

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* SEPAK BOLA MELALUI METODE
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)*
PADA SISWA KELAS VII

M Arwan Nesty¹, Ferri Hendryanto,² Suhermon³, Arisman⁴

Universitas Rokania¹²³⁴

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi¹²³⁴

[1supiadisupi59@gmail.com](mailto:supiadisupi59@gmail.com), [2hendryantoferri1990@gmail.com](mailto:hendryantoferri1990@gmail.com), [3suhermon97@gmail.com](mailto:suhermon97@gmail.com), [4arisman.rohul@gmail.com](mailto:arisman.rohul@gmail.com)

(Naskah Masuk : 25 Agustus 2024 diterima untuk diterbitkan : 10 November 2024)

Abstrak: Daya ledak adalah kemampuan seseorang untuk mempergunakan kekuatan maksimal dalam waktu yang sesingkat-singkatnya, atau dapat juga diartikan bahwa daya ledak merupakan kombinasi antara kekuatan dengan kecepatan untuk mengatasi beban dengan kecepatan kontraksi otot yang tinggi. Lengan yang berukuran panjang dapat berpengaruh terhadap kecepatan gerakan pukulan dan kecepatan itu sebanding dengan besarnya jarak yaitu panjang lengan seseorang. *Jumping service* merupakan suatu servis (tindakan memasukan bola kedalam permainan oleh pemain belakang) yang disertai dengan gerakan melompat *vertical* (keatas). Panjang lengan dan daya ledak otot tungkai yang normal akan mempermudah melakukan dan mengarahkan pukulan *jumping service* sesuai dengan apa yang diinginkan serta kekuatan otot yang besar akan mempermudah melakukan *jumping service* sehingga tidak menguras tenaga. Daya ledak otot tungkai, panjang lengan dan *jumping service* yang menjadi sasaran penelitian ini. Masalah yang dijawab dalam penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara daya ledak otot tungkai dan panjang lengan terhadap kemampuan *Jumping Service* dalam Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri 2 Bolo tahun pembelajaran 2023/2024. Pendekatan yang digunakan ialah kuantitatif dengan menggunakan tes perbuatan daya ledak otot tungkai, panjang lengan dan *Jumping service* sebagai indikatornya. Berdasarkan hasil data yang terkumpul diolah dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dan korelasi ganda, serta pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji F, hasilnya menunjukkan bahwa nilai dari korelasi antara daya ledak otot tungkai terhadap hasil *jumping service* sebesar 0,491; nilai dari korelasi antara panjang lengan terhadap hasil *jumping service* sebesar 0,680; nilai dari korelasi antara daya ledak otot tungkai dan panjang lengan sebesar 0,743. Selanjutnya nilai-nilai tersebut dimasukkan ke dalam rumus korelasi berganda dengan nilai sebesar 0,680. Dan kemudian dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji F dengan menunjukkan nilai $T_{hitung} = 12,04$ Jika dibandingkan dengan harga T_{tabel} dengan $df = 31$, pada taraf 5% diperoleh $F_{tabel} = 4,16$. Jadi $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($12,04 > 4,16$) Simpulannya adalah ada hubungan antara daya ledak otot tungkai dan panjang lengan terhadap kemampuan *Jumping Service* dalam Permainan Bola Voli Siswa SMA Negeri 2 Bolo tahun pembelajaran 2023/2024.

Kata Kunci: *Dribbling*, Kooperatif, *Teams Games Tournament*

Abstract: *The research is aimed at improving football dribbling learning outcomes through cooperative Teams Games Tournament (TGT) learning methods in 7th grade students at Tahfidz Madani State High School, Pasir Pengaraian. Research methods of class action (PTK) are used in this study. The research subjects of students of class VII in the State High School of Tahfidz Madani Pasir Pengaraian consisted of 30 students consisting of 18 men and 12 women. The study was conducted in two cycles. The research uses data collection techniques such as observations, interviews and tests. The results of this study showed that the learning outcomes of students in cycle I were 36.66% (reaching KKM) and cycle II were 96.67% (reaching KKM). Based on the data, the percentage shows that there was an improvement in student learning outcome in each cycle.*

Keywords: *Dribbling, Cooperative, Teams Games Tournament*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam sejarah peradapan anak manusia. Selain itu pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang integral yang mencakup target, metode dan sarana dalam membentuk manusia-manusia yang mampu berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungannya, baik internal maupun eksternal demi terwujudnya kemajuan yang lebih baik (Putra, 2014).

Pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan pondasi perkembangan kemampuan berfikir dan belajar siswa. Sekolah dasar juga merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk meletakkan dasar kecerdasan, ketrampilan, pengetahuan serta kepribadian untuk hidup mandiri dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Anisa Herdiyana, 2016).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran integral yang menyangkut keseluruhan baik secara fisik dan non fisik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kebugaraan jasmani, kemampuan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat serta moral melalui aktifitas jasmani dan olahraga (Nugraha et al., 2021; Santos et al., 2021).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat macam-macam cabang olahraga Permainan Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga dan permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani teknik permainan bola besar (Khuddus, 2017; Susilawati & Primayanti, 2018). Sepak bola merupakan permainan beregu dimana setiap regu beranggotakan sebelas pemain dan salah satunya akan menjadi gawang dalam sepak bola hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai kecuali tangan hanya untuk penjaga gawang (Aslinda, 2017; Ruslan et al., 2020).

Dalam dunia olahraga, sepakbola adalah olahraga yang sangat digemari oleh semua kalangan. Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang paling digemari di segala lapisan masyarakat Indonesia, dari anak-anak sampai dewasa terutama laki-laki. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah, sepakbola menjadi cabang olahraga sangat disenangi oleh siswa. Banyak laki-laki yang menyalurkan hobinya dengan bermain sepak bola. Anak laki-laki secara psikologis lebih tertarik pada permainan yang memerlukan berbagai jenis gerakan karena sebagian besar anak laki-laki selalu mempertontonkan keterampilan geraknya dalam berbagai situasi (Akabar, 2020).

Sepak bola adalah jenis olahraga bola besar yang di dalam permainan terdapat 2 tim yang bertanding, dan setiap tim bertanding terdapat 11 pemain dan salah satunya menjadi kiper, permainan sepak bola ini terdapat beberapa teknik yakni : passing , kontrol , dribling, dan shooting menurut Nusufi dalam (Akabar et al., 2020; Aslinda, 2017; Ruslan et al., 2020). Sepak bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan

sebelas orang. Pada materi sepak bola terdapat beberapa teknik yakni *passing* (menendang) *dribbling* (menggiring), *control* (menahan/menghentikan) (Aspa, 2020; Wirayasa et al., 2021).

Dribbling adalah menendang terputus-putus atau perlahan, untuk memindahkan bola dari suatu daerah ke daerah yang lain pada saat permainan sedang berlangsung, dan merupakan kebutuhan teknik yang penting dari teknik perseorangan (Aditya & Nugroho, 2019). Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggiring bola adalah: Bola harus dikuasai sepenuhnya, dapat mengawasi situasi permainan pada waktu menggiring bola, setiap pemain dianjurkan untuk menggunakan kedua kaki sebagai keperluan untuk menggiring bola terhadap serangan dari lawan, pandangan tidak selalu pada bola, tetapi diutamakan pengamatan situasi lapangan. Dalam peningkatan hasil belajar *dribbling* ini pasti dibutuhkan peran guru dalam memberikan sebuah stimulus terhadap siswa melalui metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani, dikarenakan aplikasi metode pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pada saat sekarang ini, sepakbola tidak sekedar dilakukan untuk tujuan rekreasi dan pengisi waktu luang, tetapi dituntut suatu prestasi yang optimal. Prestasi yang tinggi hanya dapat dicapai dengan pembelajaran yang direncanakan dengan sistematis dan dilakukan secara terus-menerus, dengan demikian peran seorang guru sangatlah penting untuk mengawasi dan memberikan model pembelajaran yang tepat.

Dari pengamatan / observasi langsung dan Informasi dari kelas VII SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK khususnya pembelajaran bola pada permainan sepak bola belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimum KKM yaitu 75. Pemanfaatan media pendukung proses kegiatan pembelajaran yang diberikan guru masih kurang khususnya materi *dribbling* sepak bola. Dalam menjelaskan materi guru cukup baik akan tetapi masih banyak waktu terbuang karena dalam proses pembelajaran dengan metode mengajar yang diterapkan guru kurang variatif. Respon siswa kepada guru disaat proses pembelajaran cukup baik, tapi masih banyak siswa yang kurang serius dan kebanyakan main-main serta mengganggu kawan yang lain pada saat proses pembelajaran. Peserta didik juga sering melakukan kesalahan dalam melakukan teknik, sehingga terlihat asal – asalan karena siswa belum memahami langkah-langkah khususnya dalam teknik sepak bola.

Berdasarkan hasil tersebut maka hasil belajar peserta didik tergolong kurang apabila hal tersebut terus berlangsung maka akan mengakibatkan kegagalan pada peserta didik dalam proses pembelajaran maupun menghambat perolehan hasil belajar yang optimal. Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini masih mengandalkan model lama yang kurang inovatif serta terkesan monoton seperti metode komando. Hal ini disebabkan sebagian besar proses pembelajaran bersumber dari guru, sedangkan siswa tinggal mendengar dan melakukan apa yang dikomandokan oleh guru penjas.

Menurut Saleh (2021) untuk meningkatkan hasil belajar agar sesuai dengan standar proses yang diharapkan diperlukan peran guru untuk kreatif dalam mengajar dalam menggunakan model atau media pembelajaran. Salah satu bentuk model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif (Jaelani, 2015). Model

pembelajaran kooperatif menjadi salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa. (Piliana & Artanayasa, 2020). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan empat sampai enam orang dengan membentuk struktur kelompok yang bersifat heterogen (Hidayatul, 2014).

Menurut Kusumadiputra et al., (2017) pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dirasa sangat menarik karena siswa lebih bereksplorasi terhadap potensi yang ada dalam diri siswa dan diupayakan minat siswa dalam pembelajaran semakin meningkat karena tidak membedakan status siswa maupun gender dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar serta komunikasi yang aktif terhadap teman sebaya (Kurniawan, 2017). Kondisi seperti ini menjadi perhatian khusus bagi peneliti terhadap apa yang peserta didik dapatkan setelah pembelajaran berakhir dan kondisi seperti ini menggambarkan bahwa peserta didik lebih suka ketika dalam pembelajaran diterapkan model pembelajaran yang didalamnya memuat unsur permainan dengan berlomba lomba mencari kemenangan karena dengan demikian suasana belajar akan lebih hidup dan peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berniat untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian."

II. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang mengacu pada Arikunto (2012) bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2023/2024. Populasi merupakan gambaran umum dari subjek yang akan diteliti, menurut Sugiyono (2010:90) mengemukakan bahwa populasi di gunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian. Subjek penelitian ini guru dan siswa kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data di lapangan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi. Teknik Pengamatan atau observasi yang

dilakukan peneliti bersama guru penjas dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai proses pembelajaran yang terjadi didalam maupun diluar kelas (Suriyanto et al.,2018). Observasi ini dilakukan dengan menggunakan panduan yang telah dipersiapkan dalam lembar observasi. Alat pengumpulan data menggunakan rubrik penilaian, yaitu tes dengan rubrik penilaian kemampuan *dribbling* sepakbola yang mana peneliti ikut terlibat dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan observer atau peneliti. tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan deskriptif, data yang dikumpulkan pada saat observasi dari pelaksanaan siklus PTK di analisis dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran data yang dianalisa didalam penelitian ini meliputi: 1) Kemampuan siswa dalam *dribbling* sepakbola yaitu dengan menganalisa hasil *dribbling* sepakbola kemudian dikategorikan ke dalam klasifikasi skor yang telah di tentukan. 2) Aktivitas belajar dengan menggunakan lembar observasi siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. 3) Hasil pemahaman konsep siswa, yaitu dengan tes tertulis soal *dribbling* sepakbola. Instrumen pengumpulan data yang digunakan bertujuan untuk memperoleh data tentang perbaikan hasil belajar. Instrumen terdiri dari soal yang akan diberikan pada akhir pembelajaran.

III. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

Proses penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian. Dalam observasi tersebut ditemukan bahwa hasil belajar keterampilan *passing* bawah bola voli masih rendah dibawah KKM yaitu 75. Selanjutnya peneliti melakukan peningkatan dalam pembelajaran *dribbling* sepak bola dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Siklus 1

1) Perencanaan (Planing)

Pada tahap perencanaan dilakukan pada tanggal 3 Januari 2024. Setelah dilakukan analisis dan refleksi pada kondisi awal, peneliti bersama dengan kolaborator merumuskan penyebab timbulnya masalah tersebut. Kegiatan yang dilakukan adalah membuat skenario pembelajaran yaitu dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Guru juga menyiapkan sumber belajar, bahan materi, dan media pembelajaran, menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam penelitian seperti peluit, lapangan, bola, dan buku pembelajaran.

2) Pelaksanaan Tindakan (*action*)

a) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam, mengabsen peserta didik, guru memperhatikan kesiapan siswa, mengabsen siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran dan memotivasi siswa.

b) Kegiatan Inti

Menggunakan pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) yang terdiri dari tahapan presentasi kelas, kelompok, permainan, dan penghargaan. guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat terkait materi shooting sepakbola, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota antara 4 sampai 5 dan setiap kelompok yang telah terbentuk bertugas mempelajari materi tentang dribbling sepakbola kemudian menyimak, mengamati informasi dan peragaan video atau gambar materi tentang aktivitas gerak spesifik menendang bola ke gawang pada permainan sepakbola secara berpasangan dan berkelompok, guru memberikan penghargaan kepada kelompok atau individu yang paling baik dalam melakukan tugas gerak dengan acungan jempol, tepukan tangan maupun sanjungan.

c) Penutup

Guru mengajukan pertanyaan dan membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari.

3) Observasi

Observasi yang dilakukan oleh kolaborator dengan berpedoman pada lembar observasi. peneliti mengamati proses pembelajaran dribbling sepakbola, di pertemuan selanjutnya peneliti melakukan tes akhir siklus I, untuk mengetahui hasil perkembangan proses pembelajaran selama siklus I, peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar obeservasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran materi dribbling sepakbola pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

4) Refleksi

Pada tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil yang meliputi kelebihan dan kekurangan pada siklus I. Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai perbaikan dalam pelaksanaan siklus II.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
90-100	Baik sekali	-	0%	Tuntas
80-89	Baik	3	10%	Tuntas
75-79	Cukup	8	26,66%	Tuntas
61-74	Kurang	14	46,67%	Belum Tuntas
<60	Kurang sekali	5	16,67%	Belum Tuntas
Jumlah		30	100%	

Siklus II

1) Perencanaan (*Planning*)

Seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisis dan refleksi tindakan I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

2) Pelaksanaan Tindakan (*action*)

a) Kegiatan Awal

Guru mengucapkan salam, mengabsen peserta didik, guru memperhatikan kesiapan siswa, mengabsen siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran dan memotivasi siswa.

b) Kegiatan Inti

Menggunakan pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt) yang terdiri dari tahapan presentasi kelas, kelompok, permainan, dan penghargaan. guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat terkait materi shooting sepakbola, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota antara 4 sampai 5 dan setiap kelompok yang telah terbentuk bertugas mempelajari materi tentang dribbling sepakbola kemudian menyimak, mengamati informasi dan peragaan video atau gambar materi tentang aktivitas gerak spesifik menendang bola ke gawang pada permainan sepakbola secara berpasangan dan berkelompok, guru memberikan penghargaan kepada kelompok atau individu yang paling baik dalam melakukan tugas gerak dengan acungan jempol, tepukan tangan maupun sanjungan.

c) Penutup

Guru mengajukan pertanyaan dan membantu siswa memahami apa yang mereka pelajari.

3) Observasi

Dalam melakukan observasi dan interpretasi tindakan II peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan tindakan II, yakni peneliti mengamati proses pembelajaran *dribbling* sepakbola. Di pertemuan selanjutnya peneliti melakukan tes akhir siklus II, untuk mengetahui hasil perkembangan proses pembelajaran selama siklus II. Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran materi *dribbling* sepakbola pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (tgt).

4) Refeksi

Refleksi merupakan analisis hasil observasi dan hasil tes. Refleksi pada siklus II dilaksanakan segera setelah tahap implementasi/tindakan dan observasi selesai. Pada tahap ini peneliti dan guru kelas mendiskusikan hasil pengamatan untuk mendapatkan simpulan.

Tabel 2. Deskripsi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Skor	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
------	----------	--------------	------------	------------

90-100	Baik sekali	7	23,34%	Tuntas
80-89	Baik	19	63,33%	Tuntas
75-79	Cukup	3	10%	Tuntas
61-74	Kurang	1	3,33%	Belum Tuntas
<60	Kurang sekali	-	0%	Belum Tuntas
Jumlah		30	100%	

Proses penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran *dribbling* sepak bola melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian. Dalam observasi tersebut ditemukan bahwa hasil belajar *dribbling* masih rendah dibawah KKM hanya 11 orang yang tuntas dari 30 jumlah siswa Kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian.

Siklus I dan II

a) Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan dilakukan pada tanggal 3 Januari 2024. Setelah menganalisis dan mempertimbangkan kondisi awal, peneliti merumuskan penyebab masalah. Tugasnya adalah membuat skenario pembelajaran dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

b) Pelaksanaan (*action*)

Berdasarkan data hasil observasi pada pra siklus, siklus I dan siklus II, tindakan yang dilakukan pada pembelajaran *dribbling* sepak bola melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian. Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran meningkat jika dibandingkan dengan data hasil belajar pada pra siklus. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Tiap Siklus

Skor	Kriteria	Siklus I	Siklus II
90-100	Baik Sekali	0%	23,34%
80-89	Baik	10%	63,33%
75-79	Cukup	26,66%	10%
61-74	Kurang	46,67%	3,33%
<60	Kurang Sekali	16,67%	0%
Jumlah		100%	100%

Tabel 3. menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran *dribbling* sepak bola melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I dan siklus II. Dari tabel tersebut diketahui bahwa hasil belajar siswa-siswi kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian yang berjumlah 30 siswa pada siklus I adalah 36,66% (yang mencapai KKM) dan siklus II adalah

96,67% (yang mencapai KKM). Berdasarkan data persentase tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 60,01%. Peneliti menemukan bahwa ketika guru menggunakan cara mengajar khusus yang sesuai dengan kemampuan setiap anak, hal ini memudahkan guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar.

B. Pembahasan

Berdasarkan refleksi dari analisa data yang terkumpul maka hasil tindakan kelas menunjukkan bahwa pada akhir siklus mengalami peningkatan mutu pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada data hasil unjuk kemampuan *dribbling* sepak bola siswa, data hasil observasi pembelajaran guru, dan data hasil observasi terhadap sikap siswa, berikut ini:

1) Siklus I

Pada siklus I tindakan dalam proses pembelajaran *dribbling* sepak bola melalui metode kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian sudah tepat. Dalam proses pembelajaran sebagian besar siswa merasa senang, tidak takut, gembira melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola dengan benar. Metode pembelajaran telah disesuaikan dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa sehingga siswa merasa mudah melakukan setiap gerakan yang dilakukan.

2) Siklus II

Pada siklus II proses pembelajaran *passing* bawah bola voli dengan metode pembelajaran kooperatif sudah lebih baik lagi dan memuaskan. Tindakan yang diberikan pada siklus II dengan menambah variasi latihan dan mengkombinasikan menjadikan pembelajaran semakin menarik, siswa melakukan dengan semangat tinggi dan tidak merasa takut sehingga hasil gerakan teknik *dribbling* sepak bola semakin baik, Keterangan pendukung pada lampiran. Dengan demikian tindakan pada ketrampilan *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian dikatakan berhasil. Setelah dilakukan evaluasi terhadap tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus, pendekatan pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk proses pembelajaran selanjutnya. Sedangkan tindakan yang kurang berhasil diharapkan menjadi telaah untuk perbaikan dan penyempurnaan. Keberhasilan pembelajaran *dribbling* sepak bola dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran. Siswa termotivasi untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya.

IV. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan temuan penelitian maka diperoleh bahwa pembelajaran *dribbling* sepak bola melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* pada siswa kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir

Pengaraian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa-siswi kelas VII di SMP Negeri Tahfidz Madani Pasir Pengaraian yang berjumlah 30 siswa pada siklus I adalah 36,66% (yang mencapai KKM) dan siklus II adalah 96,67% (yang mencapai KKM). Berdasarkan data persentase tersebut menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa pada tiap siklus. Peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II sebesar 60,01%. Peneliti menemukan bahwa ketika guru menggunakan cara mengajar khusus yang sesuai dengan kemampuan setiap anak, hal ini memudahkan guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar. Dapat dikatakan bahwa selayaknya media digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran baik itu media konvensional maupun berbasis teknologi dapat menciptakan siswa menjadi aktif dan kreatif. Diharapkan guru dapat menciptakan inovasi baru dalam media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Pengembangan media pembelajaran dapat terus dilakukan baik oleh guru maupun oleh peneliti dalam mewujudkan tujuan pendidikan.

B. Saran

Guru disarankan terus berinovasi dalam metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Hal ini akan mempermudah proses mengajar serta meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap materi.

Daftar Pustaka

- Aditya, R., & Nugroho, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan
- Ardian, Haetami, M., & Triansyah, A. (2019). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Tgt Terhadap Hasil Shooting Sepakbola. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 1-9.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35784>
- Ariffudin, D. H. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Passing dalam Permainan Sepakbola (Studi pada Siswa Kelas X SMKN Mojoagung Jombang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (JPOK)*, 4(1), 129-135.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/18772>
- Arikunto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Chaitami, A. H. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Futsal Melalui Model Problem Based Learning*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Dhani Wasito Adi Putra, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (JPOK)*, 5(1), 21-26.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19919>
- Dhimas, A., Ahmad, A., Puspa, F., Program, H., Pendidikan, S., Fkip, J., & Pontianak, U. (2021).

- Pengaruh Variasi Latihan Terhadap Akurasi Shooting Sepak Bola. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 10(1). 1-9.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/44398>
- Dini Siswani, M., & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SDN Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 1-11.
<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062>
- Djonomiarjo, T. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal (Aksara)*, 5(1), 39-46. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Dosinaen, M. A., Simanjuntak, V. G., & Hidasari, F. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Mengiring dalam Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(6), 1-8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/41012>
- Ertianii, T., Haetami, M., & Pur urnament Terhadap Hasil Belajar Bola Voli Passing Bawah. *Jurnal Pendidikan nomo, E. (2019). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games To dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6), 1-8.
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/33656>
- Gezza Rian Wigantara, D. C. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Shooting dalam Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (JPOK)*, 7(3), 37-41.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/29415>
- Handoko, A. H. (2018). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Pemain Sepak Bola SSB Deli Serdang United Kabupaten Deli Serdang. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 14(1), 64-80. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v14i1.19982>
- Helmi, B., & Winata, D. C. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Dalam Permainan Bola Basket Melalui Penerapan Gaya Mengajar Inklusi Pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 5(2 SE-Articles).<https://doi.org/10.55081/jsbg.v5i2.460>
- Herman, H., Umar, U., Ridwan, M., & Arwandi, J. (2023). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Sepakbola Pada Pemain SSB. *Jurnal Gladiator*, 3(2), 75-92.
<http://gladiator.ppj.unp.ac.id/index.php/gltdor/article/view/90>
- I Wayan Wisna Piliana, I Wayan Artanayasa, I. M. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 100-107.
<https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29816>
- Nazirun, N., Gazali, N., & Fikri, M. (2020). Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Penjakora*, 6(2), 119.

<https://doi.org/10.23887/penjakora.v6i2.20898>

- Nova, A., & Sinulingga, A. R. (2021). Analisis Kebijakan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar Negeri Perumnas Kota Langsa. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 9(1SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v9i1.255>
- Sepakbola Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i2.285>
- Hidayat, T., Puriana, R. H., & Rohman, M. T. H. (2024). Kontribusi variasi latihan terhadap keterampilan dasar passing dalam permainan futsal. *JURNAL ANGGARA: Jurnal Pendidikan Olahraga, Kesehatan, Rekreasi dan Terapannya*, 1(1), 22-30.
- Hidayat, T., Fauqi, A., & Zulfikar, I. (2023). Hubungan Daya Ledak Otot Tungkai dan Panjang Lengan Terhadap Hasil Jumping Smash Service dalam Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*, 1(2), 54-71.
- Hidayat, T., Puriana, R. H., Munandar, R. A., & Fauqi, A. (2022). Pengaruh Mental Training dan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Pukulan Overhead Smash dalam Permainan Bulu Tangkis. *Jurnal Porkes*, 5(2).
- Hidayat, T. (2024). Pembuatan Papan Nama Desa Sori Tatanga untuk Menunjang Informasi Desa. *JAKAT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 17-21.
- Wicaksana, A. S., Setyawan, D. A., & Zahraini, D. A. (2021). Kontribusi Give And Go Passing Drill Dan Rondo Game Terhadap Passing Sepak Bola. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v2i1.540>
- Wijaya, A. W. E. (2021). Manajemen Pembinaan Prestasi Di Sekolah Sepak Bola. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v2i1.542>