

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola

Dwi Yudha Bimantara*, Advendi Kristiyandaru

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*dwibimantara@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan suatu pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani peserta didik serta meningkatkan mobilitas dalam meraih prestasi baik akademik maupun non akademik. Sebelum proses pembelajaran dilakukan, guru harus merancang model pembelajaran agar peserta didik termotivasi, fokus dan aktif dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe TGT diimplementasikan sebagai model pembelajaran selama proses pembelajaran karena pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan semua peserta didik tanpa ada perbedaan status. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT diberikan dan seberapa besar model pembelajaran mempengaruhi hasil belajar *dribbling* sepak bola. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan metode pendekatan kuantitatif. *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* sebagai desain penelitian. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan tes yaitu tes esai untuk ranah pengetahuan peserta didik terhadap *dribbling* dan tes *dribbling* sepak bola untuk ranah keterampilan. *Treatment* dilakukan selama dua kali pertemuan setelah *pre-test* diberikan dan dilanjutkan dengan *post-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikan peserta didik kelas X Akuntansi 2 sebagai kelompok kontrol mendapat $0,00 < 0,05$ dan peserta didik kelas X Akuntansi 4 sebagai kelompok eksperimen mendapat $0,00 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa ada pengaruh untuk dua kelompok tersebut, hanya saja persentase peningkatan yang lebih banyak terdapat pada kelompok eksperimen. Hal tersebut dapat dilihat dalam perhitungan persentase pengaruh, yaitu sebesar 24% untuk ranah pengetahuan dan 26% untuk ranah keterampilan *dribbling*. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola pada kelompok eksperimen.

Kata Kunci : *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, *Dribbling* Sepak Bola.

Abstract

Physical Education is a subject which aims to improve the physical fitness, spiritual and mobility in contributing students' academic and non-academic achievement. Before the learning process is carried out, the teacher must design a learning model thus the students are motivated, focused and active in learning process. In this research, the Cooperative Learning Model Type TGT was implemented as a learning model during the learning process, because the Cooperative Learning Model Type TGT is one of the learning models that involving all students without any status differences. The aim of this study were to describe whether there influence after using Cooperative Learning Model type TGT and how much influence that learning model affected the learning outcomes of football dribbling. Researcher used quasi-experimental of quantitative approach. *Randomized Pretest-Posttest Control Group Design* has been applied as a research design. The researcher used written test to find out students' dribbling knowledge and football dribbling test to determine students' skill. In this study, the treatment was conducted for two meetings after the pre-test was given and continued it with the post-test. The finding showed that the significant value of X accounting 2 as a control group was $0,00 < 0,05$. It is also indicated from X accounting 4 as an experimental group which got $0,00 < 0,05$. Therefore, it could be said that there were and effects for two group but a higher percentage increase just found in the experimental group. It could be seen at the calculation of the influence percentage, which was 24% of dribbling knowledge and 26% of dribbling skill. It could be concluded that there was an effect of Cooperative Learning Model Type TGT on the football dribbling learning outcomes.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), Learning Outcomes, Football Dribbling.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan penting dalam berlangsungnya kehidupan manusia. Setiap orang membutuhkan pendidikan untuk memenuhi kebutuhan mereka dan untuk meningkatkan taraf kehidupan mereka. Karena itu, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini agar menciptakan manusia yang tumbuh, berkembang, dan memiliki kemampuan yang berkualitas bagi bangsa dan negara.

Salah satu indikator kualitas pendidikan dapat dilihat dari sumber daya manusia yang terlihat dalam bangsa. Maju atau tidaknya sebuah bangsa dapat diukur salah satunya yaitu melalui kualitas pendidikan penduduknya. Agar mencapai pendidikan nasional, terdapat salah satu mata pelajaran yang diwajibkan dan diaplikasikan dalam satuan pendidikan, salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Menurut Kristiyandaru (2010: 4) pendidikan jasmani merupakan suatu bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan secara umum. Melalui program pendidikan jasmani dapat diupayakan peran pendidikan untuk mengembangkan kepribadian individu. Pembelajaran PJOK bertujuan terlaksananya kegiatan belajar mengajar adalah terjadinya peningkatan hasil belajar. Menurut Mahajan dan Singh (2017: 65) *Learning outcomes are written statements of what the successful student / learner is expected to be able to chieve at the end of the programme module / course unit or qualification*". Hasil belajar merupakan pernyataan tertulis tentang apa yang diharapkan peserta didik / pelajar yang ia dapat raih pada akhir modul program / unit kursus atau kualifikasi.

Sebelum pembelajaran dilakukan, guru diharapkan merencanakan model pembelajaran berupa rancangan aktivitas pembelajaran yang akan diaplikasikan agar saat pembelajaran peserta didik merasakan pembelajaran dengan menarik, variatif, nyaman, senang serta membuat peserta didik untuk lebih aktif, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dalam strategi pembelajaran dapat diterapkan salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif. Menurut Suprijono (2009: 54) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu sebuah rancangan yang meliputi jenis kerja kelompok, bentuk-bentuk kerja kelompok yang diarahkan guru. Pembelajaran kooperatif sangat berbeda dari strategi pembelajaran lainnya. Hal tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dengan kelompok masing-masing. Ada beberapa macam model pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Menurut Kiranawati (dalam Widhiastuti, 2014: 50) TGT yaitu salah satu tipe

model pembelajaran kooperatif yang sangat mudah diimplementasikan karena melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya. Ciri-ciri dari model pembelajaran TGT yaitu: peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, penghargaan kelompok.

Sepak bola juga merupakan salah satu materi yang diajarkan kepada peserta didik dalam mata pelajaran PJOK. Menurut Hasanah (dalam Aswitno, 2013: 2) sepak bola adalah olahraga beregu yang ada sejak lama dan digemari banyak orang. Olahraga tersebut juga sangat murah serta boleh dimainkan oleh siapa pun dan di mana pun tempatnya. Sedangkan menurut (Seabra dan Dantas, 2017: 98) *football is an invasion game, the constant dynamic interaction between the teams, resulting from memontary circumstances of the rapport of strength causes continuous modifications in the distribution of players in the field, giving it a fluid and dynamic character, wich expresses it self visibily and objectively in the creation and transformation of spaces*. Sepak bola adalah permainan inovasi, dinamika yang konstan interaksi antar tim, yang dihasilkan dari keadaan sesaat dari hubungan kekuatan yang menyebabkan modifikasi terus menerus dalam distribusi pemain di lapangan, memberinya karakter yang cair dan dinamis, yang mengekspresikan dirinya secara nyata dan objektif dalam penciptaan dan transformasi ruang. Terdapat beberapa teknik yang menjadi bagian dalam sepak bola antara lain: *passing*, *dribbling*/menggiring, mengontrol/menahan bola, *shooting*, menyundul bola/*heading*. Dalam dunia olahraga khususnya sepak bola bahwa *dribbling* yaitu bagian terpenting dalam permainan sepak bola. Menurut Kristiyandaru dan Qomarullah (2012: 404) *dribbling* merupakan cara menggiring bola menggunakan langkah terputus-putus yang bertujuan untuk melewati lawan, dan menghambat suatu pertandingan.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara pada tanggal 23 November 2018 kepada guru PJOK kelas X SMK Negeri 2 Buduran bahwa pembelajaran PJOK materi sepak bola belum berjalan maksimal. Adapun penjelasan dari guru PJOK bahwa pada saat materi pembelajaran *dribbling* sepak bola rata-rata kelas X banyak yang belum bisa melakukan *dribbling* dengan cara yang benar. Selain itu guru PJOK menjelaskan bahwa, belum menerapkan model-model pembelajaran kooperatif. Menurut guru PJOK model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini sangat cocok diterapkan karena peserta didik kelas X rata-rata juga menyukai jenis permainan yang berbentuk kompetisi. Maka dari itu peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT, karena model tersebut dapat membantu semua peserta didik khususnya kelas X yang berada di SMK

Negeri 2 Buduran serta diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar pada materi *dribbling* sepak bola. Sehingga harapan peneliti dengan menggunakan model pembelajaran tersebut, akan membuat peserta didik lebih aktif dan bersungguh-sungguh untuk melakukan tugas gerak yang diberikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti ingin meneliti permasalahan tersebut dan menuangkan dalam penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola.”

METODE

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan metode pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui apakah ada hubungan sebab akibat antara variabel. Ciri-ciri penelitian eksperimen yaitu terdapat perlakuan (*treatment*) yang dilakukan terhadap subjek atau objek penelitian (Maksum, 2018: 79).

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini kelompok eksperimen diberi sebuah perlakuan sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan. Pada kedua kelompok diawali dengan *pre-test*, dan setelah pemberian perlakuan diadakan pengukuran kembali. Subjek yang dipilih pada rancangan penelitian ini memakai teknik acak (Maksum, 2018: 118). Waktu pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini dimulai pada tanggal 21 Maret, 4 April, 11 April, 18 April 2019 dilaksanakan selama 4 kali pertemuan selama (1 bulan).

Populasi penelitian ini yaitu keseluruhan kelas X SMK Negeri 2 Buduran yang berjumlah 12 kelas yang terdiri dari 432 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel dengan metode *Cluster Random Sampling* yaitu pertama menyiapkan daftar nama dari 12 kelas yang ada di kelas X, lalu memanggil ketua kelas X, selanjutnya melakukan pengundian untuk dijadikan sampel. Terdapat 10 (sepuluh) kertas yang tidak terdapat tulisan apapun dan terdapat 2 (dua) kertas yang bertuliskan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Yang keluar sebagai sampel yaitu kelas X Akuntansi 2 sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 35 peserta didik dan X Akuntansi 4 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 35 peserta didik. Instrumen penelitian ini menggunakan 2 item tes yaitu:

1. Tes pengetahuan.
2. Tes keterampilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam peneliti akan membahas tentang analisis hasil penelitian yang sudah dijelaskan berdasarkan dari hasil penelitian tentang hasil belajar PJOK pada materi *dribbling* sepak bola sebelum dan sesudah diberi perlakuan sebuah model kooperatif tipe TGT.

Tabel 1. Distribusi Data *Pre-test* Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Maks	Min
Pengetahuan	35	60,40	28,48	5,33	48,00	71,00
Keterampilan	35	66,94	9,05	3,00	63,00	75,00

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *pre-test* sebagai berikut:

1. Hasil perhitungan pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean yaitu sebesar 60,40, nilai varian sebesar 28,48, nilai standar deviasi sebesar 5,33, nilai paling rendah 48,00, dan nilai paling tinggi sebesar 71,00.
2. Hasil perhitungan pada ranah keterampilan memiliki nilai mean yaitu sebesar 66,94, nilai varian sebesar 9,05, nilai standar deviasi sebesar 3,00, nilai paling rendah 63,00, dan nilai paling tinggi sebesar 75,00.

Tabel 2. Distribusi Data *Post-test* Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Maks	Min
Pengetahuan	35	74,65	29,70	5,45	62,00	81,00
Keterampilan	35	81,08	13,08	3,61	75,00	94,00

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *post-test* sebagai berikut:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 74,65, nilai varian sebesar 29,70, nilai standar deviasi sebesar 5,45, nilai paling rendah 62,00, dan nilai paling tinggi sebesar 81,00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai mean sebesar 81,08, nilai varian sebesar 13,08, nilai standar deviasi sebesar 3,61, nilai paling rendah 75,00, dan nilai paling tinggi sebesar 94,00.

Tabel 3. Distribusi Data *Pre-test* Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Maks	Min
Pengetahuan	35	61,80	21,63	4,65	52,00	71,00
Keterampilan	35	68,14	9,24	3,04	63,00	75,00

Berdasarkan tabel 3 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *pre-test* sebagai berikut:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 61,80, nilai varian sebesar 21,63, nilai standar deviasi sebesar 4,65, nilai paling rendah 52,00, dan nilai paling tinggi sebesar 71,00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai mean sebesar 68,14, nilai varian sebesar 9,24, nilai standar deviasi sebesar 3,04, nilai paling rendah 63,00, dan nilai paling tinggi sebesar 75,00.

Tabel 4. Distribusi Data *Post-test* Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Maks	Min
Pengetahuan	35	76,65	25,82	5,08	67,00	86,00
Keterampilan	35	85,94	12,87	3,58	63,00	94,00

Berdasarkan tabel 4 maka dapat diketahui bahwa distribusi data *post-test* sebagai berikut:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 76,65, nilai varian sebesar 25,82, nilai standar deviasi sebesar 5,08, nilai paling rendah 67,00, dan nilai paling tinggi sebesar 86,00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai mean sebesar 85,94, nilai varian sebesar 12,87, nilai standar deviasi sebesar 3,58, nilai paling rendah 81,00, dan nilai paling tinggi sebesar 94,00.

Tabel 5. Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Variabel	Kel	Tes	Z	Sig	Ket
Pengetahuan <i>Dribbling</i>	Kontrol	Pre	0,22	0,00	Tidak Normal
		Post	0,20	0,00	Tidak Normal
Keterampilan <i>Dribbling</i>	Keterampilan	Pre	0,19	0,00	Tidak Normal
		Post	0,20	0,00	Tidak Normal
Keterampilan <i>Dribbling</i>	Kontrol	Pre	0,16	0,01	Tidak Normal
		Post	0,13	0,08	Normal
Keterampilan <i>Dribbling</i>	Keterampilan	Pre	0,16	0,00	Tidak Normal
		Post	0,23	0,00	Tidak Normal

Catatan: Distribusi bisa dikatakan normal apabila nilai sig > 0,05.

Dari tabel 5 tersebut bahwa dapat diketahui sig dari distribusi data maka akan diketahui normal atau tidaknya data tersebut. Selanjutnya akan dilakukan uji beda, dikarenakan distribusi data tidak normal maka menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon*.

Tabel 6. Uji Beda Data *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Variabel	Kel	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig	Ket
Pengetahuan <i>Dribbling</i>	Kontrol	Pre	60,40	14,21	23%	-	5,03	0,00
		Post	74,65					
Keterampilan <i>Dribbling</i>	Keterampilan	Pre	61,80	14,85	24%	-	5,34	0,00
		Post	76,65					
Keterampilan <i>Dribbling</i>	Kontrol	Pre	66,94	14,14	21%	-	5,17	0,01
		Post	81,08					
Keterampilan <i>Dribbling</i>	Keterampilan	Pre	68,14	17,80	26%	-	5,16	0,00
		Post	85,94					

Catatan: Dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan apabila < 0,05.

Dari uji beda distribusi data tidak normal maka menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon*. Berdasarkan tabel 6 dapat dijelaskan bahwa:

1. Variabel pengetahuan *dribbling* kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata *pre-test* 60,40 dan *post-test* 74,65 dengan selisih 14,21 sehingga memiliki peningkatan sebesar 23%, dengan nilai Z dapat diketahui sebesar -5,03 dan sig sebesar 0,00 < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan.
2. Variabel pengetahuan *dribbling* kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata *pre-test* 61,80

dan *post-test* 76,65 dengan selisih 14,14 sehingga memiliki peningkatan sebesar 24%, dengan nilai Z dapat diketahui sebesar -5,34 dan sig sebesar $0,00 < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan.

3. Variabel keterampilan *dribbling* kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata *pre-test* 66,94 dan *post-test* 81,08 dengan selisih 13,97 sehingga memiliki peningkatan sebesar 21%, dengan nilai Z dapat diketahui sebesar -5,17 dan sig sebesar $0,00 < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan.
4. Variabel keterampilan *dribbling* kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata *pre-test* 68,14 dan *post-test* 85,94 dengan selisih 17,80 sehingga memiliki peningkatan sebesar 26%, dengan nilai Z dapat diketahui sebesar -5,16 dan sig sebesar $0,00 < 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan.

Maka pengujian hipotesis sebagai berikut: Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola pada ranah pengetahuan dan keterampilan untuk kelompok eksperimen memiliki nilai sig $0,00 < 0,05$. Membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian secara umum pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola, dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola di SMK Negeri 2 Buduran. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig pada kelompok eksperimen sebesar $0,00$ yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan karena $< 0,05$.
2. Besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola karena hal ini dapat dibuktikan pada perhitungan persentase pengaruh sebesar 24% untuk ranah pengetahuan dan 26% untuk ranah keterampilan.

Saran

Dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan saran agar penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru supaya dapat menerapkan model pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, agar tercipta suasana pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola.
2. Bagi peneliti lain agar termotivasi dan dapat menggali informasi dalam penelitian ini serta diharapkan bisa mengembangkan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aswitno. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Dribbling Pada Permainan Sepak Bola Melalui Metode Kelicahan Pada Siswa Kelas V SDN Inti No. 1 Lero. Jurnal Tadulako Physical Education, Health And Recreation*. Vol. 2, No. 6.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kristiyandaru, Advendi dan Qomarullah, Rif'ly. 2012. *Kamus Istilah Cabang Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mahajan dan Singh. 2017. *Importance and Benefits of Learning Outcomes. Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*. Volume 22, Issue 3, Ver. V (March. 2017) pp 65- 67.
- Seabra dan Dantas. 2017. *Space Definition For Match Analysis In Soccer. Journal Of Performance Analysis In Sport*. Vol 6:2, 97-113.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widhiastuti, Ratieh. 2014. *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Belajar. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol. IX, No. 1.