

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Shooting* dalam Sepakbola

Gezza Rian Wigantara*, Dwi Cahyo Kartiko

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*gezzawigantara@mhs.unesa.co.id

Abstrak

Shooting merupakan salah satu teknik dalam pembelajaran sepakbola. Pembelajaran PJOK yang dilaksanakan oleh guru PJOK harus mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pencapaian tujuan pembelajaran yang dilakukan tidak lepas dari pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran yang diterapkan berdasarkan karakteristik siswa agar pembelajaran optimal dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan seberapa besar pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Shooting* dalam Sepakbola Studi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya. Jenis dalam penelitian ini adalah penelitian semu dan menggunakan desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Sampel adalah kelas XI IPS 3 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 34 siswa dan kelas XI IPA 1 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 36 siswa. Untuk siswa yang mengikuti penelitian adalah 20 siswa untuk kelompok eksperimen dan 19 siswa untuk kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan cara siswa melakukan *shooting* ke dalam gawang bernomor sebanyak 3 kali kemudian diambil nilai yang terbaik. Perhitungan data yang digunakan berdasarkan *pre-test* dan *post-test* keterampilan *shooting* dalam sepakbola menggunakan *SPSS versi 22*. Metode yang digunakan dalam statistik adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji beda *pre-test*, pengujian *Wilcoxon*, Uji-T, uji beda *post-test*, dan peningkatan. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 17 Surabaya diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Hal itu diperkuat melalui hasil pengujian *Wilcoxon* yaitu pada nilai signifikan menunjukkan hasil sebesar 0,00 dengan nilai α adalah 0,05 ($0,00 < 0,05$). Dengan demikian hipotesis yang dipaparkan dapat diterima. Selain itu, peningkatan pada Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Shooting* dalam Sepakbola adalah sebesar 59,19%.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Team Games Tournament* (TGT), *Shooting* dalam Sepakbola

Abstract

Shooting is one of the techniques in football. In physical education, the teaching which is conducted by physical education teachers must meet the teaching objectives. In order to achieve the teaching objectives, the implementation of learning model is needed. One of the learning model that can be implemented is cooperative learning model, namely *Team Games Tournament* (TGT). The learning model have to be chosen based on the characteristics of the students in order to help the students to learn efficiently and their learning outcome can be improved. The purpose of this research was to find out the effect of cooperative learning model *Team Games Tournament* (TGT) for eleventh grader students at Senior High School 17 Surabaya in football shooting skill. The design of this research was quasi-experimental research and *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. The sample of this research were students from XI Social Class 3 as the experimental group and students from XI Science Class 1 as the control group. There were 34 students in XI Social Class 3 and 36 students in XI Science Class 1. However, only 20 students from XI Social Class 3 and 19 students from XI Science Class 1 were involved in this research. The data was collected by asking the students to shoot the goal three times and the best score was chosen. *SPSS 22* was used to calculate the pre-test and post-test shooting scores. The statistical procedure includes normality test, homogeneity test, different pre-test, *Wilcoxon* test, T-test, post-test different test, and improvement were used in this research. From the result, there is a significant effect of the treatment. It was certified through *Wilcoxon* test with significant is 0,00 ($< 0,05$). Therefore, the alternative hypothesis could be accepted. Besides, the Implementation of The Cooperative Learning Model type of *Team Games Tournament* (TGT) on The Result of Learning Skills of Shooting in Football is about 59,19%.

Keywords: Learning Outcome, *Team Games Tournament* (TGT), Football Shooting.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses dimana pembelajaran yang berlangsung seumur hidup bagi insan manusia untuk mengubah kehidupan menjadi lebih baik. Pendidikan memiliki banyak macam dan tidak terkecuali Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang direncanakan insan manusia secara sistematis dengan tujuan mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional yang ada di Indonesia (Dini, 2014:137). Oleh karena itu, pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting bagi siswa. Selain itu, siswa akan mendapatkan pengalaman berupa aktivitas gerak dan fisik yang akan menunjang kesehatan serta taraf hidup.

Belajar oleh insan manusia tidak terlepas dari pengembangan aspek kognitif yang terstruktur. Hal ini diperkuat oleh Raiola (2017 : 2241) "*Learning movement consists of developing cognitive structures, known as motor program, through information processing*". Dalam belajar, guru PJOK perlu membuat inovasi dan kreativitas yang baru agar materi dalam pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik. Hal tersebut dapat diterapkan dalam menggunakan suatu model pembelajaran yang inovatif dan menarik. Kemudian melalui belajar siswa dapat berinteraksi dengan sesama, tidak terkecuali melalui pembelajaran kooperatif. Hal ini diperkuat oleh Maonde dkk (2015:143) "*Cooperative learning enabling the students to interact to each other is through cooperative learning model. This model owns some types*". Terdapat banyaknya model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif, seperti *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Make a Match*, *Jigsaw*, dan juga *Team Games Tournament (TGT)*.

Tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang terdapat unsur kerjasama dan pembagian kelompok yang heterogen dan lebih tepatnya sesuai dengan pembagian sub-bab materi. Sedangkan tipe *Student Teams Achievement Division (STAD)* ialah satu dari berbagai tipe yang memuat kelompok-kelompok heterogen yang saling bekerja dalam satu kelompok untuk belajar dalam menguasai materi yang diberikan oleh guru. Tipe ini merupakan tipe paling sederhana dari model pembelajaran kooperatif. Ketiga terdapat tipe *Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu macam dari banyak tipe yang dapat menjadi solusi bagi guru yang menginginkan suasana belajar menjadi menyenangkan dan kompetitif. Selain itu, tipe TGT merupakan tipe dari model pembelajaran kooperatif yang berfokus pada satu sub-materi pembelajaran. Selain itu, tipe ini merupakan tipe yang

lebih mementingkan kepentingan kelompok. Hal ini sependapat dengan Widhiastuti dan Fachrurrozie (2014 : 49) "*Metode Teams Games Tournament lebih mementingkan keberhasilan kelompok dibandingkan keberhasilan individu. Penghargaan yang didapatkan oleh kelompok sangat ditentukan oleh keberhasilan penguasaan materi setiap anggota kelompok*".

Oleh karena topik pembahasan dari judul penelitian ini menggunakan satu sub materi yaitu keterampilan *shooting* dalam sepakbola, maka tipe TGT merupakan solusi yang baik agar pembelajaran dapat berjalan menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran mampu dicapai sesuai dengan harapan.

Dalam pembelajaran PJOK, materi permainan bola besar khususnya materi sepakbola yang memiliki beberapa teknik dasar yaitu *passing*, *dribbling*, *control*, *heading*, dan *shooting*. Salah satu dari teknik tersebut adalah *shooting* atau menendang bola. Menurut Bulqini dkk. (2015:38), "*Menendang ke gawang dengan maksud menciptakan gol, pada umumnya memerlukan suatu tendangan keras atau mengepala dengan kekuatan penuh*". Dengan demikian, *shooting* ke dalam gawang lawan harus keras dan arah sesuai dengan sasaran. Dari beberapa teknik yang ada khususnya *shooting*, siswa perlu memahami dan menguasai teknik agar tujuan dari permainan sepakbola dapat tercapai. Dalam sebuah pertandingan, banyak faktor yang membuat terjadinya gol. Salah satunya adalah melalui *shooting*. Hampir sebagian besar gol terjadi karena adanya proses *shooting* ke arah gawang lawan. Momen ini sudah pasti sangat ditunggu oleh para penonton dan pemain. Oleh karena itu materi keterampilan *shooting* merupakan materi yang sangat penting dan harus diajarkan kepada siswa agar pembelajaran dalam *shooting* khususnya keterampilan terpenuhi sehingga siswa dapat bermain sepakbola dengan baik. Bagi keseluruhan siswa yang belum mengenal teknik dasar dalam melakukan *shooting*, tentu akan mengalami kesulitan karena belum menguasai dan kurangnya pengalaman gerak dalam melakukan keterampilan *shooting*.

Dari hasil pengamatan saat Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) di SMA Negeri 17 Surabaya pada tanggal 9 Juli – 2 September 2018 diketahui bahwa kebanyakan siswa kelas XI yang mengikuti pembelajaran PJOK pada materi sepakbola khususnya *shooting* mengalami kesulitan dalam melakukan keterampilan *shooting*, sehingga hasil akhir dalam penyelesaian tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam arti arah bola menuju gawang tidak sesuai dengan target atau gawang. Tujuan utama bermain sepakbola adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang tim lawan untuk memenangkan sebuah pertandingan. Kesulitan dalam melakukan keterampilan *shooting* pada umumnya

banyak dilakukan oleh siswa perempuan, namun tidak terkecuali siswa laki – laki. Banyak diantara siswa laki – laki yang tidak dapat menendang bola sesuai dengan target atau gawang. Kesulitan ini terjadi karena kurang pemahannya siswa terhadap keterampilan *shooting* dalam sepakbola. Sepakbola merupakan permainan yang menyenangkan dan dapat dinikmati oleh semua golongan termasuk siswa laki – laki dan perempuan.

Oleh karena permasalahan yang ada, maka diadakan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Shooting* dalam Sepakbola” Studi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya.

METODE

Terdapat beberapa jenis penelitian yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan mendapatkan solusi atas masalah yang terjadi khususnya dalam ilmu olahraga. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Definisi penelitian semu yaitu suatu penelitian yang bercirikan dengan adanya perlakuan dan ukuran keberhasilan (Maksum, 2018:81). Dalam penelitian ini melakukan perlakuan dan mendapatkan ukuran keberhasilan keterampilan *shooting* dalam sepakbola. Sedangkan untuk desain dalam penelitian ini yaitu *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*.

Pelaksanaan penelitian adalah sebanyak empat kali pertemuan dengan rincian 1 kali *pre-test*, 2 kali *treatment*, 1 kali *post-test*. Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 17 Surabaya, Jalan Rungkut Asri Tengah Kompleks YKP, Kelurahan Rungkut Kidul, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur 60293. Dalam penelitian ini memiliki populasi sebanyak 321 siswa pada kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya. Berikut merupakan rincian jumlah siswa kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya perkelas:

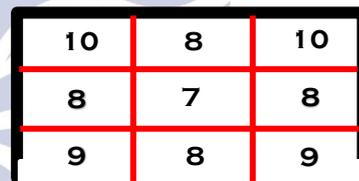
Tabel 1. Populasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya

Kelas	Banyak Rombel	Pria	Wanita	Jumlah
XI	IPA 1	17	19	36
	IPA 2	16	20	36
	IPA 3	15	21	36
	IPA 4	15	21	36
	IPA 5	15	21	36
	IPA 6	17	20	37

Kelas	Banyak Rombel	Pria	Wanita	Jumlah
	IPS 1	13	23	36
	IPS 2	14	20	34
	IPS 3	13	21	34

Dalam tabel di atas, diketahui bahwa populasi dari penelitian ini. Untuk menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu dengan cara mengumpulkan seluruh ketua kelas XI dari kelas IPA – kelas IPS di SMA Negeri 17 Surabaya. Kemudian ketua kelas mengambil undian yang disediakan. Jika ketua kelas mendapatkan kertas yang bertuliskan sampel, maka dengan demikian kelas tersebut dijadikan sampel dalam penelitian. Dalam penelitian jumlah sampel adalah 39 siswa. Terdiri atas 20 siswa dari kelas XI IPS 3 sebagai kelompok eksperimen dan 19 siswa dari kelas XI IPA 1 sebagai kelompok kontrol.

Dalam Penelitian ini menggunakan instrumen tes keterampilan *shooting* dalam sepakbola. Siswa melakukan tes keterampilan *shooting* sebanyak 3x, dengan jarak titik tendang 10 meter ke dalam gawang bernomor. Hasil skor tes dengan nilai tertinggi akan diambil sebagai hasil pelaksanaan tes. Siswa melakukan *shooting* ke dalam gawang bernomor dengan 9 area dengan masing-masing skor sesuai dengan tingkat kesulitan dalam aspek ketepatan. Berikut merupakan gambar gawang bernomor:



Gambar gawang bernomor

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut disajikan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan menggunakan bantuan *SPSS Versi 22*:

Tabel 2.Deskripsi Data *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Pre	Post	Pre	Post
Mean	40,93	65,17	43,71	49,37
Median	39,24	62,50	43,06	52,08
Variance	67,47	143,51	56,49	72,94
Std. Deviation	8,21	11,97	7,51	8,54

Dalam tabel di atas, diketahui bahwa hasil *pre-test* kelompok eksperimen memiliki rata-rata sebesar 40,93 dengan nilai tengah sebesar 39,24, varian sebesar 67,47 dan standar deviasi sebesar 8,21. Sedangkan pada kelompok kontrol memiliki nilai *pre-test* dengan rata-rata

sebesar 43,71, nilai tengah sebesar 43,06 dengan varian sebesar 56,9 dan standar deviasi sebesar 7,51. Kemudian untuk nilai *pos-test* kelompok eksperimen dengan rata-rata sebesar 65,17, nilai tengah sebesar 62,50, varian 143,51 dengan standar deviasi 11,97. Sedangkan pada kelompok kontrol memiliki hasil *post-test* dengan rata-rata sebesar 49,37, nilai tengah sebesar 52,08, varian 72,94 serta standar deviasi 8,54.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Beda *Pre-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Deskripsi	<i>Pre-test</i>
Mann-Whitney U	133,50
Wilcoxon W	343,50
Z	-1,59
Asymp. Sig (2-tailed)	0,112

Dalam tabel di atas, diketahui bahwa hasil Asymp. Sig (2-tailed) nilai signifikan lebih besar dari pada nilai α ($0,112 > 0,05$). Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima. Dengan demikian, tidak terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan atau kondisi awal sama.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Kedua Kelompok menggunakan Metode *Kolmogorov-Smirnov*

Hasil	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	Pre	Post	Pre	Post
N	20	20	19	19
Statistik	0,199	0,173	0,152	0,169
Sig.	0,037	0,117	0,200	0,157
Keterangan	Tidak normal	Normal	Normal	Normal

Dalam tabel di atas, diketahui bahwa melalui uji beda menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, terdapat nilai *pre-test* kelompok eksperimen tidak normal, sedangkan pada hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kedua hasil pada tes kelompok kontrol dinyatakan normal. Data dikatakan normal apabila nilai signifikan lebih besar daripada nilai α atau nilai sig. $> 0,05$.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Beda Kelompok Eksperimen menggunakan Pengujian Wilcoxon

Deskripsi	<i>Pre-test dan Post-test</i>	Keterangan
N	20	Jumlah siswa
Sig.	0,00	Nilai signifikan

Dalam tabel di atas, diketahui bahwa hasil Pengujian *Wilcoxon* yaitu nilai signifikan lebih kecil daripada nilai α atau $0,00 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Shooting* dalam Sepakbola Studi

pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya dinyatakan “diterima”.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Beda Kelompok Kontrol menggunakan Uji-T

t-hitung	t-tabel	Sig	Keterangan
2,42	2,09	0,26	$t_h > t_t$

Dalam tabel di atas, diketahui bahwa batas nilai signifikan atau α sebesar 0,05 dengan nilai signifikan 0,26. Kemudian diketahui bahwa t-hitung lebih besar daripada t-tabel.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Beda *Post-test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	Sig
Eksperimen	20	0,00
Kontrol	19	

Dalam tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,00 dari nilai α . Artinya $0,00 < 0,05$ atau H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki perbedaan efektivitas yang signifikan. Dari hasil perhitungan menggunakan rumus dari pengurangan *mean post-test* dikurangi *mean pre-test* dan dibagi dengan rata-rata *pre-test* kemudian dikali dengan 100% maka menghasilkan peningkatan sebesar 59,19%.

PENUTUP

Simpulan

Dalam hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Shooting* dalam Sepakbola pada siswa kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya memiliki kesimpulan bahwa:

1. Ada pengaruh tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Shooting* dalam Sepakbola pada siswa kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya dan dapat dibuktikan dengan nilai signifikan sebesar 0,00 dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai signifikansi lebih kecil daripada nilai α ($0,00 < 0,05$), maka dari hipotesis yang telah dipaparkan dapat diterima dan terdapat pengaruh yang signifikan.
2. Besar pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Shooting* dalam Sepakbola pada siswa kelas XI SMA Negeri 17 Surabaya adalah sebesar 59,19%.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diterima beberapa saran. Saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) khususnya pada *shooting* dalam sepakbola dapat dijadikan pilihan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa tentang teknik-teknik dalam sepakbola khususnya *shooting*.
2. Sebelum menentukan model pembelajaran khususnya *Team Games Tournament* (TGT) tentu harus memperhatikan kemampuan dan kondisi awal siswa agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat mempermudah pembelajaran keterampilan *shooting* dalam sepakbola sehingga semakin mudah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
4. Untuk peneliti dapat mengembangkan dan menambah model-model pembelajaran agar pembelajaran semakin inovatif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Bulqini, Arif dkk. 2015. *Sepakbola*. Surabaya: Unesa University Press.

Gao, Bo & Dong, Jie. 2014. "*Football Best Shooting Area and Goal Ration Correlation Research Based On Multivariate Statistical Model*". *Journal of Chemical and Pharmacheutical Research*. 6(3):pp 988-993.

Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maonde, Faad dkk. 2015. "*The Discrepancy of Students' Mathematic Achievement through Cooperative Learning Model, and the ability in mastering Languages and Science*". *International Journal of Education and Research*. Vol 3, No 1:pp 141-158.

Milenkovic, Dejan, & Stanojevic, Igor. 2013. "*Accuracy In Football: Scoring Goal As The Ultimate Objective Of Football Game*". *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering, and Education*. Vol 1, No 2.

Raiola, Gaetano. 2017. "*Motor Learning and Teaching Method*". *Journal of Physical Education and Sport*. 17 Supplement Issue. Art 236:pp 2239-2243.

Rosdiani, Dini. 2014. *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Widhiastuti, Ratieh & Fachrurrozie. 2014. *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*. Vol IX, Hal 48-56.