



Penerapan Model Pembelajaran Melalui Pendekatan Kooperatif Teams Games Turnament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dengan Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Kelas VI Di SDN Airlangga 1 Surabaya

Application Of The Learning Model Through The Cooperative Approach Of Teams Games Tournament (Tgt) To Improve The Learning Outcomes Of Passing With The Inside Foot In A Class VI Football Game At SDN Airlangga 1 Surabaya

Nanang Kurnia Sandy¹, Dony Andrijanto², Luthfi Aidin³

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya,

³SDN Airlangga 1 Surabaya

Email: nanangkurniasandy0014@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 25-09-2024

Revised : 28-09-2024

Accepted : 02-10-2024

Published : 05-10-2024

Abstract

The aim of this research is to improve the learning outcomes of the inside foot passing skill in soccer through the Teams Games Tournament (TGT) model. The method used is classroom action research, with the subjects consisting of all students at SDN Airlangga 1 Surabaya, totaling 30 participants. The research process includes four stages: 1. Planning, 2. Implementation, 3. Observation, and 4. Reflection. Data collection is conducted through lesson plans (RPP), observation sheets, and documentation. Data analysis employs percentage description. The results indicate that in cycle 1, the average skill level for inside foot passing was 60, with 6 students or 14% achieving a score above 75 (KKM). In cycle 2, the average skill level for inside foot passing increased to 80%, with 24 students or 77% achieving a score above 75 (KKM). From these findings, it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) model is effective in improving the learning outcomes of the inside foot passing skill among the students of SDN Airlangga 1 Surabaya.

Keywords: TGT Cooperative, Inside foot passing, Football

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam dalam permainan sepak bola melalui model *Teams Games Tournament (TGT)*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian terdiri dari seluruh peserta didik di SDN Airlangga 1 Surabaya, berjumlah 30 orang. Proses penelitian ini meliputi empat tahap: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Pengamatan, dan 4. Refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui RPP, lembar observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskripsi persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus 1, rata-rata keterampilan passing kaki bagian dalam adalah 60, dengan 6 peserta didik atau 14% yang mendapatkan nilai di atas 75 (KKM). Sedangkan pada siklus 2, rata-rata keterampilan passing kaki bagian dalam meningkat menjadi 80%, dengan 24 peserta didik atau 77% yang memperoleh nilai di atas 75 (KKM). Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam pada peserta didik SDN Airlangga 1 Surabaya.

Kata kunci : Kooperatif TGT, Passing kaki bagian dalam, Sepak bola



PENDAHULUAN

Pendidikan sudah ada sejak manusia dilahirkan. Setiap individu bisa mendapatkan pendidikan di berbagai tempat, baik di dalam maupun di luar sekolah. Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan didefinisikan sebagai usaha yang dirancang untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensinya. Pendidikan juga bertujuan untuk membekali mereka dengan kekuatan spiritual, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta ketrampilan yang berguna bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut Arifin (2017), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mencapai hasil melalui aktivitas fisik dan permainan dari berbagai cabang olahraga yang dipilih. Definisi ini berangkat dari pandangan bawa jiwa dan raga adalah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan pendidikan jasmani selalu menjadi bagian penting dari kurikulum di semua jenjang pendidikan karena dianggap sangat esensial dalam pendidikan. Selain itu, mata pelajaran ini memberikan manfaat bagi kesehatan fisik karena melibatkan kegiatan fisik dalam proses pembelajarannya (Parwata, 2021).

Dan setiap institusi pendidikan memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM), di SDN Airlangga 1 Surabaya ditetapkan KKM nya untuk semua mata pelajaran, termasuk juga dengan mata pelajaran PJOK adalah 75. Pembelajaran PJOK, guru melakukan penilaian praktik terhadap peserta didik berdasarkan tiga aspek utama meliputi aspek efektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor. Namun, sarana dan prasarana di SDN Airlangga 1 Surabaya sangat memadai.

Saat saya melakukan observasi di SDN Airlangga 1 Surabaya, banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM, dan rata-rata peserta didik yang mampu memahami materi sepak bola adalah peserta didik yang memiliki minat dan hobi bermain sepak bola. Sementara peserta didik yang lain cenderung belum mampu memahami dan mempraktikkan materi sepak bola dengan baik. Teruma peserta didik yang perempuan tampak kesulitan dalam melakukan praktik tendangan menggunakan kaki bagian dalam. Dan jika masih terdapat peserta didik yang belum mencapai standar nilai yang ditetapkan oleh guru PJOK, maka guru akan mengadakan tes ulang atau remedial. Hal ini bertujuan supaya peserta didik memiliki kesempatan untuk memperbaiki nilai dan melakukan praktik dengan langkah-langkah yang benar. Pembelajaran PJOK di SDN Airlangga 1 Surabaya setiap harinya terdapat 3 kelas dalam pembelajaran PJOK. Dan setiap pembelajarannya 3 x 35 menit.

Berdasarkan observasi selama saya PPL di SDN Airlangga 1 Surabaya, guru PJOK dalam pembelajaran menerapkan model pembelajaran *project based learning (PBL)*. Metode ini melibatkan pemberian tugas berbasis proyek dengan tujuan supaya peserta didik bisa lebih aktif dan kreatif selama pelajaran PJOK. Sebelum masuk ke materi inti sepak bola, guru PJOK sering memodifikasi permainan saat pemanasan bertujuan supaya peserta didik termotivasi dan antusias mengikuti pembelajaran PJOK serta juga merasa nyaman dan senang saat materi disampaikan.

Metode pembelajaran kooperatif adalah proses pembelajaran yang dimulai dengan membentuk kelompok-kelompok kecil, yang dimana permainannya yang digunakan untuk menuntut keaktifan dan kemampuan memecahkan masalah dalam tim. Untuk mengajarkan teknik passing kaki bagian dalam untuk materi sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran



kooperatif *Team Games Tournaments (TGT)*. Penggunaan metode ini dianggap sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan peserta didik serta dapat melatih kemampuan mereka dalam memecahkan masalah yang muncul dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi saya selama PPL di SDN Airlangga 1 Surabaya terdapat permasalahan terkait dengan kurangnya penguasaan teknik dasar passing dengan menggunakan kaki bagian dalam secara tepat dan benar. Maka oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengambil judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING DENGAN MENGGUNAKAN KAKI BAGIAN DALAM PADA MATERI SEPAK BOLA KELAS VI DI SDN AIRLANGGA 1 SUARABAYA.

METODE

Subjek dan Tempat Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VI di SDN Airlangga 1 Surabaya tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah keseluruhan 30 peserta didik.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Airlangga 1 Surabaya, beralamat di Jl. Airlangga I No. 2, Airlangga, Kecamatan Gubeng, Surabaya, Jawa Timur, 60286.

Jenis Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk mengatasi masalah yang muncul selama proses pembelajaran dan menjadi hambatan bagi guru dalam mengajar di kelas. Menurut Suharsimi Arikunto dkk (2008:3) PTK merupakan pengamatan serta pemahaman terhadap interaksi belajar mengajar antar guru dan peserta didik sebagai tindakan yang dilakukan secara sengaja selama pembelajaran berlangsung. PTK dilaksanakan secara kolektif dalam kelas dan dirancang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Jenis penelitian ini akan dapat membantu peneliti untuk menemukan solusi dalam masalah yang dihadapi peserta didik didalam kelas. PTK merupakan jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk meningkatkan, memperbaiki, dan mengatasi masalah belajar di kelas. Pada penelitian kali ini, peneliti akan berusaha meningkatkan ketrampilan passing menggunakan kaki bagian dalam sepak bola dengan menggunakan metode kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*.

Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 101) instrument penelitian didefinisikan sebagai alat yang diperlukan peneliti untuk memfasilitasi, pengumpulan data. Dalam konteks ini, instrument yang digunakan oleh peneliti meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan dokumentasi.

1. Silabus

Sebagai seorang guru yang professional dalam mengajar wajib memiliki instrument pembelajaran yang disebut silabus. Silabus ini berfungsi sebagai panduan bagi guru untuk membantu peserta didik untuk mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan tujuan yang telah



ditetapkan. Oleh karena itu, guru memanfaatkan silabus dalam merancang dan mengelola proses belajar mengajar.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan perangkat yang dijadikan paduan oleh guru dalam proses belajar mengajar. RPP mencakup berbagai komponen seperti standar kompetensi, kompetensi dasar, indicator, tujuan pembelajaran. Serta alat dan sumber, bahan ajar yang relevan. Semua elemen ini disusun berdasarkan tahapan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe Teams Games Tournament (TG)

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan menyimpan hasil dari proses penelitian yang telah berlangsung. Dan hasil tersebut bisa berupa teks, gambar, atau karya lainnya.

Analisis Data

Wina Sanjaya (2009: 106) mengemukakan bahwa analisis data merupakan tahap pengolahan dan penafsiran data untuk memberikan makna dan relevansi terhadap tujuan penelitian. Dengan teknik ini, proses pembelajaran dapat dievaluasi lebih mudah untuk menentukan apakah peserta didik telah mencapai ketuntasan atau belum.

1. Analisis Data

Untuk mengukur kemampuan peserta didik, akan diadakan evaluasi proses berupa unjuk kerja, yakni dengan mempraktikkan keterampilan passing menggunakan kaki bagian dalam dalam permainan sepak bola. Setelah evaluasi selesai, hasil akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Ketuntasan Belajar

Menurut Hafiz (2021), "peneliti menggunakan rumus persentase seperti yang diusulkan oleh Sudijono (2010) untuk menganalisis data penerapan pembelajaran antar siklus dan membandingkan hasilnya." Rumus yang digunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

N

Keterangan :

P : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah individu

P : angka persentase ketuntasan klasikal



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Tabel 1. Hasil 1 Rekapitulasi Siklus I

Jumlah Peserta didik	KKM	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata-rata	Tuntas	Belum tuntas
30	75	93	36	60	6	24

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa tingkat keberhasilan peserta didik dalam praktik pembelajaran dengan metode *Teams Games Tournament* mencapai ketuntasan pada 6 peserta didik atau 20%. Sementara itu, 80% atau sekitar 24 peserta didik belum mencapai ketuntasan. Rendahnya keterampilan dalam berbagai aspek menyebabkan peserta didik tersebut belum dapat dianggap tuntas.

2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Jumlah Peserta didik	KKM	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Rata - rata	Tuntas	Belum tuntas
30	75	100	57	83	24	6

Dari hasil pembelajaran PJOK pada siklus I, seperti yang ditunjukkan dalam tabel sebelumnya, terlihat bahwa penerapan metode *Teams Games Tournament* telah meningkatkan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, 24 peserta didik atau 80% berhasil mencapai ketuntasan, sementara 6 peserta didik atau 20% masih belum tuntas. Rata-rata nilai pada siklus II meningkat menjadi 80%, naik dari 60% pada siklus I sebelumnya.

3. Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

Diagram 1. Ketuntasan Belajar Siklus 1 dan Siklus II





Berdasarkan diagram yang telah dijelaskan sebelumnya, terlihat adanya peningkatan di setiap aspek pembelajaran. Ketuntasan belajar peserta didik pada aspek kognitif mengalami peningkatan dari 14% pada siklus I menjadi 77% pada siklus II. Untuk aspek afektif, ketuntasan pada siklus I sebesar 34% meningkat menjadi 86% di siklus II. Pada aspek terakhir, yaitu psikomotor, ketuntasan peserta didik pada siklus I sebesar 14%, dan meningkat menjadi 77% pada siklus II.

4. Peningkatan Belajar Siklus I dan Siklus II

Tabel 3. Hasil Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Tuntas	6	24	18
Presentase	20%	80%	

Hasil pembelajaran PJOK dalam permainan sepak bola pada teknik passing menggunakan kaki bagian dalam dengan metode *Teams Games Tournament* menunjukkan bahwa pada siklus I, terdapat 6 peserta didik yang tuntas, atau setara dengan 20%. Pada siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 24 orang, atau 80%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebanyak 18 peserta didik, yang jika dipresentasikan, setara dengan peningkatan sebesar 60% dari siklus I ke siklus II.

KESIMPULAN

Simpulan

Metode *Teams Games Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan passing kaki bagian dalam siswa SDN Airlangga 1 Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025. Terdapat peningkatan yang signifikan dari siklus pertama ke siklus kedua. Tingkat ketuntasan siswa pada siklus pertama mencapai 77,1%, sementara pada siklus kedua meningkat menjadi 14,2%. Keterampilan passing kaki bagian dalam juga mengalami peningkatan, di mana rata-rata nilai dari prasiklus sebesar 60 meningkat menjadi 83 pada siklus 1. Hal ini menunjukkan adanya perkembangan keterampilan passing kaki bagian dalam dari prasiklus hingga siklus 1.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil mencapai standar KKM dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Metode *Teams Games Tournament* efektif dalam meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam di kelas VI SDN Airlangga 1 Surabaya pada tahun ajaran 2024/2025

Sasaran untuk tindak selanjutnya.

Peneliti telah berhasil mencapai hasil yang disebutkan di atas dan memberikan beberapa rekomendasi untuk dipertimbangkan dalam penetapan kebijakan terkait kualitas pembelajaran di pendidikan nasional, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi. Beberapa saran tersebut adalah:



1. Bagi sekolah, sekolah harus menyediakan fasilitas olahraga dengan baik dan layak yang bertujuan untuk menunjang pembelajaran PJOK
2. Bagi guru, guru mata pelajaran PJOK disekolah dapat menerapkan model pembelajaran yang baru yaitu dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT)
3. Bagi peserta didik, diharapkan bahwa peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran passing kaki bagian dengan menggunakan model pembelajaran teams games tournament (TGT) setelah mengikuti pembelajaran dari guru PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Widayati, 2018. (2008). PENELITIAN TINDAKAN KELAS ANI. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93* PENELITIAN, VI(1), 87–93.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Hafiz, M. F. Al. (2021). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Dribbling Sepak Bola Melalui Pendekatan Kooperatif Metode Teams Games Tournaments (Tgt) Siswa Kelas Viii.1 Smpn 4 Pekanbaru. January.* *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Parwata, I. M. Y. (2021). Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan: Meta-Analisis I Made Yoga Parwata. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835>
- Undang-Undang No. 20/2003 Bab 1 pasal A Ayat 1. tentang Sistem Pendidikan Nasional.