

PERBEDAAN HASIL BELAJAR PASSING SEPAK BOLA MENGGUNAKAN MODEL TIPE TEAM GAME TOURNAMENT DAN JIGSAW SISWA KELAS VII MTs AL WATHONIYAH SEMARANG

Muhammad Nur Rizal

email: muhammadrizal7396@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

This study aims to identify differences in learning outcomes in soccer passes the Teams Game Tournament (TGT) and Jigsaw cooperative learning model in class VII students of MTs Al-Wathoniyyah Semarang. In this study, samples were determined using cluster random sampling, which took class VII students randomly from the population, the sample used was class VII students at MTs Al-Wathoniyyah Semarang. The study design used in this study is a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. This study uses experimental quantitative methods using data analysis of normality test, homogeneity test, classical individual completeness test, regression test, one-way Anova test, right-hand t-test and two-party t-test. The results of the normality test in the final experimental data I obtained $L_0 = 0.115 < L_{table} = 0.150$, in the second experiment $L_0 = 0.068 < L_{table} = 0.150$, in the control class obtained $L_0 = 0.047 < L_{table} = 0.150$ which indicates that the sample is from a normally distributed population. The homogeneity test results obtained $2_{count} = 2,400 < 2_{table} = 5,991$ which means that the experimental class I, experimental class II and control class have homogeneous variances. Based on the results of the t distribution table for with $dk = 68$, the value of $t_{table} = 1.668$ It can be obtained. We find that $t_{count} > t_{table}$ ($5.894 > 1.668$) and H_0 is rejected. Therefore, the average learning outcomes of students using the passing learning model using the TGT collaborative learning model are more effective than those using the jigsaw collaborative learning model. Therefore, this indicates that all hypotheses were accepted.

Keywords: *Passing, Football, Learning Model*

Abstrak

Tujuan dilakukannya penelitian agar tahu perbedaan hasil pembelajaran passing sepak bola memakai model belajar kooperatif tipe Teams Game Tournament (TGT) dan Jigsaw kepada siswa kelas VII MTs Al-Wathoniyyah Semarang. Sampel penelitian diambil dengan teknik cluster random sampling, sampel penelitian ini merupakan siswa kelas VII MTs Al-Wathoniyyah Semarang yang diambil secara acak. Desain penelitian menggunakan Eksperimental-Kuasi menggunakan desain Nonequivalent control group design. Penelitian ini memakai metode kuantitatif eksperimental memakai analisis data uji normalitas, uji homogenitas, uji ketuntasan individual klasikal, uji regresi, uji Anava satu arah, uji-t pihak kanan dan uji-t dua pihak. Hasil uji normalitas pada data akhir eksperimen I diperoleh $L_0 = 0,115 < L_{tabel} = 0,150$, pada eksperimen II diperoleh $L_0 = 0,068 < L_{tabel} = 0,150$, pada kelas kontrol memperoleh $L_0 = 0,047 < L_{tabel} = 0,150$ yang menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil dari uji homogenitas memperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,400 < \chi^2_{tabel} = 5,991$ yang berarti bahwa kelas eksperimen I, kelas eksperimen II dan kelas kontrol mempunyai varians homogen. Berdasarkan hasil dari tabel distribusi t untuk dengan $dk = 68$ maka didapat nilai $t_{tabel} = 1,668$. Ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,894 > 1,668$ maka H_0 ditolak. Maka, rata-rata dari hasil pembelajaran siswa yang memakai model pembelajaran passing menggunakan model belajar kooperatif TGT lebih efektif dari siswa yang menggunakan model belajar kooperatif jigsaw. Jadi hal ini melihat bahwa semua hipotesis telah diterima.

Kata kunci: *Passing, Sepak Bola, Model Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak terlepas dari kehidupan manusia, dari pendidikan manusia memiliki ruang untuk belajar serta berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Pendidikan pada umumnya dipandang sebagai pengalaman belajar sepanjang hayat seseorang, artinya pendidikan terjadi secara terus menerus selama interaksi antar individu dan lingkungannya tetap terjadi tanpa ada waktu yang membatasi.

Pendidikan jasmani sebagai salah satu bagian yang juga tak terlepas dari dunia pendidikan, pendidikan jasmani berperan penting bagi pengembangan potensi peserta didik. Pendidikan jasmani juga memiliki pengaruh yang cukup serius dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai bentuk proses pembinaan sepanjang hidup seorang manusia. Pihak yang berkaitan dengan hal tersebut terus mengupayakan peningkatan mengenai kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya yang terkait dan berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan jasmani adalah guru, seorang guru berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan berbagai teknik mengajarnya, dengan teknik-teknik yang diajarkan mampu menjadi penggerak dan menjadikan siswa menjadi lebih aktif selama tahap pembelajaran diberikan.

Badan Standar Nasional Pendidikan menjelaskan tujuan dari pendidikan jasmani, seperti pada tujuan pendidikan pada umumnya, pendidikan jasmani juga memberikan peran yang penting dalam mewujudkan tujuan tersebut. Peserta didik menerima beberapa pembelajaran dari guru, termasuk beberapa cabang permainan dalam pendidikan jasmani sebagai salah satunya yaitu materi tentang pembelajaran sepakbola.

Menurut Sucipto, dalam Irianto (2011: 17) sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan secara berkelompok yang memakai bola khusus untuk sepak bola dengan tim yang terdiri dari sebelas orang pemain di setiap regunya. Cara main sepak bola yaitu setiap tim berebut untuk memasukkan bola kepada gawang milik lawan dan saling mempertahankan gawangnya selama durasi yang sudah ditentukan. Permainan ini bertujuan untuk memperoleh skor dengan mencetak gol sebanyak mungkin dengan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan uraian tersebut, berdasarkan pengertian tersebut disimpulkan bahwa sepak bola merupakan permainan dengan dua kelompok kesebelasan dengan menggunakan bola sebagai alat permainan dengan tujuan saling mencetak gol ke gawang lawan untuk mendapatkan skor tetapi tetap mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan.

Guru menerapkan beragam model yang masih dilakukan diproses pembelajaran sampai sekarang, salah satunya yang masih bertahan hingga sekarang ini adalah model pembelajaran yang kooperatif. Model pelajaran ini secara langsung mengikut sertakan siswa untuk aktif secara berkolaborasi agar mencapai tujuan tertentu. Menurut Eggen & Kauchak dalam Trisianawati dkk, (2016: 279) pembelajaran kooperatif merupakan sebuah usaha yang disusun guna meningkatkan partisipasi aktif para siswa, model ini memberikan siswa berupa pengalaman mengenai sebuah sikap kepemimpinan serta sikap dalam mengambil sebuah keputusan dalam kelompok, dari pada itu siswa juga diberi kesempatan agar saling berinteraksi dan mempelajari secara bersama, menggunakan latar belakang beragam yang dimiliki siswa, didalam model pengajaran kooperatif tersebut siswa juga diajarkan agar mempunyai peran ganda yaitu bukan hanya menjadi siswa tapi juga menjadi guru.

Menjadi salah satu bidang pendidikan, sepak bola yang merupakan permainan didalam penjararan pendidikan jasmani tentunya banyak digemari oleh siswa, khususnya seperti bagi siswa laki-laki. Namun sayangnya kebanyakan siswa yang menyukai sepak bola tidak banyak yang mengetahui bahkan menguasai dengan baik keterampilan dasar permainan sepak bola seperti *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan *heading*. Kebanyakan dari mereka bermain hanya untuk sekedar menyalurkan hobi dan kesengannya, hal tersebut yang akhirnya akan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa.

Pembelajaran mengenai teknik dasar *passing* permainan sepak bola juga dilakukan di kelas VII MTs Al-Wathoniyyah Semarang, dan ditemukan adanya beberapa masalah, salah satunya yaitu masih banyak ditemukannya hasil belajar siswa yang tidak memenuhi standar nilai yang telah ditentukan. Penilaian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kemampuan serta pemahaman siswa mengenai teknik *passing* sepakbola masih kurang baik, salah satu penyebabnya adalah strategi yang digunakan serta pemilihan model pembelajaran yang dirasa kurang tepat membuat peserta didik menjadi sulit untuk menguasai keterampilan dasar sepak bola khususnya teknik dasar *passing*, dilihat pada kenyataan lapangan tenaga pengajar pendidikan jasmani di MTs Al-Wathoniyyah Semarang masih menggunakan model pembelajaran terdahulu dan model tersebut masih terus dipakai pada saat ini. Siswa dituntut untuk bisa menguasai teknik pelatihan secara bercabang sehingga siswa merasa kesulitan untuk belajar dan menguasai teknik *passing* sepak bola. Model pembelajaran ini membuat sebuah pembelajaran menjadi sebuah pelatihan olahraga. Faktor lainnya yang menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang

memuaskan adalah keterampilan *passing* siswa di kelas VII MTs Al-Wathoniyyah Semarang yang kurang maksimal.

Hasil dari belajar *passing* sepak bola siswa kelas VII di MTs Al-Wathoniyyah Semarang yang diperoleh pada saat observasi awal.

Tabel 1
Hasil Belajar *Passing* Sepak Bola Siswa Kelas VII
di MTs Al-Wathoniyyah Semarang

Kelas	Jumlah Siswa	Siswa dengan Nilai di bawah KKM	Presentase
7.2	31	9	29%
7.3	45	12	26,7%
7.4	33	10	30,3%

Berdasarkan observasi awal penelitian, di setiap kelas masih ditemukan 20% hasil belajar siswa di bawah standar KKM, data tersebut diperoleh dari nilai ulangan siswa. Model pembelajaran yang kurang sesuai juga menjadi faktor lainnya yang mengakibatkan hasil pembelajaran siswa jadi semakin rendah, sampai memerlukan adanya penerapan belajar kooperatif guna meningkatkan hasil belajar. Dalam upaya tersebut penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ataupun *jigsaw* ini diharapkan mampu memberikan suasana belajar lebih menyenangkan, sehingga menjadikan siswa juga menjadi lebih aktif karena bisa belajar sambil berdiskusi dengan teman kelompoknya.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan, dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Perbedaan Hasil Belajar *Passing* Sepak bola dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dan *Jigsaw* Pada Siswa Kelas VII MTs Al-Wathoniyyah Semarang”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi merupakan domain generalisasi yang dibentuk oleh subjek atau objek yang menunjukkan karakteristik atau sifat tertentu yang ditentukan dari peneliti agar dijadikan pembelajaran dan menarik kesimpulan darinya (Sugiyono, 2013: 61). Populasi didalam penelitian ini merupakan semua siswa kelas VII di MTs Al-Wathoniyyah Semarang. Sampel penelitian diambil memakai *cluster random sampling*, sampel diambil dengan acak yakni siswa kelas VII MTs Al-Wathoniyyah Semarang. Didalam penelitian ini dibagi menjadi 2 kelas yakni kelas *Jigsaw* dan kelas TGT. Kelas *Jigsaw* diterapkan model belajar kooperatif *Jigsaw*,

sedangkan kelas TGT menerapkan model belajar kooperatif TGT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini memiliki tujuan agar tahu model belajar yang lebih efektif untuk belajar *passing*, yaitu model pembelajaran kooperatif TGT atau model belajar kooperatif *jigsaw*. Dalam persiapan penelitian, diambil tiga kelas secara acak peneliti menggunakan *cluster random sampling*, dihasilkan kelas VII 4 sebanyak 35 orang siswa menjadi kelas eksperimen I akan diterapkan model kooperatif TGT dalam belajar *passing* sepak bola, selanjutnya kelas VII 1 sebanyak 35 siswa selaku kelas eksperimen II diterapkan model belajar kooperatif *jigsaw* dalam pembelajaran *passing*, kemudian kelas VII 3 sebanyak 35 siswa selaku kelas kontrol, Adapun kelas VII 2 sebanyak 35 siswa selaku kelas uji coba instrumen.

Data dari penelitian akan diambil melalui hasil pembelajaran akhir kelas eksperimen I dan II, dan kelas kontrol dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji anova satu arah. Hasil uji normalitas pada eksperimen I memperoleh $L_0 = 0,105 < L_{tabel} = 0,150$, pada eksperimen II diperoleh $L_0 = 0,144 < L_{tabel} = 0,150$, pada kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,122 < L_{tabel} = 0,150$ yang menunjukkan bahwa distribusi sampel tersebut normal. Hasil uji homogenitas diperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,316 < \chi^2_{tabel} = 5,991$ yang berarti kelas eksperimen I, kelas eksperimen II, dan kelas kontrol dikatakan homogen. Hasil uji *oneway* anova memberikan $F_{hitung} = 2,223 < F_{tabel} = 3,085$ yang artinya tidak ditemukan ada suatu perbedaan kebanyakan hasil dari pembelajaran pendidikan jasmani antara ketiga kelas tersebut. Hasil dari analisis menunjukkan 3 kelas itu sudah memenuhi syarat normalitas, homogenitas dan memiliki rata-rata hasil belajar yang sama, atau dapat diasumsikan ketiganya mempunyai situasi yang sama, sehingga ketiganya memenuhi syarat untuk dijadikan sampel. Kemudian, setiap kelas menerima perlakuan yang berbeda. Kelas eksperimen I yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *passing* dengan model kooperatif TGT, kelas eksperimen II yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran *passing* dengan model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, dan kelas kontrol model pembelajaran.

Ketiga kelas yang telah di beri perlakuan berbeda, kemudian akan dilakukan uji evaluasi untuk melihat hasil rata-rata belajar siswa pada kelas pendidikan jasmani sebagai data akhir. Soal-soal tes sudah dilakukan uji coba di kelas VII 2, dan soal-soal tersebut valid, reliabel, dan signifikan sehingga memenuhi syarat sebagai soal evaluasi.

Hasil data tersebut berupa nilai tes evaluasi setelah itu dianalisis dengan uji normalitas, uji homogenitas, uji ketuntasan individual klasikal, uji regresi, uji *one way* anova, dan uji t. Data akhir eksperimen dalam uji normalitas I diperoleh $L_0 = 0,115 < L_{tabel} = 0,150$, pada eksperimen II diperoleh $L_0 = 0,068 < L_{tabel} = 0,150$, pada kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,047 < L_{tabel} = 0,150$ yang menunjukkan sampel berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas diperoleh $\chi^2_{hitung} = 2,400 < \chi^2_{tabel} = 5,991$ yang berarti ketiga kelas tersebut mempunyai varian homogen.

Hasil tabel distribusi t untuk $dk = 68$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 1,668$. Lalu hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,894 > 1,668$ maka H_0 ditolak. Hasil akhir nilai yang diperoleh, model belajar kooperatif TGT lebih efektif daripada menggunakan model belajar kooperatif *jigsaw* dalam pembelajaran *passing*.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Wuryani Siska, dkk (2014) dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* Dengan Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014” memperkuat hasil penelitian yang dilakukan. Dalam penelitian tersebut populasi diambil dari siswa kelas XI IPS SMA Negeri 5 Batam, sampel diambil dari dua kelompok belajar yaitu XI IPS.2 sebanyak 44 siswa dengan model belajar kooperatif *jigsaw* dan kelas XI IPS.3 sebanyak 46 siswa dengan model belajar kooperatif TGT. Analisis hasil penelitian menggunakan statistik deskriptif uji t (t-test), dengan tingkat signifikan $\alpha = 0,05$ model belajar kooperatif TGT lebih efektif daripada model belajar kooperatif *jigsaw*. Hasil belajar matematika siswa rata-rata 76,55 memakai model belajar tipe TGT sedangkan sebesar 73,18 nilai rata-rata dengan model belajar tipe *Jigsaw*. Sesuai dengan penelitian ini bahwa adanya suatu perbedaan dari hasil pembelajaran *passing* sepak bola memakai model tipe *Team Game Tournament* dan *Jigsaw* siswa kelas VII MTs Al-Wathoniyyah Semarang.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dijalankan bisa disimpulkan jika model belajar kooperatif TGT lebih efektif dari pada memakai model belajar kooperatif *jigsaw* terhadap pembelajaran *passing* sepak bola siswa kelas VII MTs Al Wathoniyyah Semarang. Hal itu dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,894 > 1,668$ maka H_0 ditolak. H_0 akan ditolak dan H_a akan diterima sampai bisa disimpulkan model belajar kooperatif TGT lebih efektif dari model belajar kooperatif *jigsaw*

Berdasarkan kesimpulan penelitian, ada beberapa saran yang diharapkan mampu menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya untuk dapat mengkaji lebih dalam permasalahan yang cakupannya yang lebih luas dalam pengembangan ilmu penelitian, penelitian diharapkan bisa mencoba dan menggunakan model yang lebih efisien dan bervariasi dengan perangkat pendukung pembelajaran lainnya agar hasil belajar juga lebih maksimal, peneliti selanjutnya juga dapat memakai model belajar TGT dan model belajar *jigsaw* dalam memaksimalkan hasil pembelajaran siswa yang belajar *passing* di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Fatmawati, A. B. (2017). Penggunaan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPA kelas III SD. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(6), 748-757.
- Hertiavi, M. D., Langlang, H., & Khanafiyah, S. (2010). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP*. *Jurnal pendidikan fisika Indonesia*, 6(1).
- Irianto, S. (2011). *Standardisasi Kecakapan Bermain Sepakbola Untuk Siswa Sekolah Sepakbola (SSB) Ku 14-15 Tahun Se-Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi), 7(7), 44-50.
- Pendidikan, B. S. N. (2006). *Standar Nasional Pendidikan*. Diakses dari <http://www.bsnpindonesia.org>, pada tanggal, 11.
- Siska, Wuryani, dkk. (2014). *Perbandingan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw Dengan Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014*. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(6), 748-757.
- Suprihatin, S. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa*. PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi, 5(1).
- Sugiyono. (2015). *Memahami Penelitian Eksperimen*. Bandung: Alfabeta.
- Trisianawati, E., Djudin, T., & Setiawan, R. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Vektor di Kelas X SMA Negeri 1 Sanggau Ledo*. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 6(2), 51-60.