribbling* menggunakan kaki luar, 2) *dribbling* menggunakan kaki dalam, 3) *dribbling* menggunakan punggung kaki. Setiap pemain harus memiliki pemahaman yang kuat tentang kemampuan dasar menggiring bola.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *dribbling*/menggiring bola memiliki peranan penting dalam permainan sepak bola. *Dribbling* adalah cara untuk memindahkan bola namun masih tetap dalam penguasaan. Terdapat tiga jenis *dribbling* yaitu *dribbling* dengan kaki luar, kaki dalam dan punggung kaki. Keterampilan dalam melakukan *dribbling* merupakan salah satu kunci untuk memenangkan pertandingan.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) di MAN 2 Kota Madiun, peneliti mengamati bahwa pada saat proses pembelajaran PJOK khususnya pada pembelajaran praktik materi *dribbling* sepakbola masih belum menemukan titik efektif dalam pembelajaran. Karena ada satu kelas siswa yang dimana siswa masih banyak yang belum mampu melaksanakan praktek sepak bola (*dribbling*) dengan ketentuan yang sudah dijadikan tolak ukur. Kelas yang menjadi sorotan yaitu kelas X, D karena sangat terlihat menonjol pada saat pembelajaran banyak siswa yang masih mengalami kesulitan melakukan *dribbling* sepak bola. Maka dari itu diperlukan metode pembelajaran yang efektif dan kreatif agar siswa mudah memahami materi yang diajarkan dan

mampu mempraktekannya, dikarenakan metode mengajar merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas yang telah dikemukakan oleh peneliti maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Meningkatkan Keterampilan *Dribbling* Sepak Bola di Man 2 Kota Madiun”. Adapun tujuan yang akan dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola di Kelas X, D MAN 2 Kota Madiun.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola di Kelas X, D MAN 2 Kota Madiun.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksum (2018:81) penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang memiliki ciri tidak memenuhi empat hal yaitu dengan adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomasi, dan ukuran keberhasilan. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang memiliki sifat induktif, objektif, dan ilmiah data yang diolah berupa angka atau nilai. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *One Group Pretest-Posttest Design* dikarenakan pada saat pengamatan, guru pjok hanya menyarankan satu kelas saja yang cocok untuk dilakukan penelitian ini. Dalam desain ini tidak terdapat kelompok kontrol serta pemilihan objek maupun subjek yang diteliti. Yang diunggulkan desain ini yaitu penelitian dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* hasilnya dapat diketahui secara pasti perbedaan dari hasil akibat pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yang diberikan (Maksum, 2018:115-156). *Pre-test* dan *pos-test* yang diberikan berupa Tes *Slalom Dribble* Bobby Charlton kemudian *treatment* yang diberikan berupa model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*).

T1 X T2

(Maksum, 2018)

Keterangan
T1: *Pre-test*
X: Perlakuan
T2: *Post-test*

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Kota Madiun. Waktu pelaksanaan penelitian ini 4 minggu. Dilaksanakannya pengambilan data mulai tanggal 1 Oktober 2024.

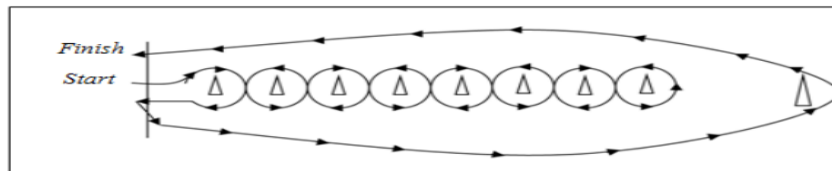
Populasi pada dasarnya merupakan objek atau seluruh individu yang akan diteliti dan akan digeneralisasikan yang dimana pengambilan kesimpulan terhadap suatu kelompok atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari kelompok atau objek yang diteliti (Maksum, 2018). Pada penelitian ini populasinya adalah siswa kelas X MAN 2 Kota Madiun yang berjumlah 348 siswa.

Menurut Ahyar (2020) sampel dapat diartikan sebagian dari anggota populasi yang diambil menggunakan teknik *sampling*. Pada penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling* atau sampel bertujuan. Menurut Maksum (2018:65) *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan ciri atau karakteristik yang sudah diketahui terlebih dahulu berdasarkan sifat dari populasi. Dalam teknik *sampling* ini kriteria sampel ditentukan oleh peneliti sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan PLP (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) di MAN 2 Kota Madiun kelas yang sesuai untuk dijadikan sampel yaitu Kelas X D dengan jumlah siswa 20 dikarenakan kebanyakan siswa di kelas ini masih kurang dalam mempraktikkan *dribbling* sepak bola.

Menurut Hermansyah (2016) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dapat membantu dan digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengumpulan data agar penelitian

menjadi sistematis dan dapat dipermudah. Instrumen memiliki peran yang penting dalam penelitian. Fungsi instrumen penelitian adalah untuk mendapatkan data yang diperlukan bagi peneliti yang sedang mengumpulkan informasi di lapangan.

Pada penelitian ini Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tes *Slalom Dribble Bobby Charlton*. Hasil penelitian dengan instrumen *Slalom Dribbling Bobby Charlton* menunjukkan validitas dan reliabilitas sebesar 0,973 dan 0,864 (Hermansyah, 2016).



Gambar 1 Slalom Dribble Bobby Charlton

(Hermansyah, 2016)

Ketentuan pelaksanaan tes menggunakan *slalom dribble* sebagai berikut:

1. Tujuan : mengukur kemampuan dan keterampilan *dribbling*.
2. Alat : lapangan, bola, cone, stopwatch, lembar penilaian.
3. Petugas : pencatat hasil dan timer.
4. Persiapan pelaksanaan:
Tes ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Pasang delapan cone secara berderet, seperti sebuah jalur *slalom* sesuai dengan gambar 3.1.
 - b. Aturlah delapan cone dengan jarak 1 meter.
 - c. Posisikan cone yang ke-9 pada jarak 5 meter setelah cone terakhir.
5. Petunjuk pelaksanaan:
Pelaksanaan tes ini berdasarkan petunjuk sebagai berikut:
 - a. Siswa berdiri siap dengan bola di kaki pada garis start.
 - b. Petugas memberikan aba-aba mulai dan siswa yang bersiap tersebut bergerak secara zig-zag melewati kedelapan cone tersebut kedua arah, kembali ke titik awal (garis *start*) menggunakan kaki yang terbaik.
 - c. Kemudian, sambil tetap menguasai bola, larilah memutar cone yang paling jauh (cone ke-9) dan kembali ke garis finish/ start.
 - d. Tujuannya adalah melakukan *dribbling* melewati semua cone sesuai instruksi
 - e. Setiap anak melakukan 2 kali dan diambil waktu yang terbaik.

Tabel 1 Norma Tes

Kategori	Waktu
Sangat baik	17,99 – 19,00
Baik	19,01 - 21,00
Sedang	21,01 – 23,00
Kurang	23,01 – 25,00
Sangat kurang	25,01 – 60,00

(Hermansyah, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan menjabarkan mengenai hasil dari penelitian dan pembahasan setelah melaksanakan penelitian selama 3 kali pertemuan. Hasil data yang diperoleh pada saat *pre-test* dan *post-test* menggunakan tes *Slalom Dribble Bobby Charlton* digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola siswa di Kelas X, D MAN 2 Kota Madiun yang dijadikan sampel pada penelitian. Kemudian hasil datanya diolah dan dianalisis secara otomatis menggunakan *Statistical Package for Social Science (SPSS)* tipe 23.

Deskripsi Data

Pada deskripsi data membahas tentang perhitungan *mean*, standar deviasi, varian, nilai minimum dan maksimum. Sehingga dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Perhitungan Pre-test dan Post-test Angket Kecerdasan Emosional.

Deskripsi	Pre-test	Post-test
<i>Mean</i>	37,42 s	35,37 s
Standar Deviasi	7,58	8,39
Varian	57,41	70,35
Nilai Minimum	26,43 s	23,07 s
Nilai Maksimal	53,12 s	52,58 s

Hasil dari penjabaran tabel 2. yaitu, setelah melakukan perhitungan data tes *Slalom Dribble Bobby Charlton* pada siswa kelas X, D hasil (*pre-test*) adalah skor rata-rata atau *Mean* 37,42, dengan Standar Deviasi sebesar 7,58, Varian sebesar 57,41, serta nilai Minimum sebesar 26,43 dan nilai Maksimum sebesar 53,12. Hasil (*post-test*) setelah diberikan pembelajaran model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah skor rata-rata atau *Mean* 35,37, dengan Standar Deviasi sebesar 8,39, Varian sebesar 70,35 serta nilai Minimum sebesar 23,07 dan nilai besarnya sebesar 52,58.

Uji Normalitas

Uji normalitas berlaku ketentuan : Jika *p-value* > 0,05 maka dapat dinyatakan berdistribusi normal, namun jika sebaliknya *p-value* < 0,05 maka tidak berdistribusi normal..

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pre-Test Dan Post-Test Angket Kecerdasan Emosional.

	Test	Sig	Kesimpulan
Kecerdasan Emosional	Pre-test	0,058	Normal
	Post-test	0,200	Normal

Dari tabel 3. perhitungan uji kelayakan atau normalitas pada penelitian ini dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang mana dihasilkan dari perhitungan keluar hasil nilai yang signifikan dikarenakan nilai yang dihasilkan lebih dari nilai acuan yaitu dengan nilai berjumlah 0,05 atau dengan kata lain yaitu tes *Slalom Dribble Bobby Charlton Pre-test sig > a* (0,058>0,05), dan angket *Post-test sig > a* (0,200>0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil dari penghitungan jumlah nilai awal dan jumlah nilai akhir dinyatakan normal karena hasil dari penghitungan lebih besar dari nilai acuan yaitu 0,05..

T-test (Paired Samples T-test)

Uji *Sample T-test (Paired Samples T-test)* merupakan teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara dua sampel yang dijadikan subjek penelitian, sebagai berikut hasil perhitungan *Paired Samples T-test*:

Tabel 4. Hasil Uji Paired Samples T-test

Variabel	N	Mean	SD	T	Df	P-Value
Pre-test	20	37,42 s	7,58	4.951	19	0,00
Post-test	20	35,37 s	8,39			

Penjabaran hasil penghitungan dari tabel 4. berkaitan dengan hasil uji T-test menggunakan *Paired Samples T-test* menghasilkan jumlah nilai sig < a (0,05) yaitu (0,00) < (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Dapat diartikan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan

model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola di Kelas X, D MAN 2 Kota Madiun.

Dari hasil diatas, peneliti menganalisis data *Pre-test* dan *Post-test* dengan menggunakan angket kecerdasan emosional, dengan hasil sebagai berikut data *Pre-test* di pertemuan pertama rata-rata nilai pada *Pre-test* berjumlah 37,42 Setelah mendapatkan nilai hasil *Pre-test* akan diberikan perlakuan atau *treatment* berupa pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* akan dilakukan pengambilan data nilai *Post-test* dan didapatkan nilai pada tes *Slalom Dribble* Bobby Charlto dengan jumlah 35,37, sehingga peningkatan nilai rata-ratanya sebesar 2,05. Yang artinya hasil nilai tes *Slalom Dribble* Bobby Charlto pada *Pre-test* dan *Post-test* mengalami peningkatan berjumlah 5,12%. Dari data di atas peneliti menganalisis hasil dari uji t antara nilai *Pre-test* dan *Post-test* menghasilkan data *p-value* sebesar 0,00 dengan kesimpulan nilai $\alpha < (0,05)$ yaitu $(0,00 < 0,05)$. Dengan demikian dari hasil diatas Ha diterima.

Dari hasil penjelasan di atas bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola di Kelas X, D MAN 2 Kota Madiun, dengan peningkatan sebesar 5,12%. Dari hasil uji t (*paired sample t-test*) antara hasil skor tes *Slalom Dribble* Bobby Charlto *pre-test* dan *post-test* *P-value* sebesar 0,00 dengan kesimpulan nilai $\alpha < (0,05)$. Dengan demikian hasil uji t di atas Ha diterima, sehingga ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola di Kelas X, D MAN 2 Kota Madiun.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah diolah datanya, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola di Kelas X, D MAN 2 Kota Madiun
2. Besar pengaruh penerapan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan keterampilan *dribbling* sepak bola di Kelas X, D MAN 2 Kota Madiun sebesar 5,12%.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Kepala Man 2 Kota Madiun dan Guru PJOK yang telah memberikan izin dan fasilitas selama proses penelitian. Terimakasih juga peneliti ucapkan kepada Dosen Pembimbing, tim peneliti, dan siswa Man 2 Kota Madiun yang terlibat serta membantu penelitian ini hingga selesai

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, H. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif (Issue March). CV. Pustaka Ilmu.
- Darma, I. Z., & Fernando, R. (2024). Kontribusi kelincahan dan kecepatan terhadap kemampuan *dribbling* sepakbola: Studi korelasi pada siswa ekstrakurikuler. *Sport, Education, and Technology*, 1(1), 1–6.
- Hermansyah, D. (2016). Tingkat Keterampilan *Dribbling* Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Sepakbola Di Smp N 1 Wonosari. *Resma*, 3(2), 13–22.
- Hasanah, N. R., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2021). Survey Pelaksanaan Pembelajaran Pjok Secara Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 189–196.
- Mahardika, I. K. D. O., & Putra, M. (2020). Teams Games Tournament Assisted by Question Card Increases Student Knowledge Competence in Science Learning. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 301–309.
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Maksum. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. Jawa Barat: CV Jejak, 298.
- Mappaompo, M. A., Asjaya, I., Muhammadong, M., Nur, M., & Hudain, M. A. (2024). Koordinasi Mata Kaki, Kelincahan Dan Percaya Diri Terhadap Hasil Belajar Menggiring Bola. *Jambura*

Journal of Sports Coaching, 6(1), 34–44.

- Nasution, A. Y. (2023). Dinamika Eksistensi Komunitas Supporter Klub Sepak Bola (Studi Kasus Solidaritas Sosial Chelsea Indonesia Supporter Club di Kota Medan). Universitas Sumatera Utara.
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada SiswaKelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19–23.
- Pelawij tyson, Idris, & Is M Fadhlan. (2021). Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dalam upaya pencegahan pernikahan dini (dibawah umur).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Tambun, S., Sirait, G., & Simamora, J. (2020). Analisis Yuridis Hak Dan Kewajiban Warga Negara Atas Pendidikan Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Visi Sosial Humaniora*, 1(1), 84–92.