

**KEEFEKTIFAN MODEL TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) UNTUK
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI MATERI SEPAK BOLA
KELAS X SMA NEGERI 1 PECANGAAN KECAMATAN
PECANGAAN KABUPATEN JEPARA
TAHUN 2022**

M.Seno Mukti Pangestu
seno18900@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

ABSTRACT

Kurangnya efektif pada penyampaian materi oleh guru, berakibat pada keefektifan belajar dan rendahnya hasil belajar siswa pada materi sepak bola. Penelitian bertujuan untuk melihat pada Keefektifan Model Pembelajaran TGT untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X SMA N 1 Pecangaan. *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* digunakan dalam penelitian ini. siswa X IPS 2 SMAN 1 Pecangaan merupakan sampel dalam penelitian ini dengan sampel 36 siswa. Teknik pengumpulan data observasi, tes, non tes dan dokumentasi. Pengujian pada penelitian ini uji validitas dan uji realibilitas. Teknik analisis data uji normalitas, uji hipotesis dan uji ketuntasan. Didapatkan dari hasil penelitian bahwa penggunaan model TGT efektif digunakan untuk pembelajaran penjas materi sepak bola kelas X SMA Negeri 1 Pecangaan. Ini dilihat dari pengujian yang telah dilakukan diketahui signifikansi pada nilai uji *paired sample t test* $0,00 < 0,05$, artinya perbedaan terjadi pada signifikan rata-rata hasil belajar pada pengujian *pretest* dan *posttest*. Maka dapat dikatakan bahwa model TGT efektif untuk pembelajaran penjas materi sepak bola siswa kelas X SMA Negeri 1 Pecangaan. Saran diharapkan model pembelajaran TGT terus dapat dikembangkan sebagai model pembelajaran yang sangat efektif pada setiap mata pelajaran, dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Sepak bola, Sekolah Menengah Atas, Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah proses pembelajaran yang terarah serta terencana bertujuan membantu siswa menegali potensi dalam dirinya dalam bidang-bidang seperti kecerdasan, kekuatan spiritual keagamaan, pribadi baik, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya, bangsa, masyarakat dan tanah air. (UU No. 20 Tahun 2003, 2003).

Pendidikan jasmani ialah sebuah pembelajaran yang bertujuan guna memberikan peningkatan kesegaran dan kebugaran pada jasmani siswa, pengetahuan, pengembangan ketrampilan motorik siswa serta perilaku hidup yang sehat. Pendidikan jasmani juga sebuah usaha atau wadah sebagai kegiatan untuk mendidik anak baik secara jasmani sehingga siswa dapat berkembang secara baik juga memiliki karakter dan kepribadian yang baik. Selain itu melalui penjas (pendidikan jasmani) peserta didik dapat menggali potensi dalam dirinya melalui aktifitas olahraga di sekolah.

Pada pembelajaran Pendidikan jasmani di SMA gerak dasar memiliki peran penting dalam melakukan aktifitas olahraga. Siswa diharapkan mampu melakukan gerak dasar olahraga dan permainan olahraga yang ada didalamnya dengan baik dan benar. Pada pembelajaran penjas ada banyak materi yang akan diberikan salah satunya ialah teknik dasar sepak bola.

Sepak bola ialah jenis olahraga berbeda yang dimainkan dengan bola besar dan dua tim. Masing-masing tim memiliki 11 pemain, dan pemain lainnya ada untuk membantu jika terjadi sesuatu pada salah satu pemain tim. Tujuan olahraga ini adalah menciptakan gol sebanyak mungkin dan berusaha menang. (Aprianova & Hariadi, 2016). Teknik yang ada didalam permainan sepak bola yaitu: *Passing* (mengoper bola), *Heading* (menyundul bola), *Shooting* (menendang bola), *Dribbling* (menggiring bola), *Control* (mengontrol bola), *Throw in* (lemparan kedalam).

pada pembelajaran di sekolah guru terkadang menerapkan metode atau model pembelajaran yang kurang efektif. Sehingga pembelajaran terkesan membosankan dan tidak efektif akibatnya siswa cenderung bosan, tidak antusias dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dilihat penjas adalah salah satu mata pelajaran banyak di minati di sekolah. Tetapi dengan model pembelajaran yang kurang efektif mata pelajaran penjas menjadi pembelajaran yang membosankan. Penerapan model pembelajaran yang kurang efektif juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran tidak bisa maksimal.

Pemilihan model pembelajaran yang bagus dan tepat menjadi hal utama agar suasana belajar menjadi lebih bersemangat, antusias, dan tidak terlalu membosankan mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah terhadap pemahaman materi yang diberikan guru. Pemilihan model pembelajaran juga harus cermat agar memudahkan guru dalam mengajar.

Berdasarkan pada observasi yang dilakukan peneliti pada SMA Negeri 1 Pecangaan, diketahui bahwa selama proses pembelajaran materi sepak bola terdapat siswa yang cenderung kurang bersemangat dan rendahnya antusias mengikuti pembelajaran pada kelas X IPS 2. Pada pembelajaran yang dilakukan terdapat siswa belum memperoleh hasil yang memuaskan. Dari 36 siswa hanya 12 siswa yang baru mampu mencapai KKM (Kriteria Ketentuan Minimal) yaitu sebesar 75. Dilihat dari penilaian pada materi sepakbola. Pada pengamatan peneliti guru menggunakan model pembelajaran yang lama dan cenderung membosankan. Dan pembelajaran dirasakurang efektif

Berdasarkan pada permasalahan yang ditemui oleh peneliti maka solusi guna memberikan peningkatan keefektifan serta hasil pembelajaran khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani materi sepakbola yaitu dengan menerapkan model pembelajaran TGT. TGT adalah cara belajar di mana siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuan, suku, atau ras mereka. Dengan cara ini, setiap orang dapat belajar bersama dalam kelompok, dan setiap orang dapat memiliki peluang sukses yang lebih baik (Endah Khairun Nissa, Evi Susianti, 2020). Penerapan model TGT ini sangat pas digunakan pada pembelajaran penjas materi sepakbola dimana didalam materi sepak bola ada Tim, *Game* dan *Tournament* dan pada pembelajaran melalui model TGT juga dilakukan secara berkelompok (*Teams*) dan dikombinasikan dengan permainan (*Game*) dan *Tournament*. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut untuk bekerjasama dalam tim dalam sebuah game dimana game tersebut harus dimenangkan agar mendapatkan point dan hadiah. Pembelajaran ini dapat merangsang antusias siswa dan semangat siswa karena didalamnya juga siswa akan belajar dengan temanya pada materi yang telah diberikan guru. hal ini juga dapat mempengaruhi baiknya interaksi sosial pada teman satu kelas sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka Peneliti memilih menggunakan metode Kuantitatif, *Pre-Experimental* dengan jenis *One-Group Pretest-posttest*. Metode ini cocok digunakan untuk melihat Keefektifan Model (TGT) Untuk Pendidikan jasmani pada materi Sepak bola kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pecangaan.

Populasi Dan Sampel

Seluruh siswa kelas X IPS dilibatkan menjadi populasi dalam penelitian. Sampel untuk penelitian yang diteliti yaitu kelas X IPS 2 dan menggunakan teknik *purposive sampling* berjumlah sebanyak 36 siswa dengan metode belajar TGT (*Teams Games Tournament*).

Teknik Instrumen Dan Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi digunakan untuk acuan sebelum penelitian dilaksanakan. Observasi digunakan pada pengamatan serta mencari data dari fakta mengenai hal yang akan berhubungan dengan sampel penelitian.

2. Tes

Pretest akan digunakan sebagai Tes dengan lembar soal yang berbentuk pilihan ganda dan akan diberikan pada sampel penelitian sebelum dimulai pembelajaran dan *Posttest* juga diberikan pada akhir pertemuan. Tes tersebut perlu dilakukan sebagai alat ukur pengetahuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh Guru.

3. Non Tes

Teknik Non Tes biasa dilakukan dengan sesi Tanya Jawab (wawancara), menyebarkan angket, ataupun menilai/mengamati dokumen yang ada.

4. Dokumentasi

Dokumentasi juga bagian penting dalam proses pengumpulan data, dan sangat diperlukan agar dapat memperkuat data yang diperoleh saat penelitian di SMA N 1 Pecangaan. Data ini berupa data nama siswa, foto dan data sampel penelitian yang diambil saat proses kegiatan belajar berlangsung.

Teknik Analisis Data

Penelitian yang dilakukan menggunakan teknik analisis data sebagai berikut: Uji Hipotesis, Uji Normalitas dan Uji Ketuntasan. Tujuan dari uji hipotesis adalah untuk mengetahui keefektifan model TGT untuk kelas X SMA Negeri 1 Pecangaan.

HASIL PENELITIAN

One Group Pretest- Posttest Design digunakan dalam penelitian, dan satu saja kelas yang akan diukur pada pengaruh hasil belajar dalam uji *pretest* dan *posttest*. Kemudian hasil uji *pretest* ini didapatkan sebelum siswa diberikan perlakuan dengan model *Team Games Tournament* dan dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa. Sedangkan hasil uji *posttest* ini didapat setelah siswa mengikuti kegiatan belajar dengan model *Team Games Tournament*, sehingga perubahan hasil belajar dan keefektifan dapat diketahui oleh peneliti..

Pengujian instrumen soal diberikan untuk kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Pecangaan. Pengujian instrumen ini diujicobakan yang bertujuan untuk menentukan butir soal yang memenuhi kriteria, agar dapat dijadikan untuk instrumen penelitian. Kemudian Hasil uji coba yang didapatkan akan dianalisis validitas dan reliabilitas. Berdasarkan hasil analisis uji coba soal yang diberikan sejumlah 50 butir soal, terdapat 40 soal valid dan 15 angket valid sehingga dijadikan sebagai instrumen penelitian.

Tujuan dilakukannya uji *pretest* adalah mengukur pada kemampuan sebelum diberikan perlakuan peserta didik pada kedua kelas sampel. Hasil belajar kognitif *pretest* didapatkan nilai rata-rata 60,28, untuk nilai afektif rata-rata sebesar 77 dan untuk nilai psikomotorik sebesar 72,9. Pada akhir pertemuan dilakukan uji *posttest*. Pada aspek kognitif rata-rata nilai sebesar 88,6, rata-rata nilai hasil afektif sebesar 91,5 dan nilai psikomotorik rata-rata sebesar 86,3. Nilai rata-rata ini menunjukkan setelah diberikan perlakuan pembelajaran model *Team Games Tournament* peserta didik mendapatkan nilai rata-rata yang sangat baik atau lebih tinggi. ini disebabkan oleh perlakuan yang diberikan menstimulasi keaktifan dan minat belajar siswa. peningkatan pemahaman siswa juga terlihat pada penerapan model pembelajaran TGT

Setelah didapatkan data yang berisikan penilaian hasil belajar siswa dari sisi afektif, kognitif dan psikomotorik diakumulasi kemudian dibagi 3 sehingga muncul data yang akan dilakukan pengujian hipotesis. Data dikategorikan berdasarkan waktu pengambilannya yaitu *pretest* dan *posttest*. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis

peneliti akan melakukan uji prasyarat untuk mengetahui kelayakan data, dan uji pertama yaitu normalitas. Uji normalitas dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada pengujian *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *software* SPSS. Dengan df 30 nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,61 kemudian nilai signifikansi *posttest* sebesar 0,2. Dari data tersebut pada nilai sig ini cenderung lebih besar dari 0,05 dari data tersebut, dikatakan bahwa itu adalah memenuhi kriteria uji normalitas.

Dari uji prasyarat yang sudah dilakukan data telah memenuhi kriteria data yang layak dilakukan pengujian lanjutan. uji *paired sample t test* adalah sebagai pengujian hipotesis, dan untuk melihat perbedaan yang terjadi perbedaan rata-rata pada kedua sampel yang berpasangan maka peneliti akan melakukan Uji *paired sample t test* . dari pengujian yang sudah dilakukan diketahui bahwa signifikansi pada nilai uji *paired sample t test* ialah 0,00. Angka ini lebih kecil dibandingkan alpha 0,05, berarti terjadi sebuah perbedaan yang signifikan pada rata-rata hasil belajar pada pengujian *pretest* dan *posttest*. Kemudian untuk melihat keefektifan model belajar TGT dapat dengan membandingkan nilai *mean pretest* dan *posttest*. Nilai *mean pretest* sebesar 70,02, angka ini lebih kecil dibandingkan nilai *mean posttest* yakni 88,83 artinya dapat dikatakan model TGT efektif terhadap Peningkatkan hasil belajar penjas pada materi sepak bola siswa SMA Negeri 1 Pecangaan kelas X.

Pernyataan tersebut dibuktikan dengan yang didapatkan selama penelitian. Selain itu pernyataan tersebut juga sejalan dengan fakta yang terjadi saat penelitian. Kegiatan interaksi peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran saat penelitian juga sangat baik. Peserta didik aktif dalam belajar, antusias, kompak, menyenangkan dan rasa ingin mencoba dan ingin tau yang tinggi terhadap siswa. Diperkuat dengan temuan penulis pada angket siswa yang telah diisi oleh siswa untuk mengetahui tanggapan pada model *Team Games Tournament*. 63,89% siswa merasa penerapan model *Team Games Tournament* sudah baik, 30,5% merasa cukup dan hanya 5,56% siswa merasa model tersebut kurang.

Bukti keefektifan model *Team Games Tournament* pembelajaran penjas materi sepak bola selain pada angket juga dibuktikan dengan peningkatan yang signifikan. Nilai *posttest* yang meningkat dengan rata-rata sebesar 88,83. Jadi model TGT telah terbukti efektif digunakan sebagai peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu proses dimana kemampuan intelektual (kognitif), minat atau emosi (afektif) dan keterampilan motorik (psikomotorik) berubah sesuai dengan tahapan perkembangan

siswa. Perubahan ini biasanya terlihat pada satuan pendidikan dasar yang dikaitkan dengan tahapan perkembangan siswa tertentu. (Afandi *et al.*, 2013).

Ketiga penilaian yang dilakukan yaitu kognitif, afektif dan psikomotor pada tahapan *pretest* dan *posttest* dibandingkan dengan Kriteria ketuntasan minimal SMA Negeri 1 Pecangaan yaitu 75 didapatkan beberapa simpulan. Pertama sebanyak 2 siswa atau 5,56% tuntas pada uji *pretest* dan sebanyak 34% atau 94,44% siswa belum tuntas. Kedua setelah diberikan perlakuan sebanyak 36 siswa atau 100% tuntas dalam tahap *posttest* dan tidak ada siswa yang tidak tuntas. Kondisi ini memperkuat pernyataan Model TGT efektif digunakan sebagai usaha peningkatan suatu pembelajaran penjas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dapat disimpulkan untuk pembelajaran dengan model TGT efektif diterapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi sepak bola pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pecangaan kecamatan Pecangaan kabupaten Jepara. sesuai dengan keefektifan yang didapatkan bahwa terjadinya peningkatan pada hasil belajar siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Pecangaan sebelum dan sesudah perlakuan. Kemudian untuk melihat keefektifan model TGT dapat dengan membandingkan nilai *mean pretest* dan *posttest*. Nilai *mean pretest* sebesar 70,02, angka ini lebih kecil dibandingkan nilai *mean posttest* yakni 88,83 artinya dapat dikatakan model TGT efektif untuk meningkatkan pembelajaran penjas materi sepak bola pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Pecangaan.

Dari data yang didapat dari Angket dapat diketahui bahwa 2 siswa atau 5,56%, merasa model TGT Kurang, sedangkan 11 siswa atau 30,55% merasa cukup. Adapun sisanya 23 siswa atau 63,89% merasa bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* sudah baik.

menerapkan model TGT untuk pendidikan jasmani pada materi sepabola pada kelas X hasil belajar siswa meningkat dan proses pembelajaran menjaadi efektif. Selain itu menerapkan model TGT dapat meningkatkan rasa antusias, senang dan semangat pada siswa yang mengikuti pembelajaran, karena terdapat *Game Tournament* dan hadiah yang dapat merangsang antusias dan semangat siswa.

Saran

1. Bagi Guru

- a. Model TGT dapat menjadi acuan dalam proses belajar pada materi sepak bola maupun lainya disekolah.

Model TGT juga dapat digunakan sebagai strategi yang variatif dalam kegiatan belajar sehingga tidak terkesan monoton dan dapat meningkatkan antusias dan semangat siswa.

- b. Pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* efektif digunakan sebagai alternatif guru untuk meningkatkan pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa harus selalu meningkatkan minat belajar agar lebih baik dan kegiatan belajar menggunakan model TGT juga bisa dijadikan sebagai motivasi dalam menerima materi dengan baik yang disampaikan guru.

- b. Pembelajaran dengan model TGT juga dapat dilakukan sebagai sebuah inovasi dari menariknya kegiatan belajar dan siswa menjadi menyenangkan.

3. Bagi Peneliti

- a. Model *Teams Games Tournament* dapat dijadikan bekal oleh peneliti agar terbiasa dalam kegiatan belajar mengajar dilapangan.

- b. Saran bagi peneliti yaitu harus dapat mengembangkan wawasan penelitian menggunakan Model *Teams Games Tournament*.