

Efektivitas Pembelajaran TGT untuk Meningkatkan Keterampilan *Passing* Sepakbola Siswa Kelas V SD

Bintar Wafiq Alhaqi
email: bintarwafiqalhaqi@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

This study originated from the problem of low passing ability among fifth-grade students at SD Negeri 1 Wedung. The initial test results showed that only 9 out of 24 students (37.5%) reached the Minimum Mastery Learning Criteria (KKTP) with a score of ≥ 75 , while 15 students (62.5%) failed to meet it. This situation highlights the importance of applying innovative learning strategies. The objective of this research was to examine the effectiveness of the Teams Games Tournament (TGT) learning model combined with Estafet Passing games in enhancing soccer passing skills. The research employed a pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design. The population consisted of 153 students of SD Negeri 1 Wedung, and the sample included 24 fifth-grade students selected through purposive sampling. Data were collected using a soccer passing skills test, and analyzed with normality testing and paired sample t-tests assisted by SPSS and Microsoft Excel. The findings revealed that the mean pretest score was 72.29, while the mean posttest score rose to 80.83. The t-test result (t-value = 2.350) exceeded the t-table value (1.583), with a significance level of $0.001 < 0.05$, indicating a significant improvement between the pretest and posttest scores. These results demonstrate that the TGT model with Estafet Passing is effective in developing soccer passing abilities among fifth-grade students of SD Negeri 1 Wedung, Demak Regency. In conclusion, the TGT learning model supported by Estafet Passing games can be considered an effective alternative that fosters enjoyable, interactive, competitive, and motivating learning in physical education.

Keywords: Teams Games Tournament, Estafet Passing, Passing Skills, Soccer, Elementary School.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan *passing* siswa kelas V SD Negeri 1 Wedung. Hasil tes awal menunjukkan bahwa hanya 9 dari 24 siswa (37,5%) yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) dengan skor ≥ 75 , sedangkan 15 siswa (62,5%) belum berhasil mencapainya. Kondisi tersebut menegaskan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang inovatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan permainan Estafet *Passing* dalam meningkatkan keterampilan *passing* sepak bola. Metode penelitian menggunakan pendekatan pra-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah 153 siswa SD Negeri 1 Wedung, sedangkan sampel berjumlah 24 siswa kelas V yang ditentukan dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data berupa tes keterampilan *passing* sepak bola, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji-t berpasangan dengan bantuan program SPSS serta Microsoft Excel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 72,29 meningkat menjadi 80,83 pada *posttest*. Uji-t menghasilkan nilai *t-hitung* sebesar 2,350 lebih besar daripada *t-tabel* 1,583 dengan taraf signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penerapan model TGT yang dipadukan dengan Estafet *Passing* terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan *passing* sepak bola siswa kelas V SD Negeri 1 Wedung, Kabupaten Demak. Kesimpulannya, model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan permainan Estafet *Passing* dapat dijadikan alternatif pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan, interaktif, kompetitif, serta memotivasi siswa.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, Estafet Passing, Keterampilan Passing, Sepak Bola, Sekolah Dasar.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani menjadi aspek penting proses pembelajaran di sekolah dasar karena berkontribusi terhadap perkembangan fisik, mental, maupun sosial peserta didik. Melalui berbagai aktivitas olahraga, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman gerak, tetapi juga terbiasa menjalani pola hidup sehat serta melatih kemampuan sosial yang bermanfaat kehidupan sehari-hari. Salah satu materi banyak diajarkan adalah permainan olahraga, salah satunya sepak bola, yang memiliki daya tarik tinggi bagi siswa dan menjadi bagian penting dalam kurikulum sekolah dasar. Dalam permainan sepak bola, penguasaan teknik dasar seperti *dribbling, shooting, heading*, dan *passing* sangat diperlukan. Dari berbagai teknik tersebut, *passing* memiliki peran yang sangat krusial karena menentukan kelancaran jalannya permainan.

Observasi awal di SD Negeri 1 Wedung menunjukkan keterampilan *passing* siswa kelas V masih rendah. Dari 24 siswa, hanya 9 (37,5%) yang mencapai KKTP ≥ 75 , sementara 15 siswa (62,5%) belum tuntas. Hal ini disebabkan pembelajaran yang cenderung konvensional, di mana guru hanya memberi penjelasan singkat dan contoh gerakan tanpa variasi metode. Minimnya inovasi membuat siswa cepat jemu, kurang termotivasi, dan hasil belajar tidak maksimal.

Diperlukan strategi pembelajaran inovatif, salah satunya melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model dikembangkan Slavin (2015) dengan mengintegrasikan kerja kelompok, permainan, dan turnamen, sehingga mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, serta keterlibatan siswa. Dalam konteks pembelajaran sepak bola, TGT dapat dikombinasikan dengan permainan estafet *passing* yang menuntut seluruh siswa untuk aktif berpartisipasi, melatih keterampilan *passing*, serta membangun kerja sama dan semangat kompetitif yang sehat.

Secara teoritik, pembelajaran kooperatif berfokus pada kerja sama kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama (Sugiyanto, 2016), dengan berbagai tipe seperti STAD, *Jigsaw, Group Investigation*, TGT, dan NHT (Lie, 2010). TGT merupakan salah satu tipe yang banyak digunakan karena mengombinasikan unsur permainan dengan kompetisi yang menyenangkan. Dalam pembelajaran sepak bola, *passing* merupakan keterampilan dasar yang wajib dikuasai

sejak dini (Muhammad, 2016). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa latihan *passing* dengan jarak sekitar 5 meter sesuai dengan kemampuan motorik siswa sekolah dasar (Hutajulu, 2013). Bentuk latihan estafet *passing* menjadi pilihan yang efektif karena selain melatih akurasi dan kontrol bola, juga menumbuhkan kerja sama tim, disiplin, dan antusiasme siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini mengkaji efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbasis estafet *passing* meningkatkan keterampilan *passing* sepak bola siswa kelas V SD Negeri 1 Wedung Kabupaten Demak. Penelitian ini mampu berkontribusi berupa alternatif metode pembelajaran pendidikan jasmani lebih menarik, memotivasi, serta efektif dalam mengembangkan keterampilan dasar siswa, khususnya teknik *passing* sepak bola.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest* (Sugiyono, 2022) untuk menguji efektivitas model *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan *passing* sepak bola siswa. Populasi adalah seluruh siswa SD Negeri 1 Wedung tahun ajaran 2025/2026, dengan sampel 24 siswa kelas V dipilih purposive sampling. Data diperoleh dari skor *pretest-posttest* serta angket respons siswa, menggunakan instrumen rubrik penilaian, checklist observasi (Pramadani & Sari, 2021), dan angket non-tes (Saputri et al., 2024) yang divalidasi ahli PJOK. Variabel bebas adalah model TGT, sedangkan variabel terikat adalah keterampilan *passing*. Analisis data meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, uji hipotesis dengan Paired Samples T-Test, serta uji ketuntasan belajar berdasarkan $KKM \geq 75$ dengan ketuntasan klasikal 85% sesuai Permendikbud No. 21 Tahun 2016.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian 29 Juli–7 Agustus 2025 di kelas V SD Negeri 1 Wedung, Kabupaten Demak, melalui empat pertemuan yang meliputi *pretest*, dua kali pembelajaran dengan model TGT berbasis estafet *passing*, dan *posttest*.

1. Statistik Deskriptif

Tes keterampilan *passing* sepak bola dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil

pretest menunjukkan nilai rata-rata 72,29, skor terendah 50 dan tertinggi 90, sedangkan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata 80,83 dengan skor terendah 65 dan tertinggi 95. Data ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan psikomotor siswa setelah pembelajaran dengan model TGT.

Tabel 1 Nilai Psikomotor *Pretest* dan *Posttest*

No.	Keterangan	Pretest	Posttest
1.	Nilai Rata-Rata	72.29	80.83
2.	Nilai Terendah	50	65
3.	Nilai Tertinggi	90	95

Sumber: Penelitian, 2025

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk taraf 0,05 karena sampel kurang dari 30 siswa. Hasilnya, nilai signifikansi *pretest* 0,090 dan *posttest* 0,225 > 0,05, data normal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.207	24	.009	.928	24	.090
Posttest	.166	24	.088	.946	24	.225

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil Penelitian 2025.

3. Uji Paired Samples T-Test

Hipotesis diuji Paired Samples T-Test dan signifikansi 0,001 (< 0,05), perbedaan nyata antara *pretest* dan *posttest*. Rata-rata *posttest* (80,83) lebih tinggi daripada *pretest* (72,29), model TGT terbukti efektif meningkatkan keterampilan *passing* siswa.

Tabel 3 Tabel Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
	Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Paired T-Test: Posttest - Pretest	-8.542	8.338	1.254	-11.216	-5.865	-6.802	23	<.001

Sumber: Hasil Penelitian 2025.

Nilai signifikansi 0,001 < 0,05 perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4 Tabel Statistik Mean *Pretest Posttest*

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1: Pretest	72,29	24	11,514	2,350	
	80,83	24	7,755	1,583	

Sumber: Hasil Penelitian 2025

4. Uji Ketuntasan Belajar

Ketuntasan belajar ditentukan berdasarkan KKM sekolah, yaitu 75. Pada *pretest*, 13 siswa (54,17%) ketuntasan, sedangkan 11 siswa (45,83%) belum tuntas. Setelah penerapan TGT, jumlah siswa tuntas meningkat 21 orang (87,5%), sehingga ketuntasan klasikal tercapai karena lebih dari 85% siswa berhasil mencapai KKM.

Tabel 5 Hasil Uji Ketuntasan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Kategori	Pretest (f)	Pretest %	Posttest (f)	Posttest %
1	Tuntas	13	54,17%	21	87,5%
2	Tidak Tuntas	11	45,83%	3	12,5%
Jumlah		24	100%	24	100%

Sumber: Data hasil penelitian, 2025.

5. Respon Siswa

Analisis angket siswa tanggapan positif terhadap pembelajaran model TGT. Dari 24 responden, 79,17% siswa menilai kategori “baik”, 8,33% kategori “cukup”, dan hanya 12,5% kategori “kurang”. Model TGT meningkatkan keterampilan teknik, juga menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Tabel 6 Tabel Rekapitulasi Skor Angket

Total_Skor_Angket				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	33	1	4.2	4.2
	37	1	4.2	8.3
	38	1	4.2	12.5
	46	1	4.2	16.7
	47	1	4.2	20.8
	48	4	16.7	41.7
	50	4	16.7	58.3
	51	3	12.5	70.8
	52	4	16.7	87.5
	53	1	4.2	91.7
	54	1	4.2	95.8
	55	1	4.2	100.0
Total	24	100.0	100.0	

Sumber: Data hasil penelitian, 2025.

Tabel 7 Kategori Pengelompokan

Kelas	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
33-39	Kurang	3	12,5%
40-47	Cukup	2	8,33%
48-55	Baik	19	79,17%

Sumber: Data hasil penelitian, 2025.

6. Pembahasan

Model TGT berbasis estafet *passing* terbukti efektif meningkatkan keterampilan *passing* siswa kelas V SD Negeri 1 Wedung. Hal ini terlihat dari nilai *posttest* yang lebih tinggi, uji-t signifikan, serta tercapainya ketuntasan klasikal. Keberhasilan ini dipengaruhi faktor, diantaranya: (1) penyajian materi sistematis melalui demonstrasi dan praktik langsung, (2) pembagian kelompok heterogen mendorong pembelajaran sebaya, (3) suasana kompetitif yang menyenangkan dalam format turnamen, serta (4) pemberian penghargaan yang meningkatkan motivasi belajar siswa.

Secara teoritis, keberhasilan model sejalan teori kooperatif Slavin (2015) pentingnya kerja tim, kompetisi kelompok, dan penghargaan dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, pendekatan ini sesuai prinsip konstruktivisme pembentukan pengetahuan, pengalaman belajar langsung dan interaksi sosial. Temuan ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu, seperti Habibi (2020) dan Hasbillah & Suparman (2020), yang menunjukkan efektivitas TGT dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar permainan bola.

Secara praktis, modifikasi model TGT dalam bentuk permainan estafet *passing* membuat pembelajaran karakteristik siswa sekolah dasar bersifat sederhana, menyenangkan, dan aman. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran TGT berbasis permainan estafet *passing* dapat direkomendasikan sebagai strategi alternatif pembelajaran PJOK, materi teknik dasar sepak bola.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Penelitian ini model *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis estafet *passing* efektif meningkatkan keterampilan *passing* siswa kelas V SD Negeri 1 Wedung. Rata-rata nilai psikomotor naik dari 72,29 (*pretest*) menjadi 80,83 (*posttest*) dengan uji-t signifikan ($p = 0,001 < 0,05$). Ketuntasan belajar meningkat dari 54,17% menjadi 87,5%, sekaligus menumbuhkan sikap positif seperti kerja sama, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Hal tersebut diperkuat dengan hasil angket mayoritas siswa (79,17%) memberikan respons baik terhadap penerapan model pembelajaran ini. TGT berbasis estafet *passing* dapat dianggap sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan relevan dalam meningkatkan keterampilan teknik serta sikap sosial peserta didik pada pembelajaran PJOK.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa rekomendasi dapat diajukan:

- a. Guru PJOK disarankan menggunakan model TGT berbasis estafet *passing* sebagai alternatif pembelajaran sepak bola, karena terbukti meningkatkan keterampilan teknik sekaligus motivasi belajar siswa.
- b. Siswa diharapkan berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran, baik pada latihan maupun turnamen, dengan tetap menjunjung sportivitas dan kerja sama.
- c. Sekolah diharapkan menyediakan fasilitas yang layak untuk menunjang pembelajaran inovatif, sehingga kegiatan PJOK dapat berlangsung optimal.
- d. Peneliti selanjutnya dianjurkan memperluas kajian pada materi atau cabang olahraga lain, dengan melibatkan sampel lebih banyak agar hasil lebih representatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie. (2010). Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas. Jakarta: Grasindo.
- Habibi, M. H. (2020). *Penerapan model pembelajaran cooperative learning tipe (TGT) team games tournament terhadap passing sepak bola siswa SMAN 2 kelas X IPA 2 Kota Dumai*. Skripsi. Universitas Riau
- Hasbillah, M., & Suparman. (2020). *Upaya meningkatkan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo*. Skripsi. Universitas Negeri Makassar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Muhammad, H. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga.
- Pramadani, T., & Sari, M. (2021). *Penilaian Kemampuan Passing Sepak Bola Melalui Observasi Penilaian Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepak Bola SD Negeri 107826 Pematang Sijonam Kecamatan Perbaungan Tahun Ajaran 2020/2021*. 2(1), 33–38.
- Saputri, W. I., Firmansyah, F., & Silfiya, N. (2024). *Penerapan teknik pengumpulan data non-tes dalam penelitian pendidikan*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa, 6(2), 55–64. Ulil Albab Institute.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik* (terjemahan). Bandung: Nusa Media.
- Sugiyanto. (2016). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (edisi revisi). Bandung: Alfabeta.