

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar *Dribbling Sepakbola*

Muhammad Saiq Akmalludin

Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: muhammadsaiq.20058@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMKN 3 Surabaya masih menggunakan model pembelajaran yang klasikal dan kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui pengaruh serta besar peningkatannya pada penerapan model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola siswa kelas XI di SMKN 3 Surabaya. Subjek penelitian adalah siswa-siswi kelas XI TMP 2 dan XI TMP 3, yang masing-masing dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan menggunakan pendekatan eksperimen murni (*true eksperimental design*), Penelitian ini mengevaluasi pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola. Instrumen yang digunakan terdiri dari soal tes pengetahuan terkait teknik *dribbling* sepak bola dan tes praktik keterampilan *dribbling* melewati cone secara zig-zag. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas untuk menentukan distribusi data, uji Mann-Whitney untuk melihat signifikansi perbedaan antar kelompok, serta analisis N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keseluruhan komponen memperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,05. Selanjutnya dilakukan uji statistik menggunakan *Man Whitney Rank-Sum* didapatkan kesimpulan jika keseluruhan data yang sudah diuji mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) 0.000 < 0,05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada aspek pengetahuan sebesar 69,39% dan pada aspek keterampilan sebesar 74,47%. Penelitian ini memberikan dukungan kuat terhadap pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif bertipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepakbola di siswa kelas XI SMKN 3 Surabaya.

Kata kunci: *TGT, Hasil Belajar, Dribbling*

Abstract

Learning activities in Physical Education, Sports, and Health at SMKN 3 Surabaya still utilize classical and less varied instructional models, resulting in students being less active during the learning process. This study aims to determine the effect and the level of improvement resulting from the implementation of the cooperative learning model type *Teams Games Tournament (TGT)* on the learning outcomes of soccer *dribbling* among XI grade students at SMKN 3 Surabaya. The subjects of this study were students from class XI TMP 2 and XI TMP 3, with each class assigned as the experimental group and the control group, respectively. The method used in this study was quantitative with a true experimental design approach. This study evaluated the effect of the TGT learning model on students' learning outcomes in soccer *dribbling*. The instruments used consisted of a knowledge test related to soccer *dribbling* techniques and a practical skill test involving *dribbling* through cones in a zig-zag pattern. The collected data were analyzed using a normality test to determine data distribution, the Mann-Whitney test to assess the significance of differences between groups, and an N-Gain analysis to measure the level of learning improvement. Based on the results of the normality test for all components, the Sig. (2-tailed) value was < 0.05. Therefore, the Mann-Whitney Rank-Sum test was conducted, which concluded that all the tested data had a Sig. (2-tailed) value of 0.000 < 0.05. The results of the study showed an improvement in the knowledge aspect of 69.39% and an improvement in the skill aspect of 74.47%. This research provides strong evidence supporting the effectiveness of the cooperative

learning model type TGT in enhancing soccer dribbling learning outcomes for X1 grade students at SMKN 3 Surabaya.

Keywords : *TGT, Learning Outcomes, Dribbling*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat bermanfaat bagi manusia, baik dalam kehidupan sosial maupun di tempat kerja (Setiani et al., 2022). Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas seseorang dalam membangun potensi manusia. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi penerus bangsa yang berkualitas, yang dapat memanfaatkan kemajuan zaman dengan sebaik mungkin (Fadia dan Fitri, 2021). Pendidikan adalah upaya masyarakat dan bangsa untuk menyiapkan generasi muda untuk kehidupan yang lebih baik di masa depan (Mughtar dan Suryani, 2019). Pendidikan dapat diberi dimana saja. Ada pendidikan formal, yang diberi di sekolah, ataupun pendidikan terstruktur. Serta, ada pendidikan non formal, pendidikan yang diberi di luar sekolah, seperti bimbingan belajar, ekstrakurikuler, pondok pesantren, dan lain-lain.

Proses dan hasil adalah komponen penting mutu pendidikan, pendidikan harus dipandang setara dengan kebutuhan lainnya (Crisvin et al., 2023). Karena banyak masyarakat yang menganggap jika pendidikan itu tidaklah penting padahal pendidikan adalah hal terpenting untuk meningkatkan kualitas seseorang. Model pembelajaran adalah hal yang penting untuk diperhatikan di era pendidikan yang terus berubah (Yanti dan Novaliyosi, 2023). Pendidikan merupakan pemecah masalah problematika saat ini (Yasyakur et al., 2021). Suatu solusi untuk menyelesaikan problematika di zaman yang terus berkembang ini adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang menekankan pola hidup sehat dan kebugaran tubuh (Budianto dan Dinata, 2023). Kebugaran jasmani adalah aktivitas dimana seseorang melakukan sesuatu tanpa merasakan kelelahan yang berlebihan, kondisi fisik adalah hal penting yang mempengaruhi aktivitas seseorang. Kondisi fisik sangat mempengaruhi aktivitas sehari-hari seseorang, kondisi fisik yang baik dapat membantu seseorang tidak cepat lelah dan tetap segar saat melakukan suatu aktivitas. Semakin terpelihara kesehatan maka semakin baik kebugaran seseorang (Sinuraya et al., 2020). Tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah membantu seseorang untuk tumbuh secara keseluruhan pada kegiatan fisik, yang mencakup perkembangan mental, sosial, emosional, intelektual, dan kesehatan seseorang.

Pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga berfokus pada aktivitas fisik dan psikomotor peserta didik seperti berlari, melempar, memukul dan melompat (Fattah dan Kristiyandaru, 2021). Pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi menjadi mata pelajaran yang di sukai peserta didik, karena hanya pada pembelajaran pendidikan, jasmani kesehatan dan rekreasi tersebut peserta didik dapat membuat pembelajaran di luar kelas. Pada materi yang diberi oleh guru, peserta didik mendapatkan beragam bentuk dasar gerak olahraga hingga peserta didik senang beraktivitas dengan siswa lain dalam pembelajaran yang dilakukan di luar kelas tersebut.

Sepak bola adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari 11 pemain. Tujuan utama bermain sepak bola adalah mencetak gol ke gawang lawan dengan mengoperasikan bola memakai kaki. Sepakbola dikenal sebagai "*The Beautiful Game*" karena didalam sepak bola memakai kombinasi fisik, teknik, taktik, dan kecerdasan yang terlibat dalam tiap pertandingannya. Tiap pertandingan sepakbola biasanya dilakukan di lapangan yang luas dengan dua gawang masing-masing ada di ujung lapangan. Selain aspek permainan, sepakbola juga mempunyai daya tarik yang luas di seluruh dunia sebagai olahraga yang penuh gairah dan menginspirasi. Dalam kurikulum merdeka permainan seperti permainan sepak bola, permainan bola basket, permainan bola tangan termasuk dalam pembelajaran (Husaini, 2023).

Suatu komponen gerak dasar didalam sepak bola yang tidak bisa dipisahkan dalam melakukan permainan sepakbola adalah *dribling* / menggring bola, teknik ini adalah teknik dasar sepakbola yang harus dikuasai oleh tiap pemain. *Dribling* adalah teknik dasar didalam sepak bola yang mempunyai tujuan untuk menggiringkan bola dengan memakai kaki bagian dalam maupun

kaki bagian luar (Audi Yahya dan Syamsul Arifin, 2022). Pemain yang mempunyai teknik *dribbling* yang bagus sangat membantu tim dalam membangun serangan ke tim lawan. Menurut (Suprianto dan Nurwirhanuddin, 2020) adalah gerakan membawakan bola di dalam kontrol sambil berlari, *dribbling* memberi petunjuk jika bola tetap ada di depan kaki dan mempunyai penguasaan untuk dimainkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada Kamis, 21 Maret 2024 pada jam 08.30 di ruang guru SMKN 3 Surabaya, menurut Bapak Bambang Herinata selaku guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, adanya suatu masalah yaitu pada penerapannya kegiatan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan masih belum memakai model pembelajaran yang dipakai sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran cenderung didominasi dengan metode klasikal hingga peserta didik tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Serta, peneliti juga bertanya kepada bermacam peserta didik jika pembelajaran yang dilaksanakan tidak bervariasi, karena pada penerapannya guru memberi materi pembelajaran secara gambaran umum terkait materi yang di sampaikan kemudian peserta didik diperintahkan untuk melakukan kegiatan olahraga secara mandiri hingga kegiatan pembelajaran berjalan tidak terstruktur. Peserta didik mengharapkan kegiatan pembelajaran yang dibawakan oleh guru adalah pembelajaran yang lebih bervariasi. Hal ini diperkuat pada saat peneliti melakukan observasi pada saat kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) peneliti menemukan jika mayoritas kelas XI TPM 2 masih belum terampil dalam melakukan *dribbling* pada materi sepakbola. Hal tersebut diakibatkan karena guru hanya menerangkan secara sekilas mengenai materi pembelajaran khususnya pada materi *dribbling* sepakbola. Namun, guru tidak memeragakan bagaimana gerakan *dribbling* sepakbola yang baik dan benar, ataupun dengan kata lain peserta didik hanya dibekali teori tanpa adanya praktik.

Tabel 1. 1 Hasil Penilaian Praktek Dribbling Siswa Kelas XI TPM 2

No.	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase %	Keterangan
1	≥ 75	21	58,3	Tuntas
2	≤ 75	15	41,7	Belum Tuntas
Total		36	100	

Peran guru sebagai fasilitator diharapkan bisa memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat berpengaruh terhadap keaktifan dan juga capaian hasil belajar peserta didik. Suatu strategi pembelajaran yang dapat di terapkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan merupakan ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah rencana ataupun pola yang dapat dipakai untuk membangun program pembelajaran, merancang instrumen pembelajaran, dan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran dikelas (Khoerunnisa dan Aqwal, 2020).

Jenis dan model pembelajaran sangat bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Suatu model pembelajaran yang peneliti gunakan adalah model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament*

(TGT). Model pembelajaran ini, menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena pada penerapannya model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament* (TGT) memakai *games* dan turnamen akademik sebagai sarana dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik akan dibagi menjadi bermacam kelompok secara heterogen, dimana dalam tiap kelompok terdiri dari empat hingga enam orang peserta didik yang diharapkan bisa bekerja sama dalam kelompok untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Model Pembelajaran TGT bisa dijadikan solusi sebagai alternatif pembelajaran konvensional yang diajarkan oleh guru, karena didalam model pembelajaran TGT dapat menjadikan siswa lebih banyak bergerak dan membuat siswa dapat membuat siswa semangat, aktif, dan senang dalam mengikuti pembelajaran (Erwanti, 2014).

Penerapan model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament (TGT)* diharapkan bisa mengatasi permasalahan tidaknya keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran hingga berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar peserta didik. Karena dalam pelaksanaannya model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament (TGT)* menuntut peran aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ataupun dengan kata lain model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*), peran guru hanya sebagai fasilitator untuk membimbing jalannya kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, judul yang diambil oleh peneliti pada penelitian adalah “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar *Dribbling Sepakbola*”.

METODE

Penelitian ini memakai metode pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode dengan melibatkan kehidupan sehari-hari dan perilaku manusia pada cara obyektif dan dapat diukur. Oleh karena itu, penggunaan alat ukur yang baik dan melakukan analisis statistik dengan benar akan menghasilkan hasil penelitian yang sesuai dengan fakta (Pramita et al., 2021). jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini berbentuk eksperimen. Penelitian eksperimen ditandai oleh empat aspek yaitu penerapan perlakuan, randomisasi, mekanisme kontrol, dan penilaian keberhasilan. Jika suatu eksperimen dapat terpenuhi keempat elemen tersebut, maka dapat dianggap sebagai eksperimen murni. Kebalikan, ketika suatu penelitian tidak terpenuhi keempat aspek tersebut, terutama dalam hal randomisasi dan mekanisme kontrol, maka disebut sebagai eksperimen semu ataupun bisa saja berbentuk praeksperimen (Maksum, 2018). Sedangkan pada penelitian ini memakai jenis praeksperimen (*Quasi Exsperimetal Design*) Desain ini dipilih ketika penempatan subjek secara acak tidak dapat dilakukan, misalnya karena alasan subjek tidak dapat dipisah ataupun dipindah sebab merupakan kelompok yang utuh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak secara pengetahuan dan keterampilan dari belajar peserta didik dalam melakukan *dribbling* sepakbola pada model pembelajaran kooperatif bertipe *Team Game Tournament (TGT)*.

Desain yang dipakai pada penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain tersebut adanya kelompok kontrol, penempatan subjek secara acak, adanya perlakuan, dan adanya *pretest* dan *posttest*. Kelebihan dari desain ini dilakukannya *pre-test* dan *post-test*. Kelebihan desain ini adalah adanya kelompok kontrol yang membedakan antara yang diberi dan tidaknya perlakuan pretest dan posttest untuk mengetahui dengan pasti adanya perlakuan yang diberi (Maksum, 2018). Berikut adalah desain penelitian yang dipakai :

R	T1	X	T2
R	T2	~	T2

(Maksum, 2018).

- R : Randomisasi Sampel
- T1 : *Pretest*
- T2 : *Posttest*
- X : *Treatmen*
- ~ : Kelompok Kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penjelasan sebelumnya, sudah menjelaskan mengenai pelaksanaan dan metode yang dipakai untuk melakukan mengambil data. Data yang diperoleh dengan melakukan tes ataupun penilaian berupa instrumen pengetahuan dan keterampilan pada sampel yang dianalisis memakai aplikasi SPSS versi 26.

Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan proses menjelaskan data. Tujuan deskripsi data untuk membantu dalam memahami data dengan baik. Deskripsi data mencakup *mean, standart deviation, maximum dan minimum*. Pengolahan data dilakukan dengan memakai uji *Statistical Program For Social Science (SPSS)* dan mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Uji Deskripsi

Kelompok	Tes	Komponen	Mean	Standart Deviation	Max	Min
Eksperimen	Pengetahuan	<i>Pretest</i>	61.39	13.342	90	40
		<i>Posttest</i>	86.94	7.491	100	80
	Keterampilan	<i>Pretest</i>	69.56	6.880	88	60
		<i>Posttest</i>	91.94	3.295	98	86
Kontrol	Pengetahuan	<i>Pretest</i>	65.00	8.106	90	50
		<i>Posttest</i>	63.06	7.099	80	50
	Keterampilan	<i>Pretest</i>	67.94	5.356	82	60
		<i>Posttest</i>	67.50	5.046	82	60

Pada tabel diatas diketahui jika kelompok eksperimen pada tes pengetahuan mendapatkan nilai tertinggi 10 dan nilai terendah 6. Sedangkan pada tes keterampilan mendapatkan nilai tertinggi 98 dan nilai terendah 86. Pada kelompok kontrol untuk tes pengetahuan mendapatkan nilai tertinggi 8 dan nilai terendah 5. Sedangkan pada tes keterampilan mendapatkan nilai tertinggi 86 dan nilai terendah 60.

Uji Normalitas

Uji normalitas ini memakai Shapiro Wilk yaitu uji yang dipakai simulasi data yang tidak lebih dari 50 sampel. Kriteria mengambil keputusan dari uji Shapiro-wilk yaitu jika nilai signitifikansi > 0,05 maka distribusi data terpenuhi asumsi normalitas. Namun jika nilai signitifikansi < 0,05 maka distribusi data tidak terpenuhi asumsi normalitas ataupun tidak normal.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas

KELOMPOK	TES	KOMPONEN	DF	STATISTIK	SIG.	KET. DATA
Eksperimen	Pengetahuan	<i>Pretest</i>	36	.896	.003	Tidak Normal
		<i>Posttest</i>	36	.771	.000	Tidak Normal
	Keterampilan	<i>Pretest</i>	36	.916	.009	Tidak Normal
		<i>Posttest</i>	36	.926	.019	Tidak Normal

KELOMPOK	TES	KOMPONEN	DF	STATISTIK	SIG.	KET. DATA
Kontrol	Pengetahuan	<i>Pretest</i>	36	.840	.000	Tidak Normal
		<i>Posttest</i>	36	.834	.000	Tidak Normal
	Keterampilan	<i>Pretest</i>	36	.854	.000	Tidak Normal
		<i>Posttest</i>	36	.872	.001	Tidak Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas pada keseluruhan komponen memberi petunjuk nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 ataupun kurang dari 0,05 sehingga didapatkan kesimpulan jika keseluruhan data terdistribusi tidak normal.

Uji Statistik

Uji statistik merupakan metode untuk menganalisis data yang sudah diuji untuk mengetahui adanya pengaruh ataupun tidak. Adanya dua uji dalam menyimpulkan data tersebut yaitu memakai paired sample test jika data yang dihasilkan terdistribusi normal dan uji Man Whitney Rank-Sum jika data statistik tidak terdistribusi normal. Pada tabel diatas dinyatakan jika hasil dari keseluruhan data terdistribusikan tidak normal, sehingga pada uji statistik dilakukan memakai uji Man Whitney Rank-Sum. Dasar mengambil keputusan dalam uji Man Whitney Rank-Sum yaitu jika Sig. (2-tailed) > 0,05 maka didapatkan kesimpulan jika uji tersebut tidak adanya pengaruh. Sedangkan jika Sig. (2-tailed) < 0,05 maka didapatkan kesimpulan jika uji tersebut adanya pengaruh.

Tabel 4. 3 Uji Statistik Mann Whitney Rank-Sum Test Statistics^a

	Pengetahuan
Mann-Whitney U	8.500
Wilcoxon W	674.500
Z	-7.365
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

	Keterampilan
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	666.000
Z	-7.345
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Dari kedua hasil uji statistik diatas didapatkan kesimpulan jika keseluruhan data yang sudah diuji mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka didapatkan kesimpulan jika adanya pengaruh model pembelajaran Kooperatif bertipe TGT terhadap hasil belajar dribbling sepak bola di siswa kelas XI SMKN 3 Surabaya.

Peningkatan

Keberhasilan peningkatan penerapan model pembelajaran Kooperatif bertipe TGT pada penelitian ini ditujukan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran siswa dengan menganalisis memakai N-Gain score dan menyesuaikan pada kategori dalam tabel 4.2. Sedangkan jumlah

peningkatan tersebut dapat dilihat pada selisih jumlah N-Gain Score dalam bentuk persen dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari masing-masing komponen pengetahuan maupun keterampilan sesuai pada tabel 4.3

Tabel 4. 4 N-GainScore dan N-Gain Persen

Kelompok	N- Gain Score
<i>Pretest – posttest</i> Pengetahuan kontrol	-0,085
<i>Pretest – posttest</i> Pengetahuan eksperimen	0,694
<i>Pretest – posttest</i> Keterampilan kontrol	-0,018
<i>Pretest – posttest</i> Keterampilan eksperimen	0,744

Tabel 4. 5 N-Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan

Dari penjabaran hasil N-Gain diatas dapat diketahui yaitu sebagai berikut :

1. Pada kelompok kontrol Pretest - Posttest Pengetahuan mendapatkan nilai N- Gain Score sekitar -0,085 dan nilai presentase sekitar -8,56 %, Hingga didapatkan kesimpulan jika nilai tersebut dalam kategori Terjadi penurunan.
2. Pada kelompok eksperimen Pretest - Posttest Pengetahuan mendapatkan nilai N-Gain Score sekitar 0,694 dan nilai presentase sekitar 69,39 %, Hingga didapatkan kesimpulan jika nilai tersebut dalam kategori Sedang.
3. Pada kelompok kontrol Pretest - Posttest Keterampilan mendapatkan nilai N- Gain score sekitar -0,018 dan nilai presentase sekitar -1,80 %, Hingga didapatkan kesimpulan jika nilai tersebut kategori Terjadi penurunan.
4. Pada kelompok Eksperimen Pretest -Posttest Keterampilan mendapatkan nilai N-Gain score sekitar 0,744 dan nilai persentase sekitar 74,47%, Hingga didapatkan kesimpulan jika nilai tersebut dalam kategori tinggi.

Pembahasan

Pembahasan pada sub bab ini menjelaskan penelitian yang sudah dilakukan pada tanggal 1 november – 30 november 2024 mengenai pengaruh model pembelajaran *bertipe Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola. Pada pembelajaran PJOK guru masih belum memakai model pembelajaran yang dipakai sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran cenderung didominasi dengan metode klasikal hingga peserta didik tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peran guru sebagai fasilitator diharapkan bisa memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran dapat berpengaruh terhadap keaktifan dan juga capaian hasil belajar peserta didik. Suatu strategi pembelajaran yang dapat di terapkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan merupakan ketepatan dalam pemilihan model pembelajaran. Suatu model pembelajaran yang peneliti gunakan adalah model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini, menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini memakai sampel yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen merupakan sampel yang diberi *treatment* ataupun perlakuan memakai model pembelajaran *bertipe Teams Games Tournament* dan kelompok kontrol merupakan sampel pembandingan untuk mengetahui pembeda antara kelompok eksperimen dan kontrol. Pelaksanaan penelitian ini memakai *pretest* dan *posttest* pada instrumen lembar pengetahuan dalam bentuk lembar soal dan instrumen keterampilan dalam bentuk lembar instrumen yang sudah divalidasi. Berdasarkan dari hasil uji statistik pada SPSS disimpulkan jika adanya pengaruh model pembelajaran *bertipe Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola pada komponen pengetahuan dan keterampilan. Adapun penelitian memakai distribusi data pada SPSS. Data yang sudah dikumpulkan selanjutnya akan dilihat uji normalitasnya yang hasilnya terlihat jika data tidak terdistribusi normal yang ditandai dengan nilai $Sig < 0,05$ yang artinya data tidak terdistribusi normal. Selanjutnya adanya pengaruh dapat diketahui dengan melihat pada uji Man Whitney Rank-Sum, dan didapatkan nilai signifikansi pengetahuan dan keterampilan yaitu 0.00 ataupun ($Sig < 0,05$) yang artinya adanya pengaruh model pembelajaran *bertipe Teams Games Tournament* pada hasil belajar *dribbling* sepakbola.

Pada besar peningkatan dari pengaruh treatment TGT dapat dilihat pada N- Gain. Pada komponen pengetahuan mendapatkan nilai yaitu sekitar 69,39% sedangkan besar peningkatan pada komponen keterampilan yaitu sekitar 74,47 %. Peningkatan yang didapatkan antara kelompok eksperimen dan kontrol tersebut sesuai dengan pengkategorian kriteria N-Gain ternormalisasi pada komponen kelas eksperimen dinyatakan dalam kategori tinggi. Pada penjelasan yang sudah dijabarkan diatas dapat diketahui bermacam faktor yang menjadikan hasil belajar *dribbling* sepakbola pada kelompok kelas eksperimen menjadi meningkat lebih tinggi karena siswa lebih mudah dalam memahami bentuk materi *dribbling*. Interaksi dan cara yang dijelaskan dari peneliti menjadi suatu hal yang memudahkan dalam mengimplementasikan pemahaman serta keterampilan melakukan *dribbling* sepakbola. Suatuanya yaitu dengan memberi model pembelajaran berupa permainan yang dapat memicu ketertarikan siswa dalam memahami materi tersebut.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam keterampilan *dribbling* sepak bola. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, namun juga memiliki perbedaan dalam konteks implementasi dan aspek yang diukur. Penelitian oleh (Erwanti, 2014) yang berjudul "Penggunaan Model Bertipe TGT (*Team Games Tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya" menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran umum. Meskipun penelitian Erwanti dilakukan pada pelajaran umum di tingkat sekolah dasar, kesamaan terletak pada efektivitas TGT dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar yang berdampak positif terhadap hasil belajar. Selanjutnya, penelitian oleh (Setyawan, 2018) yang meneliti "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT terhadap Keterampilan Passing dalam Permainan Sepak Bola" menemukan bahwa TGT juga efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa, khususnya dalam teknik passing. Hal ini memperkuat hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa model TGT juga efektif dalam meningkatkan teknik *dribbling*, yang juga merupakan bagian dari keterampilan dasar sepak bola.

Namun, terdapat perbedaan dalam pendekatan pengukuran hasil belajar. Beberapa penelitian terdahulu lebih menekankan pada aspek kognitif atau penguasaan konsep, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada aspek psikomotorik, khususnya keterampilan *dribbling*. Selain itu, objek penelitian ini lebih spesifik, yaitu siswa pada jenjang tertentu dengan fokus pada satu jenis teknik dasar dalam sepak bola. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung temuan-temuan sebelumnya tentang efektivitas model TGT, namun memberikan kontribusi baru dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam keterampilan bermain sepak bola. Dengan kata lain, model TGT tidak hanya efektif dalam konteks pembelajaran kognitif, tetapi juga terbukti bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa.

SIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini antara lain :

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif bertipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar dribbling sepakbola di siswa kelas XI SMKN 3 Surabaya. Berdasarkan hasil uji normalitas pada keseluruhan komponen memperoleh nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga didapatkan kesimpulan jika keseluruhan data terdistribusi tidak normal. Selanjutnya dilakukan uji statistik menggunakan Man Whitney Rank-Sum didapatkan kesimpulan jika keseluruhan data yang sudah diuji mendapatkan nilai Sig. (2-tailed) 0.000 < 0,05, maka didapatkan kesimpulan jika adanya pengaruh model pembelajaran Kooperatif bertipe TGT terhadap hasil belajar dribbling sepak bola di siswa kelas XI SMKN 3 Surabaya.
2. Besar Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar dribbling sepakbola di siswa kelas XI SMKN 3 Surabaya Pada komponen pengetahuan adalah sekitar 69,39% (kesimpulan nilai tersebut dalam kategori sedang) sedangkan besar pengaruh pada komponen keterampilan sekitar 74,47 % (kesimpulan nilai tersebut dalam kategori tinggi).

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., & Nugroho, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Menggiringkan Bola Pada Permainan Sepakbola Pada Pendekatan Bermain Di siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(2), 72–76.
- Ali, I. (2021b). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muftadiin*, 7(01), 247–264.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Burhanuddin, S., Syahrudin, Sahabuddin, & Majang. (2022). Pendekatan Saintifik Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Menggiringkan Bola. *Jambura Journal of Sports Coaching*, 4(2), 88–102.
- Cahyadi, pri, Susianti, E., & Kurniawan, F. (2022). Optimalisasi Keterampilan Bola Basket Siswa dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Vol. 4). <https://sinta.kemdikbud.go.id/>
- Dinata, K., Lasmawan, I. W., & Suharta, I. G. P. (2023). Analisis implemtasi kurikulum merdeka dalam capaian kompetensi pembelajaran PJOK pada model CIPP (literature review). *Jurnal Porkes*, 6(2), 854–866. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i2.19271>
- Ega, S., Rahayu, F. S., & Nurarafah, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dengan Model TGT pada Materi Nilai Tempat Bilangan. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3131–3139. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6119>
- Erwanti, M. (2014). Penggunaan Model Bertipe TGT (Team Games Tournament) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Manukan Wetan I Surabaya.
- Fadia, S., & Fitri, N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Febrian, R. A., & Bakti, A. P. (2021). Latihan Ball Feeling Dan Latihan Ladder Drill Terhadap Kelincahan Menggiringkan Bola Pemain Sepakbola.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Mengambil Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927>
- Gemael, Q. A., & Kurniawan, F. (2019). Pengaruh Latihan Kelincahan Dengan Intensitas Tinggi Dan Intensitas Sedang Terhadap Keterampilan Menggiringkan Bola Dalam Permainan Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 11(3), 155–161.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>

- Hermansyah, & Wardani, I. K. (2022). Pengaruh Latihan Ball Feeling Dan Agility Terhadap Keterampilan Menggiringkan Bola Dalam Permainan Sepak Bola. In *Journal Sport Science and Health of Mandalika* (Vol. 3, Issue 1). <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jontak>
- Hikmawati, F. (2020). *Metodologi Penelitian*.
- Husaini. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Pjok Pada Prinsip- Prinsip Latihan Frequency, Intensity, Time, Bertipe (FITT).
- Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). Model Latihan Dribling Sepakbola Untuk Pemula Usia SMA. *Sport Science & Education Journal*, 1(2), 1–9. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/issue/archive>
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 1–34.
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga.
- Marwati, E., Anugrahana, A., & Ariyanti, P. B. Y. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Model Pembelajaran Cooperative Learning Bertipe Team Games Tournament (TGT) Kelas IV SD Negeri Plaosan 1. *Jurnal Pendidikan Tembusai*, 7(1), 2601– 2607.
- Musdalifah. (2023). Implementasi Pembelajaran Kooperatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah. *Journal of Science Education*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.221>
- Mustafa, P. S. (2020). Kontribusi Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Dalam Membentuk Keterampilan Era Abad 21. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(3), 437–452. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.248
- Mustafa, P. S., Winarno, M. E., & Supriyadi. (2019). Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Sekolah Menengah Pertama Negeri Kota Malang. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Oktavia, A. F., Kamal, M., & Syafrizal. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Bertipe TGT (Team Game Tournament) Dalam Melatih Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Bukittinggi. *JOURNAL OF EDUCATION*, 4(1), 44–56.
- Piri, N., Moleong, M., & Evert, K. F. (2022). Pengaruh Penerapan Gaya Mengajar Resiprokal Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Gerak Dasar Menggiringkan Bola Pada Permainan Sepak Bola Siswa Putera SMA Negeri 1 Wori. *Jurnal Ilmu Kesehatan Olahraga*, 3(2), 27–33. <https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/physical>
- Santoso, W. B., & Hariyadi, K. (2020). Pengembangan Media Gawang Ayun Badaspa Dalam Pembelajaran Sepakbola Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sugihan. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i1.765>
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, RD. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik? *Journal on Education*, 06(01), 6261–6269.
- Suwiwa, I. G., Adi, I. P. P., & Hasanah, N. R. (2021). Survey Pelaksanaan Pembelajaran PJOK Secara Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga*, 6(1), 189–196. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1295>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Wardana, M. K. K., Adi, I. P. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Bertipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepakbola (Vol. 7, Issue 2).