

## KEEFEKTIFAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENJAS MATERI SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH KEDUNGWUNI

Maulana Fadjrul Falah Firmansyah  
[maulanafadjrulfalahfirmansyah@gmail.com](mailto:maulanafadjrulfalahfirmansyah@gmail.com)  
Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya metode pembelajaran yang terprogram untuk kemampuan mempelajari materi sepak bola kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni, materi sepak bola siswa X SMK Muhammadiyah Kedungwuni Karena skornya rendah, masih belum sesuai dengan ilmu yang dipilih. Penelitian ini berusaha untuk menentukan mana yang paling efektif di antara *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division* terhadap hasil belajar materi sepak bola. Penelitian ini merupakan model penelitian kuantitatif *pre-test* dan *post-test*. Pada Populasi penelitian ialah anak SMK Muhammadiyah Kedungwuni kelas X. Sampel penelitian ini adalah X TKRO 2 dan X TBSM 1 sehingga berjumlah 52 siswa. Cara mengambil sampel menggunakan random sampling. Data penelitian ini diperoleh dari penilaian siswa. Hasil model data *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division* hasil latihan sepakbola berjalan normal secara nilai lebih besar dari 0,05. Ada 0,000 dari pengolahan data pada kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa data tersebut normal karena kurang dari atau sama dengan 0,05, yaitu  $0,000 > 0,05$ . Saat ini kelas kontrol distribusi data memiliki nilai 0,002 yang menunjukkan bahwa data itu normal karena lebih dari 0,05 atau 0,002 0,05. Kemudian diberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division* terhadap hasil belajar materi sepak bola kelas eksperimen dan kelas normal. Pada kesimpulan penelitian ini yaitu model *Student Teams Achievement Division* lebih signifikan. Saran untuk penelitian ini dapat memberikan peningkatan kemampuan hasil belajar siswa tentang materi sepak bola menggunakan *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division*.

**Kata kunci:** *Teams Games Tournament* dan *Student Teams Achievement Division*, Sepak Bola, Hasil Belajar

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani adalah pengetahuan yang mencakup aktivitas fisik dan meningkatkan aspek fisik, mental, dan emosional orang-orang di seluruh dunia. Sepak bola memiliki banyak fungsi, seperti menggerakkan kaki sambil berlari dan memasukkan bola ke gawang lawan. Sepak bola membutuhkan semua pemain untuk memiliki keterampilan teknis dasar yang sesuai, serta semangat tim dan kerja sama yang diperlukan selama pertandingan. (Taufik & Gaos, 2019).

Model pembelajaran TGT (Teams Game Tournament) merupakan bentuk gaya belajar kolaboratif yang dapat dengan mudah diterapkan dalam proses pembelajaran. Gunakan game yang dikonfigurasi dengan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Championship). Hal Saya terbiasa memasukkan orang itu ke dalam dirinya lebih santai, mengarah pada akuntabilitas, integritas, kolaborasi, kompetisi yang sehat, dan partisipasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran STAD ialah suatu pembelajaran kooperatif yang pantas digunakan untuk pembelajaran yang secara beragam, mudah dan langsung bisa dipahami. Metode STAD disusun dalam bentuk tim atau tim kerja siswa dengan 4-5 siswa yang berbeda kemampuan.

Sepak bola adalah permainan tim tempat Anda bekerja bersama sebagai satu tim. Oleh karena itu, kemenangan tim tidak diraih oleh satu pemain saja, melainkan melalui kerja sama para pemain di dalam tim. Berikut adalah beberapa teknik dasar untuk dipelajari saat bermain sepak bola: Tekniknya terdiri dari menyundul, menguasai bola, menggiring bola, dan menendang bola. (Firmana, 2018).

Proses belajar dari seseorang merupakan hasil. Hasil outcome berhubungan dengan perubahan pada peserta didik. Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar tercermin dalam perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan perilaku. Perubahan mengacu pada keterampilan yang wajib dihasilkan semenjak pertumbuhan yang dianggap sebagai eksis belajar. Perubahan sebagai eksis belajar relative tetap dan berpotensi untuk berkembang (Lestari, 2015).

## METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan survey kuantitatif dan *pre-experimental desain dan two-group pre-test dan post-test, pre-experimental design dan two-group pre-test dan post-test* design untuk mengetahui keefektifan model *Team Game Tournament dan Student Teams Achievement Division* untuk meningkatkan produksi atlet kepada anak kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni.

Pada desain ini *pre-test* dilakukan sebelum siswa diberi perlakuan. Ini memungkinkan Anda untuk membandingkan hasil Anda dengan hasil sebelum dan dengan demikian menilai hasil perlakuan dengan lebih akurat. Desain ini dapat dijelaskan sebagai berikut. (Sugiyono, 2010).

Subjek	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
S <sub>1</sub> ➡	<i>Pretest</i>	TGT ➡	<i>Posttest</i>
S <sub>2</sub> ➡	<i>Pretest</i>	STAD ➡	<i>Posttest</i>
Membandingkan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>			

**Gambar 3.1**  
**Desain Penelitian**

Keterangan:

S<sub>1</sub> : Kelompok A (TGT)

S<sub>2</sub> : Kelompok B (STAD)

Populasi pada riset ini yaitu semua anak kelas X TKRO dan X TBSM SMK Muhammadiyah Kedungwuni.

**Tabel 3.1**  
**Daftar Populasi Penelitian**

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1.	TKRO 1	29	0	29
2.	TKRO 2	27	0	27
3.	TBSM 1	23	2	25
4.	TBSM 2	23	5	28
<b>Jumlah</b>				<b>109</b>

Menurut Sugiyono (2016) teknik *random sampling* terdiri dari memilih anggota sampel dari

populasi, memilih masing-masing empat kelas ialah kelas X TKRO 2 yang berjumlah 25 siswa dan kelas X TBSM 1 yang berjumlah 27 siswa yang dipilih dan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu, A dan B.

Sampel dari riset ini ialah kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni. Kelas menerima model *teams games tournament* ialah kelas X TKRO 2 yang berjumlah 27 anak dan kelas yang mendapatkan model *student teams achievement division* adalah siswa kelas X TBSM 1 yang berjumlah 25 anak dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kelompok A : Kelas X TKRO 2 berjumlah 27 anak
- b. Kelompok B : Kelas X TBSM 1 berjumlah 25 anak

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset ini peneliti memakai jenis riset kuantitatif serta model *pre-experimental design* dan *two-group pretest-posttest design* untuk menilai keefektifan model pembelajaran TGT dan STAD terhadap hasil belajar sepak bola siswa X SMK Muhammadiyah Kedungwuni. Populasi dari riset ini ialah semua siswa kelas kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni. Sampel dari riset ini adalah kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni. Kelas yang mendapatkan model TGT adalah siswa kelas X TKRO 2 yang berjumlah 27 anak dan kelas yang mendapatkan model STAD adalah siswa kelas X TBSM 1 yang berjumlah 25.

Model TGT dikasihkan ke kelas TKRO 2 dikarenakan ada beberapa alasan pada waktu peneliti melakukan observasi sebelum penelitian dilaksanakan, kelas TKRO 2 pada saat peneliti observasi terlihat siswa kelas tersebut kurang aktif dalam proses pembelajaran PJOK materi sepak bola. Sedangkan modelm STAD diberikan kepada kelas TBSM 1 dikarenakan kelas tersebut sudah aktif namun sebagian besar siswa masih belum memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

**Tabel 4.7****Uji Wilcoxon**

Test Statistics <sup>a</sup>		
	Posttest-Eksperimen TGT Pretest-Eksperimen TGT	Posttest-Kontrol STAD Pretest-Kontrol STAD
Z	-4.128 <sup>b</sup>	-4.382 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test		
b. Based on negative ranks.		

Berdasarkan hasil pengujian dengan menggunakan tanda Wilcoxon diperoleh nilai Z sebesar -4,128 model pembelajaran TGT dan sig. (2-tailed) 0.000 lebih rendah dari taraf alfa 5%(0,05) sehingga tidak menerima  $h_0$ , sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa ada pengaruhnya model pembelajaran TGT dalam sepak bola siswa kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni. Pada uji wilcoxon model pembelajaran STAD diperoleh Nilai Z sebesar -4,382 dan tanda perkiraan (2 ekor) adalah 0,000 lebih dari taraf alpha 5% (0,05). sehingga tidak ada  $H_0$  yang diterima, sehingga bisa diambil kesimpulan ada pengaruh model pembelajaran STAD materi sepak bola anak kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni.

Dikarenakan data menunjukkan normal maka uji hipotesis memakai uji Wilcoxon, hasil uji tersebut yaitu Hasil pengujian dengan menggunakan tanda Wilcoxon menghasilkan nilai Z sebesar -4,128 pada TGT dan asymp sig. model (2-tailed). Oleh karena itu, 0,000 lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05).  $h_0$  ditolak, sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa ada keefektifan model pembelajaran TGT dalam hasil belajar sepak bola anak kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni. Pada uji wilcoxon model pembelajaran STAD an diperoleh nilai Z sebesar -4,382 dan nilai estimasi sebesar 0,000 lebih kecil dari alpha level 5% (0,05)., sehingga  $h_0$  ditolak, maka dapat disimpulkan ada keefektifan model STAD dalam hasil belajar sepak bola anak kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni. Dimana terdapat peningkatan hasil belajar yang sama saat memakai model pembelajaran yang sama memakai model TGT dan STAD.

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

1. Dalam hasil belajar sepak bola ada keefektifan pembelajaran model *teams games tournament*
2. Dalam hasil belajar sepak bola ada keefektifan pembelajaran model *student teams achievement division* terhadap hasil belajar sepak bola.
3. Dalam hasil belajar sepak bola Sama-sama memberikan keefektifan antara *teams games tournament* dan *student teams achievement division*

Hasil dari data menunjukkan normal maka uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon, hasil uji tersebut yaitu Hasil pengujian dengan tanda Wilcoxon menghasilkan nilai Z sebesar -4,128. pada model pembelajaran TGT selain itu, nilai asymp sig. (2-tailed) 0.000 lebih kecil dari tingkat alfa 5% (0,05) oleh karena itu tidak menerima  $h_0$ , sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa Ada keefektifan model pembelajaran TGT terhadap materi sepak bola anak kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni . Pada uji wilcoxon model pembelajaran STAD an diperoleh nilai Z sebesar -4,382 dan nilai perkiraan sig. (2-tailed) 0,000 lebih kecil dari taraf alpha 5% (0,05), dengan demikian  $h_0$  ditolak., sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa ada keefektifan model STAD dalam materi sepak bola anak kelas X SMK Muhammadiyah Kedungwuni.

### B. SARAN

1. Bagi siswa
  - a. Dapat memberi peningkatan kemampuan siswa saat belajar materi sepak bola melalui pembelajaran model TGT dan STAD.
  - b. Dapat memacu motivasi, perhatian, dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran.
  - c. Menumbuhkan keberanian sanak saat memberikan pendapatnya saat kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Guru
  - a. Motivasi bagi guru untuk menumbuhkan ketrampilan memilih model dalam proses pembelajaran.

- b. Menambah kreatifitas guru dalam pembelajaran materi sepak bola agar lebih baik dalam pengelolaan pembelajaran di lapangan.
  - c. Dapat menambah wawasan lebih luas bagi siswa dalam pembelajaran materi sepak bola.
3. Bagi sekolah
- a. Dapat membantu proses pembelajaran di sekolah yang menarik dan menyenangkan.
  - b. Dapat memberikan pengarahan kepada guru supaya menerapkan model yang cocok serta bervariasi yaitu model TGT dan STAD.
  - c. Bisa memanfaatkan model pembelajaran yang menarik untuk membantu dan memudahkan dalam mengajar materi pelajaran.

### DAFTAR PUSTAKA

- Firmana, I. (2018). JUARA: Jurnal Olahraga. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 3(2).  
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/juara>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Sugiyono. (2010). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (10th ed.). ALFABETA, cv.
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>
- Firmana, I. (2018). JUARA: Jurnal Olahraga. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 3(2).  
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/juara>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Sugiyono. (2010). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (10th ed.). ALFABETA, cv.
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>