

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VIII SMP AL-AMAH PLUS CIMANGGUNG TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Alan Maulana¹, Dadang Budi H², Zaenal Arifin³.
Universitas Sebelas April¹²³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 10 Jan 2026
Disetujui 20 Jan 2026
Dipublikasikan 28 Feb 2026

Kata kunci:

Model Pembelajaran
Kooperatif, *Team Game
Tournament* (TGT), *Passing*,
Sepak Bola, Hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas VIII SMP al-amah plus cimanggung tahun pelajaran 2024/2025. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar *passing* siswa yang dipengaruhi oleh kurang tepatnya model pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar serta banyaknya kesalahan pada siswa pada saat melakukan *passing*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 24 siswa yang diambil secara acak dari empat kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan tes keterampilan *passing* sepak bola sebelum dan sesudah perlakuan. Model pembelajaran TGT diterapkan selama 10 kali pertemuan, dan hasil pengolahan data dianalisis menggunakan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar *passing*, dengan skor rata-rata pretest 13,2 dan posttest sebesar 16,3. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar 74,14 lebih besar dari t tabel sebesar 1,714 pada taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar *passing*.



Copyright © 2026 Universitas Sebelas April
All rights reserved

*Corresponding Author:

Dadang Budi H
Universitas Sebelas April
Prodi PJKR
Jalan Angkreng Situ No 19 Sumedang
Email: sihabudin050403@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik dan aktivitas pendidikan, tetapi baik itu kegiatan bermain atau olahraga, keduanya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan proses pendidikan, hampur selalu pengalaman aktivitas jasmani dapat dimanfaatkan untuk mencapai kepentingan pendidikan. Selain peningkatan kualitas fisik, tujuan pendidikan jasmani juga mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental dan sosial siswa. Ketika tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran juga harus

dikembangkan dan harus berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerja sama dengan siswa lain.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diberikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, salah satu kurang berkembangnya proses pembelajaran penjas disekolah disebabkan oleh kurangnya kreativitas dan inovasi para guru penjas dalam menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan sebuah rencana untuk merancang pembelajaran. Model pembelajaran berisikan strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan pengaruh yang didapatkan dari suatu model pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Al-Amah Plus Cimanggung Tahun Pelajaran 2024/2025, masih terdapat beberapa kekurangan seperti pada saat melakukan *passing* atau mengoper bola, arah bola tidak tepat sasaran, sering melenceng jauh, dan operan yang dilakukan kurang sehingga bola tidak sampai kepada teman. Selain itu, ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung ingin menguasai bola sendirian tanpa mementingkan temannya yang meminta bola.

Untuk mengatasi masalah tersebut penulis mencari solusi dengan mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan bentuk pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan hasil belajar *passing* para siswa. Menurut Rusman (2012: 224) menjelaskan bahwa “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menepatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras berbeda.

Aktivitas siswa dengan model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (Hamdani, 2011: 92). Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) ini diharapkan mampu memperbaiki dan meningkatkan para siswa saat melakukan *passing* dalam permainan sepak bola. Menurut Agustina (2020: 29) “*Passing* merupakan salah satu teknik bermain sepak bola yang penting untuk dapat dikuasai, karena dengan teknik ini permainan lebih efektif daripada banyak menggiring bola”.

1.1 Permainan Sepak Bola

Sepak bola merupakan suatu permainan yang sudah populer disemua kalangan masyarakat di Indonesia. Permainan sepak bola banyak kita jumpai dimana saja di kota besar atau kota kecil yang ada di Indonesia, selain permainan sepak bola yang sangat populer permainan sepak bola juga sangat mudah dimainkan dan peraturannya juga dapat dipahami masyarakat.

Menurut Kurniawan (2011: 49) “Sepak bola adalah permainan bola yang sangat populer dimainkan oleh dua tim, yang masing – masing beranggotakan 11 orang”. “Tujuan utama dari permainan ini adalah gol atau skor sebanyak – banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah diterapkan” (Salim 2008: 10).

Dapat dijelaskan bahwa sepak bola mengandung arti dalam bentuk permainan beregu yang dimainkan masing – masing oleh 11 pemain termasuk seorang penjaga gawang, para

pemain dapat menggunakan kepala, kedua kaki, atau bagian tubuh lainnya kecuali kedua tangan dan lengan untuk memainkan atau mengontrol bola.

1.2 *Passing*

Passing merupakan teknik yang paling penting dan paling utama yang harus dikuasai oleh pemain sepak bola. keterampilan *passing* adalah hal yang penting untuk menghubungkan pemain dengan pemain lainnya di dalam lapangan. Agustina (2020: 29) “*Passing* merupakan salah satu teknik bermain sepak bola yang penting untuk dapat dikuasai, karena dengan teknik ini permainan lebih efektif daripada banyak menggiring bola”.

Dalam pelaksanaan di lapangan, teknik *passing* atau mengoper bola di bagi dua. Agustina (2020: 29) mengemukakan “Tipe *passing* berdasarkan jarak terbagi menjadi 3 jenis, yaitu: (1) jarak pendek disebut *short pass*, yaitu antara 0meter sampai dengan 4 meter, (2) jarak menengah disebut *medium pass*, yaitu 4meter sampai 10 meter, (3) jarak jauh disebut *long pass*, yaitu di atas 10 meter”.

1.3 Hakekat Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang asalnya tidak tahu menjadi tahu. Mengacu pada pernyataan tersebut, belajar menjadi salah satu faktor penting untuk mengubah perilaku seseorang dalam upaya pembentukan kepribadian sesuai perkembangannya. Akan tetapi, tidak semua perubahan perilaku seseorang merupakan hasil belajar. Menurut Husdarta dan Saputra (2021: 2) “Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya”.

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Menurut Sudjana (2013: 49) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”

1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

Shoimin (2014: 203) menjelaskan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) sebagai Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement* *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran yang kooperatif yang mudah diterapkan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa adanya perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan. Menurut Rusman (2012: 224) “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menepatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”.

Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dimana bagiannya terdiri dari penyampaian materi secara klasikal, pengelompokan, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Model TGT (*Team Games Tournament*) akan dapat menambah motivasi, rasa percaya diri, toleransi, kerjasama dan pemahaman materi siswa.

1.5 Belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT)

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dalam pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola.

- Guru menginstruksikan kepada siswa untuk berbaris dan memimpin do'a.
- Guru memberi instruksi kepada siswa untuk melakukan bentuk peregangan statis dan dinamis sebelum melakukan pembelajaran *passing*.
- Guru menjelaskan dan menerangkan mengenai materi *passing*.
- Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang, setelah itu guru memberikan materi yang akan di pelajari bersama oleh setiap kelompok. Untuk memastikan kelompoknya menguasai materi maka siswa akan bertanding dalam sebuah *games* yang memuat materi dan kemudian membuat *mini tournament* lalu diberikan penghargaan.
- Guru selalu memantau siswa dan mengamati dalam proses pembelajaran.
- Guru mengevaluasi, mengoreksi hasil akhir pembelajaran.
- Guru menginstruksikan untuk melakukan pendinginan.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Roestiyah (2012: 80) tentang metode eksperimen yaitu metode eksperimen merupakan satu dari banyak metode mengajar dimana siswa melaksanakan sesuatu percobaan mengenai suatu hal, melihat prosesnya dan menuliskan hasil percobaannya, selanjutnya hasil pengamatan tersebut disampaikan di kelas dan dievaluasi. Berdasarkan kutipan di atas, dapat penulis jelaskan bahwa dalam metode penelitian yang akan dilakukan untuk membandingkan beberapa peristiwa yang berbeda. Penelitian yang akan dilakukan penulis adalah ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar *passing*. Penulis beranggapan bahwa metode eksperimen lebih tepat.

$$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$$

Untuk memperoleh data yang dalam suatu penelitian tentu diperlukan sumber data yang objektif dan tepat. Sumber data dalam penelitian ini disebut populasi. Menurut Sugiyono (2018: 80) "Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri dari objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu". Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Al - Amah Plus Cimanggung tahun pelajaran 2024/2025 sebanyak empat kelas dengan jumlah siswa sebanyak 152 siswa. Sugiyono (2020: 146) mengemukakan sebagai berikut. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Pendapat lain dikemukakan Arikunto (2006: 131) "Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti". Mengenai jumlah sampel Arikunto (2016: 134) menjelaskan cara menentukan jumlah sampel penelitian sebagai berikut. Untuk sekedar encer-encer maka

apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil kira-kira 10% - 20% atau 20% - 50%, atau lebih besar.

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka penulis mengambil sampel sebesar 16% yaitu sebanyak 24.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pada bagian ini disajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan data kemampuan siswa dalam melakukan passing pada permainan sepak bola melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament. Data yang dikumpulkan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test) dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa nilai rata-rata, standar deviasi, nilai terendah, dan nilai tertinggi untuk melihat gambaran umum hasil belajar siswa. Selain itu, dilakukan pula uji normalitas untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal serta uji signifikansi untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang berarti dari perlakuan yang diberikan. Penyajian hasil ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas, sistematis, dan mudah dipahami mengenai peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran tersebut.

Tabel 1. Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata dan Standart Deviasi

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata/Mean	13,2	16,3	3,04
Standart Deviasi (SD)	1,65	1,65	0,2
Nilai Terendah	11	14	3
Nilai Tertinggi	17	20	3

Dari tabel 1 di atas dapat kita lihat bahwa hasil perhitungan nilai rata-rata tes awal yaitu 13,2 dan simpangan baku tes awal yaitu 1,65, kemudian nilai rata-rata tes akhir yaitu 16,3 dan simpangan baku tes akhir yaitu 1,65 nilai tersebut diperoleh dari hasil hitung skor dengan $N=24$. Untuk mencari nilai rata-rata dengan menjumlahkan skor yang diperoleh dari tes kemudian dibagi dengan banyaknya sampel. Dan untuk mencari simpangan baku di cari nilai

$$\sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}.$$

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Deskripsi	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Pre-test	24	0,1342	0,176	Normal
Post-test	24	0,1523	0,176	Normal

Dari daftar tabel di atas diperoleh hasil perhitungan data tes awal dan tes akhir dengan uji normalitas (lilliefors) dimana dapat dihitung $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ yang berarti data tersebut berdistribusi normal. L_{hitung} di dapat dari perhitungan uji

normalitas yang menggunakan tabel distribusi Z, tabel standar normal *cumulatif probability* pada taraf nyata 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Signifikansi

T hitung	T tabel	Keterangan
74,14	1,714	Signifikan

Berdasarkan data di atas, dimana t_{hitung} berada pada daerah penerimaan $t_{hitung} 74,14 > t_{tabel} 1,714$ dengan taraf nyata 0,05 dan $dk = 23$. Maka t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament terhadap hasil belajar passing dalam permainan sepak bola pada siswa kelas viii smp al-amah tahun pelajaran 2024/2025 peningkatannya signifikan.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan pengolahan data dan analisis data yang dilakukan oleh penulis terhadap hasil tes terdapat peningkatan dari hasil tes *passing* dalam permainan sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT). Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes dimana nilai rata-rata *pre-test* sebesar 13,2 sedangkan *post-test* sebesar 16,3 hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil tes *passing* setelah siswa melakukan model pembelajaran TGT. Pada saat pembelajaran berlangsung terlihat antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena model pembelajaran ini mengajarkan siswa tentang kekompakan, kerja sama dan juga saling menghargai lewat permainan yang dipertandingkan

Pada saat *pre-test* dilakukan, masih banyak siswa yang kurang cukup menguasai teknik dasar *passing* dengan baik, dan setelah diberikan perlakuan selama 10 pertemuan terlihat antusias siswa dalam mengikuti proses latihan, sehingga pengaruh yang cukup terhadap ketepatan siswa pada saat melakukan *passing*.

Selain itu, untuk membuktikan peningkatan hasil latihan siswa, penulis melakukan uji peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.3 yang menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf nyata 0,05 yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $74,14 > 1,714$ dan besar peningkatannya sebesar 23% %. Maka dengan demikian, adanya peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Al-Amah Plus Cimanggung. Dengan adanya peningkatan dapat diartikan penggunaan model pembelajaran TGT menjadi salah satu model pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola.

4. SIMPULAN

Model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournamnet* (TGT) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Al-Amah Plus Cimanggung tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan pada sampel 24 dengan $dk = 23$ pada

taraf 0,05 adalah 1,714. Jika dibandingkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($74,14 > 1,714$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima kesimpulannya adalah signifikan.

5. SARAN

Berdasarkan hasil yang sudah diperoleh dari penelitian ini, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa, dalam hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih luas mengenai belajar *passing* dan mampu meningkatkan keterampilan atau gerakan *passing* dalam permainan sepak bola.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam mengajar dan menambah kreativitas guru dalam mengajar *passing* dalam permainan sepak bola.
3. Bagi sekolah, memberikan wawasan, pengetahuan dan diharapkan dapat memberikan fasilitas olahraga yang belum ada.

REFERENSI

- Agustina. (2020) *Buku Jago Sepak Bola Untuk Pemula Nasional dan Internasional*. Tangerang selatan: Cemerlang Gramedia Publishing.
- Arikunnto, S. (2006) *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Husdarta, JS. Dan Saputra Yudha M. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Kurniawan. (2011). *Teknik Dasar Sepak Bola*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Roestiyah, N. K. (2012). *Metode-Metode Pengajaran di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Salim, A. (2008). *Dasar-dasar Sepakbola*. Jakarta: Penerbit Olahraga Nusantara.
- Sudjana. (2013). *Dasar – dasar Proses Belajar Mengejar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran INOVATIF Dalam Kurikulum 2013*
Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.