

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI SEPAK BOLA DI SMP N 3 KARANGRAYUNG DALAM PEMBELAJARAN TATAP MUKA

Muh. Nur Septa Aliyaf  
email: [nursepta07@gmail.com](mailto:nursepta07@gmail.com)  
Universitas PGRI Semarang

### *Abstract*

*The aim of this study was to determine the impact of learning patterns, including team game tournaments, on the dynamics of football literature during live instruction at SMP N 3 Karangrayung. The sample for this study included students of his SMP Negeri 3 Karangrayun in classes IX A and IX F, a total of 57 students. This study is a descriptive study with a quantitative approach. Collect data through observations, documents, and questionnaires. Data analysis uses normality tests, uniformity tests, and hypothesis tests. The results of this study show t-test values of 0.000 and lt. for Sig. (two-tailed) paired samples. At 0.05, the pretest increased by 61.23 and the latter by 77.6, or 26.5%. The conclusions of this study demonstrate the effectiveness of team-based collaborative learning models in leagues in motivating students to explore football material during face-to-face classes at SMP N 3 Karangrayung.*

**Keywords :** Motivation, Students, Soccer

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bersama turnamen permainan tim terhadap motivasi belajar materi sepak bola pada kelas tatap muka di SMP N 3 Karangrayung. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX A dan IX F SMP Negeri 3 Karangrayun yang berjumlah 57 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi dan angket. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai uji-t sampel berpasangan Sig.(dua sisi) 0,000 dan lt; Pada 0,05, pre-test meningkat 61,23 dan post-test meningkat 77,6, meningkat 26,5%. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan keefektifan model pembelajaran kooperatif team game turnamen dalam memotivasi siswa mempelajari materi sepak bola pada kelas tatap muka di SMP N 3 Karangrayung.

**Kata Kunci :** Motivasi, Siswa, Sepak Bola

## **PENDAHULUAN**

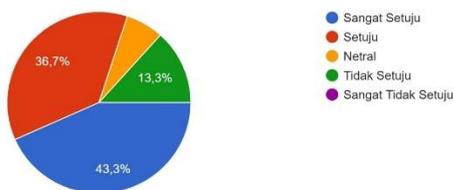
Pemerintah telah memperkenalkan pengajaran tatap muka (PTM) di semua jenjang satuan pendidikan. Menurut rencana PTM, sekolah harus memiliki fasilitas yang memadai (sesuai standar). Namun, saat ini tidak ada sistem yang lebih cepat untuk menentukan apakah sekolah memenuhi standar Protokol Kesehatan saat menerapkan PTM. Kami percaya bahwa sistem yang dibuat akan membantu regulator, dewan sekolah, yayasan atau otoritas terkait untuk menentukan apakah institusi akan menyelenggarakan PTM lebih cepat dan tepat (Murdiansari, 2019).

Pelaksanaan PTM saat ini tidaklah mudah dan memerlukan koordinasi dari pihak guru, siswa, orang tua dan lembaga yang mendukung pendidikan. PTM memungkinkan Anda untuk berkomunikasi langsung dengan siswa Anda dan membuat pembelajaran lebih efektif (Shalikh, 2021).

Model pembelajaran kooperatif team games (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah digunakan, meliputi aktivitas semua siswa tanpa memandang status, meliputi peran siswa, dan mengandung unsur bermain dan penguatan. Keunggulan pelatihan TGT adalah adanya kompetisi akademik dalam proses pendidikan (Suvarno, 2019).

Sepak bola adalah permainan bola besar yang melibatkan 11 pemain dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan dengan cara menendang bola ke gawang lawan. Dalam permainan ini, teknik dasar dan kemampuan bermain bola sangat mempengaruhi kualitas permainan individu, karena merupakan salah satu keuntungan terpenting dari bermain sepak bola (Nurdiyanti, 2010). Tujuan permainan ini adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawang dari serangan lawan. Selain itu, sebagai fitur dari permainan ini, ada fitur yang menangani bola dengan seluruh tubuh kecuali lengan dan tangan. Adapun tujuan yang dicapai dalam perlengkapan sepak bola sekolah adalah mempromosikan pertumbuhan dan perkembangan anak, memberikan anak berbagai jenis pengalaman motorik untuk menguasai pola motorik, meningkatkan keterampilan kognitif, emosional dan psikologis yang dominan (Nofiyani, 2013).

Menurut Hamalik (2005) dalam (Ramadhani et al., 2020), motivasi adalah perpindahan energi seseorang dengan munculnya emosi dan reaksi untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sederhananya, motivasi belajar merupakan kebutuhan dasar siswa untuk berprestasi tinggi. Dengan model pembelajaran yang memotivasi dan mendukung seperti model pembelajaran TGT ini bisa menjadi poin positif dalam proses PTM saat ini khususnya pada topik PJOK.



Berdasarkan observasi awal yang saya lakukan dengan menggunakan angket terdapat kurangnya motivasi belajar siswa, dengan pernyataan mata pelajaran PJOK merupakan aktivitas yang menjenuhkan dengan model pembelajaran yang digunakan. Presentase 43,3% sangat setuju, 36,7% setuju, 0% netral, 13,3% tidak setuju, 0% sangat tidak setuju. Dari penjelasan tersebut peneliti memilih judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Sepak Bola Di Smp N 3 Karangrayung. Dalam Pembelajaran Tatap Muka”

**METODE**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *one group pretest-posttes desain*. Desain ini dilakukan 2 kali observasi yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen  $O_1$  disebut *pre-test* dan observasi sesudah eksperimen  $O_2$  disebut *post-test* Arikunto (2010:124). Desain ini digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1 Desain Gambar**



**Sumber : Data penelitian (2022)**

Keterangan:

$O_1$  : Tes awal kelas eksperimen

$O_2$  : Tes akhir kelas eksperimen

X : Perlakuan dengan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Teams Games Tournament*

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah diperoleh mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada materi sepak bola di SMP N 3 Karangrayung dalam pembelajaran tatap muka yang akan di jelaskan dan dipaparkan sebagai berikut.

Hasil penelitian yang ditunjukkan pada peningkatan motivasi belajar siswa pada materi sepak bola di SMP N 3 Karangrayung dalam pembelajaran tatap muka melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan hasil *pre-test* sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 61,23, untuk hasil dari nilai *range* sebesar 15, untuk nilai *sum* atau jumlah sebesar 3490, skor tertinggi yang diperoleh adalah 69, sedangkan untuk hasil skor terendah adalah 54 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 4,13. Sedangkan untuk hasil data *pos-test* angket motivasi belajar siswa pada materi sepak bola di SMP N 3 Karangrayung dalam pembelajaran tatap muka setelah diberikan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 77,46, untuk hasil dari nilai *range* sebesar 12, untuk nilai *sum* atau jumlah sebesar 4415, skor tertinggi yang diperoleh adalah 83, sedangkan untuk hasil skor terendah adalah 71 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 2,84.

Setelah hasil diperoleh dapat disimpulkan bahwa *mean* atau rata-rata angket motivasi belajar siswa pada materi sepak bola di SMP N 3 Karangrayung dalam pembelajaran tatap muka setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* mengalami peningkatan dari *pre-test* sebesar 61,23 menjadi *post-test* sebesar 77,46 dengan peningkatan sebesar 26,5%.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t (*paired sample t-test*) yang hasilnya diperoleh nilai t hitung *pre-test* dan *posttest* adalah sebesar -23,86. Kemudian untuk hasil nilai rata-rata selisis atau *mean different* diperoleh hasil sebesar -16,28 dan untuk nilai signifikansi diperoleh hasil dengan nilai *sig.(2-tailed)* 0,000.. Dasar pengambilan keputusan di lihat dari taraf signifikan(*sig 2-tailed*). Jika (*sig-2tailed*) > 0,05 maka  $H_0$  di terima dan jika (*sig-2tailed*) < 0,05 maka  $H_a$  di terima. Dengan demikian maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi “Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap motivasi belajar siswa pada materi sepak bola di SMP N 3 Karangrayung dalam pembelajaran tatap muka” diterima dengan hasil nilai (*sig.2-tailed*) 0,000 < 0,05. Artinya dalam pemberian treatment dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi sepak bola di SMP N

3 Karangrayung dalam pembelajaran tatap muka. Kemudian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dan ada peningkatan yang signifikan motivasi belajar siswa pada materi sepak bola di SMP N 3 Karangrayung dalam pembelajaran tatap muka melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini, siswa bekerja dengan kelompok dan proaktif dan bertanggung jawab. Selain itu, dalam pembelajaran TGT, dengan adanya siswa berhadapan dengan permainan dan turnamen, motivasi dan kemampuan belajar siswa akan meningkat, dan akan terjadi perubahan dalam pembelajaran. Model pembelajaran TGT memberikan kebebasan dan aktivitas belajar kepada siswa sehingga dapat menikmati mengikuti pembelajaran PJOK dengan menggunakan materi renang dengan struktur kelompok yang heterogen.

Saat mempelajari materi sepak bola dengan metode kooperatif *Team Games Tournament* (TGT), pembelajaran aktif dengan saling ketergantungan aktif, kerjasama dan tanggung jawab individu antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Menciptakan lingkungan dapat meningkatkan motivasi belajar. Metode pembelajaran ini memungkinkan siswa menjadi lebih aktif dengan saling membantu untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maksud dan tujuan pembelajaran kooperatif tipe *team game turnamen* (TGT) ini adalah untuk memenuhi kebutuhan gerak siswa. Siswa mampu berkolaborasi lebih aktif dalam kelompok untuk mencapai tujuannya. Siswa saling membantu, saling mengoreksi, dan mendorong kelompok dan teman satu tim untuk menguasai materi. Dalam model pembelajaran ini, kelompok harus berusaha menjadi yang terbaik, suka atau tidak suka. Ini karena kompetisi dibuat dari tugas motorik yang diberikan, memberi penghargaan kepada kelompok dengan skor kumulatif tertinggi. bernilai. Selain unsur kerjasama dalam kelompok, model pembelajaran ini juga dapat melatih kepemimpinan dengan saling mengoreksi dan membantu teman satu tim.

## **KESIMPULAN**

Hal ini berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *team game tournament* terhadap motivasi belajar materi sepak bola siswa pada kelas tatap muka di SMP N 3 Karangrayung. Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* efektif dalam memotivasi siswa dalam mempelajari materi sepak bola pada kelas tatap muka di SMP N 3 Karangrayung.

## SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Siswa harus lebih percaya diri dan lebih proaktif untuk mencapai semua yang diharapkan dan untuk meningkatkan motivasi diri mereka, Anda harus memikirkannya.
2. Guru diharapkan dapat menerapkan co-learning jenis *Team Game Tournament* (TGT) yang dapat diterapkan pada kelas pendidikan jasmani pada proses pembelajaran agar nantinya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Dapat menjadi referensi bagi lebih banyak peneliti dan untuk melakukan penelitian yang lebih besar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Murdiansari, M. I. (2019). *SISTEM PAKAR UNTUK MENENTUKAN KELAYAKAN SEKOLAH MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN TATAP MUKA (PTM) DIMASA PANDEMI COVID-19 DENGAN METODE CASE BASED REASONING*. 52(1), 1–5.
- Nofiyani, I. K. A. R. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Melalui Modifikasi Gawang Pantul Pada Siswa Kelas V Kabupaten Batang Tahun Pelajaran*.
- Nurdiyanti, F. H. (2010). *Kemampuan Dasar Bermain Sepakbola Siswa Kelas 2 SMP Negeri 2 Pandak. Skripsi. FIK UNY*.
- Ramadhani, D., Mahardika, I. M. S., & Indahwati, N. (2020). Evaluasi Pembelajaran Pjok Berbasis Daring Terhadap Tingkat Pemahaman Dan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv - Vi Sd Negeri Betro, Sedati - Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 328–338. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1817>
- Sholikhah, I. (2021). Analisis Kesiapan Orang Tua Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka (PTM) di Masa Pandemi. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(7), 925–940. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i7.181>
- Suwarno, S. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110. <https://doi.org/10.26623/philanthropy.v3i2.1622>