

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN PASSING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA
(Studi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang)**

David Havera Ariffudin

S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, David_ariffudin10@yahoo.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui : (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X pemasaran 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang.(2) besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X pemasaran 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini, untuk menentukan sampel menggunakan undian dari populasi kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang dengan jumlah siswa 517 dari 13 kelas. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X Pemasaran 2 dengan jumlah 37 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan analisis data, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X pemasaran 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang dibuktikan dengan hasil penghitungan nilai uji hipotesis bahwa nilai $z_{hitung} - 4,897 > \text{nilai } z_{tabel} -1,96$ dengan taraf signifikansi 5%, (0,05). Dari olah data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X pemasaran 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang sebesar 10,54 %.

Kata Kunci : kooperatif *teams games tournament*, efektivitas pembelajaran.

Abstract

This research objective are : (1) the implementation of cooperative learning model type teams games tournament (TGT) may improve the learning effectiveness *passing* in a game of football in the class X student of marketing 2 SMK Mojoagung Jombang, (2) the magnitude of the application of cooperative learning model type teams games tournament (TGT) may improve the learning effectiveness *passing* in a game of football in the class X student of marketing 2 SMK Mojoagung Jombang.

This research belongs to semi experimental research that use quantitative approach. In this research, to determine the samples is used raffle box from the population of X graders SMK Negeri Mojoagung Jombang with amount of 517 student from thirteen classes. This sample research is X student marketing 2 with amount of 37 student.

Common results and based on the counting analysis data result, it can be concluded that the significant effect of the implementation of cooperative learning model type teams games tournament (TGT) may improve the learning effectiveness *passing* in a game of football in the class X student of marketing 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang by z Value $> z$ Table (- 4,897 $>$ -1,96). With 5 % (0,05) level of significant. From these data it can be concluded if the that there is a increase in the significant of the implementation of cooperative learning model type teams games tournament (TGT) may improve the learning effectiveness *passing* in a game of football in the class X student of marketing 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang result 10,54 %.

Keywords: Cooperative teams games tournament, learning effectiveness.

PENDAHULUAN

Dalam Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang berbunyi “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”. Untuk mewujudkan Undang – Undang RI No. 20 tahun 2003 tersebut salah satunya yaitu melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dengan kata lain, melalui aktivitas jasmani siswa diarahkan untuk belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku. Tidak saja menyangkut aspek fisik, tetapi juga intelektual, emosional, sosial dan moral siswa. Untuk dapat mencapai tujuan tersebut, perlu disusun perencanaan pengajaran. Guru harus memiliki strategi atau gaya mengajar yang kreatif, efektif dan efisien supaya tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri dapat tercapai.

Menurut Roesminingsih dan Susarno (2005: 9), Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuannya, nilai serta sikapnya, dan keterampilannya. Pendidikan bertujuan untuk mencapai kepribadian individu yang lebih baik. Pendidikan pada hakikatnya akan mencakup kegiatan mendidik, mengajar dan melatih. Kegiatan tersebut kita laksanakan sebagai suatu usaha untuk mentransformasikan nilai-nilai. Maka dalam pelaksanaannya harus serempak, terpadu dan berkelanjutan, serta serasi dengan perkembangan anak didik serta lingkungan hidupnya.

Menurut Sukintaka (1992: 11) menjelaskan bahwa ketika anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran pendidikan jasmani, maka anak akan melakukan permainan itu dengan rasa senang. Karena rasa senang inilah maka anak akan mengungkap keadaan pribadinya yang asli pada saat mereka bermain, baik itu berupa watak asli, maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia ke dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku.

Saat ini dengan banyak macam-macam model pembelajaran, tentunya sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa pada proses pembelajaran materi inti. Ini dikarenakan bahwa bermain mempunyai peranan penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mengingat pendidikan jasmani erat kaitannya dengan aspek psikomotor.

Dalam penelitian ini penulis mengambil materi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola dengan tujuan agar proses belajar pendidikan jasmani menjadi suatu hal yang menyenangkan dan dinanti-nantikan siswa serta dapat mencapai tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri yaitu meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia.

Hasil pengamatan dan wawancara kepada Bapak Riyaden , S.Pd selaku guru PJOK di SMK Negeri Mojoagung Jombang pada hari sabtu 10 Januari 2015 dan hari selasa 17 Februari 2015, mengenai pelaksanaan proses pembelajaran PJOK, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani yang diterima oleh peserta didik dengan model pembelajaran langsung sudah sesuai harapan. Akan tetapi, di sini peneliti berkeinginan untuk meneliti dengan model - model pembelajaran yang lain. Yang bisa melibatkan aktivitas seluruh siswa dan mengandung unsur permainan, sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani bisa tercapai.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diharapkan dapat merubah pola pembelajaran dan menarik antusias siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani serta dapat mengembangkan pola gerak siswa. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif sangat berbeda dengan model pembelajaran langsung. Di samping model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar akademik, model pembelajaran juga efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Jadi pola belajar kelompok dengan cara kerjasama antar siswa dapat mendorong timbulnya gagasan yang lebih bermutu dan meningkatkan kreativitas siswa, pembelajaran juga dapat mempertahankan nilai sosial bangsa Indonesia yang perlu dipertahankan. Ketergantungan timbal balik mereka memotivasi mereka untuk dapat bekerja lebih keras untuk keberhasilan mereka , hubungan kooperatif juga mendorong siswa untuk menghargai gagasan temannya bukan sebaliknya. Dalam *Teams Games Tournament* (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota *teams* lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor *teams* mereka. Pada permainan ini, yang dilakukan pertama kali adalah para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri dari 4-6 siswa orang yang heterogen dan siswa-siswa tersebut mewakili kelompoknya masing-masing.

Dengan latar belakang yang telah diuraikan di atas untuk memecahkan masalah maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran *Passing* Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang”.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas sebelumnya, maka dapat ditarik suatu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang?
2. Jika ada, seberapa besar peningkatan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang?

Berdasar pada latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang.
2. Untuk mengetahui besarnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang.

Definisi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang dikemukakan para ahli yang bersumber dari buku yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Rusman (2012: 202), pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.
2. Menurut Rusman (2012: 224), TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin/ dan ras berbeda.

Definisi Efektivitas Pembelajaran *Passing* Dalam Permainan Sepakbola yang dikemukakan para ahli yang bersumber dari buku yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Dick dan Reiser (dalam Warsita, 2008: 288), pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk belajar

ketrampilan spesifik, ilmu pengetahuan, dan sikap peserta didik yang senang.

2. Menurut Mielke, Danny (2007: 20) Sepakbola sejatinya adalah permainan tim. Walaupun pemain yang memiliki keterampilan tinggi bisa mendominasi pada kondisi tertentu, seorang pemain sepakbola harus saling bergantung pada setiap anggota tim untuk menciptakan permainan cantik dan membuat keputusan yang tepat. Agar bisa berhasil di dalam lingkungan tim ini, seorang pemain harus mengasah keterampilan *passing*.
3. Menurut Mielke, Danny (2007: 20) *Passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. Kamu bisa menggerakkan bola dengan lebih cepat lagi sehingga dapat menciptakan ruang terbuka yang lebih besar dan berpeluang melakukan tendangan shooting yang lebih banyak jika dapat melakukan *passing* dengan keterampilan dan ketepatan yang tinggi. *Passing* membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai bola. Dengan *passing* yang baik, kamu akan dapat berlari ke ruang yang terbuka dan mengendalikan permainan.

METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian eksperimensemu dengan pendekatan kuantitatif. Eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabelnya. Menurut Maksum (2012: 67), penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal yaitu adanya perlakuan, kelompok kontrol, ukuran keberhasilan, dan *random*. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi ke-empat hal di atas, maka dapat dikatakan eksperimen murni. Tetapi penelitian ini memakai eksperimen semu.

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *OneGroup Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pretest-posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.(Maksum, 2012: 98)

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksud untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2012: 53). Dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang yang terdapat 13 kelas dari jurusan Akuntansi ada 5 kelas, jurusan Pemasaran ada 4 kelas dan jurusan Administrasi Perkantoran ada 4 kelas. Satu kelas

berjumlah 40 siswa, jadi jumlah keseluruhan adalah 517 siswa.

Sampel yang diambil untuk diteliti adalah satu kelas dari kelas X. Karena peneliti mengambil sampel dengan cara memilih secara undian untuk menentukan kelas / kelompok mana yang akan menjadi subyek penelitian. Cara pengundian yaitu 1 kertas ditulis kelompok eksperimen dan kertas yang lain kosong dari 13 kertas, setelah itu semua kertas dilipat dan dimasukkan ke dalam kotak undian. Selanjutnya tiap perwakilan kelas/ ketua kelas mengambil undian dan yang mendapatkan kertas ada tulisannya kelompok eksperimen maka kelas mereka yang dijadikan sampel. Setelah pengambilan kertas tersebut yang menjadi kelas sampel penelitian adalah kelas X PM 2. jumlah siswa kelas X PM 2 adalah 37 siswa dengan 14 siswa laki – laki dan 23 siswa perempuan.

Menurut Maksun (2012: 137), instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Secara garis besar, alat pengumpulan data ada dua kategori, yaitu tes dan non-tes. Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat. Dalam penelitian kali ini instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Angket *Formative Class Evaluation* (FCE)

Lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*) adalah kuisioner yang diberikan kepada siswa-siswa setelah pembelajaran berlangsung yang digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran PJO yang telah dilakukan dilihat dari sisi pendapat siswa. Lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*) terdiri dari 9 pertanyaan yang memuat 4 komponen yaitu hasil, kemauan, metode dan kerjasama. Lembar kuisioner FCE (*Formative Class Evaluation*) ini akan di isi oleh siswa, sesaat setelah guru selesai memberikan materi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pengisian lembar FCE (*Formative Class Evaluation*) oleh siswa dilakukan dengan melingkari pada salah satu alternatif jawaban yang sudah tertera dalam kuisioner tanpa ada pengaruh dari teman lain. Tiga alternatif jawaban tersebut adalah “Ya”, “Tidak” dan “Tidak Tahu” yang dari masing-masing jawaban tersebut diberi nilai. Nilai dari setiap jawaban tersebut sebagai berikut:

- a. Jawaban “Ya” dengan nilai 3
- b. Jawaban “Tidak” dengan nilai 1
- c. Jawaban “Tidak Tahu” dengan nilai 2

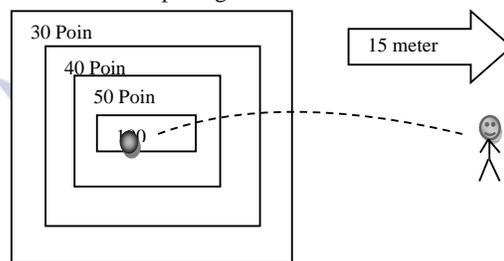
2. Lembar Observasi Dikjasor

Lembar observasi dikjasor digunakan untuk mengetahui bagaimana proses apa saja yang terjadi

ketika guru melakukan pengajaran serta menilai aktivitas yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran berlangsung mulai dari awal hingga akhir. Pada lembar observasi kelas dikjasor ini berisi tentang nama guru yang akan diobservasi, nama sekolah, pokok bahasan, hari, tanggal, kelas, waktu mulai dan waktu berakhir dan jumlah siswa laki-laki dan perempuan.

3. Tes *Passing* Lambung Bobby Charlton

Tes yang digunakan adalah tes *Passing* sepak bola. Bentuk tes pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Tes *Passing* Lambung Bobby Charlton (Mielke, 2007: 26)

Keterangan :



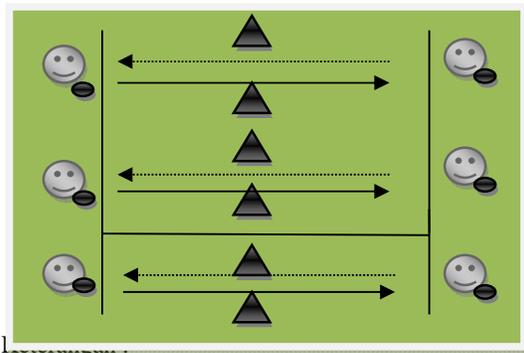
Cara Melakukan :

Letakkan empat bola pada jarak yang ditentukan berdasarkan usia dan ketrampilan pemain. Mulailah dengan jarak 15 meter untuk pemain yang kurang berpengalaman dan diperjauh untuk pemain yang lebih tua. Setiap pemain mendapatkan empat kali kesempatan untuk melambungkan bola ke target untuk mencetak skor sebanyak mungkin. Skor yang diambil saat pelaksanaan *passing* melambung sepakbola dengan ketepatan *passing* ke daerah sasaran sebesar 30, 40, 50, dan 100 poin. Skor akhir adalah rerata dari empat kali percobaan dijumlah keseluruhan kemudian dibagi empat.

4. Games tournament

Games tournament ini terdiri atas *game* membawa bola dan *game* si kancil *passing* bola. Aturan dari permainan yang akan dimainkan antara lain :

a. Permainan membawa bola



- : Siswa
- : Lari membawa bola
- : Passing bola melewati cone
- : Cone
- : Bola

Cara bermain :

Setiap kelompok terdiri atas 5 siswa untuk bertanding dengan menggunakan bola sepak. Tugas siswa pertama dari masing- masing kelompok adalah berlari membawa bola dengan melewati kedua cone, kemudian bola di umpan kepada temannya melewati kedua cone tersebut.

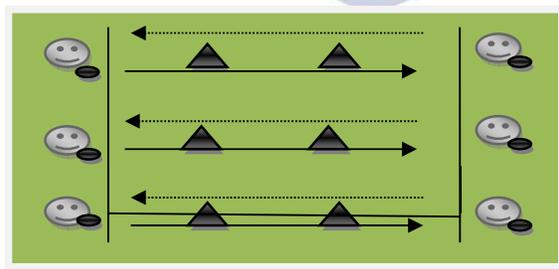
Aturan bermain :

Skor 25 : jika siswa melakukan *passing* bola dengan melewati kedua cone.

Skor 20 : jika siswa melakukan *passing* bola tetapi bola menyentuh kedua cone.

Skor 15: jika siswa melakukan *passing* bola akan tetapi bola itu tidak melewati kedua cone.

b. Permainan Si Kancil *passing* bola



Gambar 2.3 Permainan Si Kancil *Passing* Bola

Keterangan :

- : Siswa
- : Lari membawa bola
- : Passing bola melewati cone
- : Cone
- : Bola

Cara bermain :

Setiap kelompok terdiri atas 5 siswa untuk bertanding dengan menggunakan bola sepak. Tugas

siswa pertama dari masing- masing kelompok adalah jika nomor absennya angka ganjil maka berlarnya dengan melompati cone dan jika nomor absennya angka genap maka melewati cone dengan zig- zag, kemudian siswa mengumpan bola kepada temannya.

Aturan bermain :

Skor 25: jika siswa melompati/ melewati cone dengan benar dan mengumpan bola kepada temannya dengan benar.

Skor 20: jika siswa melompati/ melewati cone dengan benar dan mengumpan bola kepada temannya dengan kurang tepat atau sebaliknya.

Skor 15: jika siswa melompati/ melewati cone dengan tidak benar dan siswa mengumpan bola kepada temannya dengan tidak tepat.

Dalam rencana penelitian yang dilakukan ini, waktu yang dibutuhkan selama 3 kali pertemuan yang terdiri dari pertemuan ke 1 melakukan pre-test, pertemuan ke 2 dan ke 3 memberikan threathment (perlakuan) dan pertemuan ke 3 melakukan post-test Teknik pelaksanaan penelitian di SMK Negeri Mojoagung Jombang adalah sebagai berikut:

a. Pertemuan ke I (07 April 2015)

Melakukan pembelajaran biasa sesuai dengan materi namun pada proses kegiatan belajar mengajar, peneliti akan melakukan Tes passing lambung untuk membagi kelompok belajar dan pada akhir pembelajaran peneliti membagikan angket FCE (*Formative Class Evaluation*) yang dijadikan data *pre-test*.

b. Pertemuan ke II (21 April 2015)

Pada pertemuan kedua ini dilakukan pemberian perlakuan, yaitu Menyampaikan tujuan pembelajaran yang meliputi memahami teknik dasar *passing* sepak bola, belajar bersama dengan kelompok belajar yaitu siswa yang memiliki kemampuan tinggi membantu temannya yang berkemampuan rendah, kemudian siswa masuk dalam kelompok heterogen, kemudian memberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan *passing* sepak bola. Pada proses pembelajaran akan diamati oleh *observer* dengan lembar observasi kelas dikjasor.

c. Pertemuan ke III (05 Mei 2015)

Pada pertemuan ketiga ini dilakukan pemberian perlakuan, yaitu Menyampaikan tujuan pembelajaran yang meliputi memahami teknik dasar *passing* sepak bola, belajar bersama dengan kelompok siswa yang memiliki kemampuan tinggi membantu temannya yang berkemampuan rendah, kemudian siswa masuk dalam kelompok heterogen, kemudian memberikan perlakuan (*treatment*) berupa permainan *passing* sepak bola. Dan yang terakhir yaitu peneliti akan

membagikan angket FCE (*Formative Class Evaluation*) pada peserta didik dan diamati oleh *observer* dengan lembar observasi kelas dikjasor dari pertemuan ini dijadikan data *post-test* oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Tabel 1. Deskripsi Hasil Olah Angket FCE Siswa

Deskripsi	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Beda
Rata-Rata	23,05	25,49	2,43
SD	2,391	1,592	1,864
Varian	5,719	2,535	3,474
Nilai Tertinggi	27	27	0
Nilai Terendah	16	23	7
Peningkatan	10,54 %		

Dari tabel 1 di atas dapat diketahui nilai akhir efektivitas dari *pre-test* siswa keseluruhan yaitu pada nilai rata-rata efektivitas sebesar 23,05. Hasil dari standart deviasi sebesar 2,391 dengan varian 5,719 serta nilai tertinggi sebesar 27 dan nilai terendah sebesar 16. Sedangkan pada nilai efektivitas *post-test* siswa keseluruhan yaitu nilai rata-rata sebesar 25,49. Hasil dari standart deviasi sebesar 1,592 dengan varian 2,535 serta nilai tertinggi sebesar 27 dan nilai terendah sebesar 23. Sementara untuk nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* mendapatkan hasil beda sebesar 2,43.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Deskripsi	Siswa Keseluruhan	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
N	37	37
<i>Mean</i>	23,05	25,49
<i>P-Value</i>	0,233	0,004
Jenis Distribusi Data	Normal	Tidak Normal

- a) Pada data *pre-test* siswa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* dari uji normalitas data *Kolmogorov-Smirnov* mendapatkan hasil sebesar 0,233 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
- b) Pada data *post-test* siswa nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* dari uji normalitas data *Kolmogorov-Smirnov*

mendapatkan hasil sebesar 0,004 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut dinyatakan berdistribusi tidak normal.

Hasil uji normalitas di atas menunjukkan bahwa data *pre-test* siswa ternyata berdistribusi normal. Tetapi pada data *post-test* siswa ternyata berdistribusi tidak normal.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Wilcoxon

Data	Z _{hitung}	Z _{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test</i>	- 4,897	-1,96	Signifikan
<i>Post-test</i>			

Pada tabel di atas dapat diketahui bahwa besarnya nilai Z_{hitung} dan nilai Z_{tabel}, maka selanjutnya dapat ditarik kesimpulan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak karena nilai Z_{hitung} (- 4,897) > nilai Z_{tabel} (-1,96). Jadi artinya ada peningkatan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X PM 2 SMK Negeri Mojoagung Jombang.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang, dapat disimpulkan yaitu:

- 1. Terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil penghitungan nilai uji hipotesis bahwa nilai Z_{hitung} - 4,897 > nilai Z_{tabel} -1,96. dengan taraf signifikansi 0,05 terhadap efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang.
- 2. Besarnya peningkatan penerapan pembelajaran dengan pendekatan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang sebesar 10,54%.

Saran

Berdasarkan dari keseluruhan data yang diperoleh serta pembahasan pada penelitian ini, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- 1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penerapan pembelajaran pada siswa kelas X di SMK Negeri Mojoagung Jombang ini dijadikan sebagai

acuan bagi sekolah-sekolah yang lain, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya pada materi sepak bola.

2. Agar mendapatkan hasil yang lebih baik khususnya dalam penerapan pembelajaran maka, hendaknya pelaksanaan pembelajaran dilakukan dan disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, seperti kondisi dan karakter siswa laki-laki dan perempuan, sehingga siswa dapat beraktivitas dalam mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan kesenangan.

Wijaya, Made Agus dan Astono. 2006. "Hibah Penelitian Asisten Deputi Olahraga Pendidikan Deputi Bidang Pemberdayaan Olahraga Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia". (laporan akhir) Surabaya: Unesa Pasca Sarjana Prodi Pendidikan Olahraga.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-dasar Sepak Bola*. Bandung: PT Intan sejati
- Roesminingsih dan Susarno, Lamijan Hadi. 2005. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan FIK UNESA.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagravindo Persada.
- Santoso, Singgih. 2014. *Statistik NonParametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2012. *Statistik Nonparametris*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan Dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (online) tersedia di (<http://www.setneg.go.id> diakses 16 Februari 2015).
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.