

## Penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe team game tournament (TGT)* terhadap hasil belajar *shooting* sepakbola

Azrul Azwira<sup>\*</sup>, Ahmad Atiq, Fitriana Puspa Hidasari, Wiwik Yunitaningrum, Andika Triansyah

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura Pontianak, Indonesia

\* Correspondence: [azrulazwira@student.untan.ac.id](mailto:azrulazwira@student.untan.ac.id)

### Abstract

*The problem of this research is whether the application of the cooperative learning model of the team game tournament type can improve the learning outcomes of shooting football. The purpose of this study was to determine the learning outcomes of shooting football for students through a team game tournament cooperative learning model. The method in this study uses a class action research method. The subjects in this study were class VIII students of SMP Negeri 25 Pontianak, totaling 15 boys and 10 girls. Data collection techniques in this study used observation techniques and assessment rubrics. Data analysis uses descriptive percentages. The results of this study showed an increase in learning outcomes in shooting football, where classical completeness in learning to shoot soccer increased by 40%. At the pre-cycle stage, only 44% of students were able to exceed the KKM, then at the first cycle stage it increased to 64%, but these results still had to be improved so that the research continued to the second cycle stage. The results show an increase of 84%, this result meets classical completeness (70%). The conclusion in this study is that there is an increase in learning outcomes in shooting football through the application of a team game tournament cooperative learning model*

**Keyword:** Cooperative learning; team game tournament (TGT); football shooting.

### Abstrak

Permasalahan penelitian ini adalah apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* sepakbola. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar *shooting* sepakbola pada peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 25 Pontianak yang berjumlah 15 laki-laki dan 10 perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan rubrik penilaian. Analisis data menggunakan deskriptif persentase. Hasil penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar *shooting* sepakbola, dimana ketuntasan klasikal hasil belajar *shooting* sepakbola meningkat sebesar 40%. Pada tahap Pra Siklus hanya 44% peserta didik yang dapat melampaui KKM, kemudian pada tahap siklus I meningkat menjadi 64%, namun hasil ini masih harus ditingkatkan sehingga penelitian dilanjutkan ke tahap siklus ke II. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan sebesar 84%, hasil ini telah memenuhi ketuntasan klasikal (70%). Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar *shooting* sepakbola melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*.

**Kata kunci:** Pembelajaran kooperatif, tipe *team game tournament (TGT)*; *shooting* sepakbola.

Received: 23 Mei 2023 | Revised: 31 Mei, 06, 16, 18 Juni 2023

Accepted: 20 Juni 2023 | Published: 30 Juni 2023



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## Pendahuluan

Menurut (Inkiriwang, 2020) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana dalam proses pembelajaran agar peserta didik bisa aktif dalam mengembangkan kemampuan pada dirinya dengan menciptakan kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik pada dirinya, masyarakat, bangsa, maupun negara. (Ardian et al., 2019). Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*) (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan adalah segala upaya yang dapat mempengaruhi pembina dan dapat merubah karakter termasuk perubahan perilaku, seperti yang kita ketahui bersama setiap jenjang pendidikan memiliki tingkat keilmuan tertentu berbeda dalam menerima dan mengolah informasi (Saputra & Aguss, 2021). Pendidikan adalah usaha yang sadar, teratur dan sistematis didalam memberikan bimbingan atau bantuan kepada orang lain yang sedang berproses menuju kedewasaan didalam dan luar sekolah, berlangsung seumur hidup (Ramos et al., 2017).

Perlu diketahui bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan “pendidikan bertujuan untuk mengembangkan aspek keterampilan gerak, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Ertianii et al., 2019). Pendidikan jasmani yakni proses pendidikan dengan mencari dari pengalaman belajar dengan melalui bentuk gerakan jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis, bahkan intensif guna merangsang pertumbuhan serta perkembangan dalam bentuk fisik, motorik, cara berfikir, tingkat emosional, keadaan sosial, dan rasa moral di dalam pendidikan jasmani sangat berhubungan dengan proses belajar dan mengajar (Melyza & Aguss, 2021). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan suatu alat bagi perkembangan seorang anak secara keseluruhan melalui aktifitas jasmani (Bangun, 2012). PJOK yang dipelajari di sekolah mempunyai tujuan antara lain membentuk landasan dengan karakter dan kepribadian yang kuat. Dalam PJOK banyak sekali cabang olahraga yang dapat dijadikan bahan untuk belajar bagi guru maupun siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan, begitu pula cabang olahraga bola besar salah satunya adalah sepakbola. (Dhani, 2017). Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani. Permainan sepakbola sudah dipelajari dari tingkat SD, SMP, SMA bahkan di universitas (Firmana, 2017)

Menurut (Wikarta & Rofik, 2020) sepakbola merupakan cabang olahraga yang paling populer bagi penduduk didunia, tidak terkecuali di Indonesia. Cabang olahraga ini dimainkan oleh 11 orang pemain dan dilakukan di sebuah lapangan berumput yang sangat luas (Dosinaen et al., 2020). Dalam permainan sepakbola, sebuah bola disepak atau ditendang oleh para pemain, jadi secara singkat pengertian Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang dilakukan oleh pemain, dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukan bola ke gawang lawan (Yunita et al., 2020). Menurut (Sarifudin et

al., 2023) Permainan sepakbola memiliki tujuan untuk mencetak sebuah gol yang merupakan faktor penentu kemenangan salah satu tim. Keberhasilan sebuah gol kebanyakan berasal dari shooting ke arah gawang lawan, sehingga shooting dapat dikatakan sebagai teknik dasar dalam permainan sepakbola yang wajib dikuasai setiap pemain sepakbola (Mardhika, 2019). Didalam permainan sepakbola terdapat berbagai teknik dasar bermain sepakbola, teknik dasar merupakan pondasi yang harus dikuasai dan dipahami oleh semua atlet agar dapat bermain dengan terampil yang didasari dengan keterampilan multilateral gerak (Husni, 2019)

Teknik dalam olahraga adalah suatu cara yang digunakan atau dikembangkan oleh seseorang atau atlet untuk menyelesaikan/memecahkan suatu tugas gerakan dalam olahraga secara efektif dan efisien (Rahman & Padli, 2020). Berdasarkan teknik dasar dalam olahraga merupakan keterampilan dan kecakapan manusia untuk bergerak secara cepat dan tepat sesuai dengan tujuan (Yulianto, 2016). Menurut (Handoko, 2018) teknik dasar merupakan salah satu bentuk pondasi bagi seseorang untuk bisa bermain sepakbola. Menurut (Irfan et al., 2020) teknik dasar sepakbola adalah semua bentuk gerakan yang menjadi dasar dalam permainan sehingga dengan modalkan gerakan tersebut, seseorang sudah bisa bermain sepakbola. Seluruh gerakan dalam permainan yang dilakukan baik gerakan yang dilakukan tanpa bola, maupun gerakan dengan bola (Erianti et al., 2020). Berapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepak bola adalah mengumpan, menendang, mengontrol, melindungi bola, menggiring, menyundul, lemparan kedalam, *shooting* dan menjaga gawang (Dhimas et al., 2021).

Dalam permainan sepakbola, memasukkan bola ke gawang atau mencetak gol merupakan tujuan dari permainan dan merupakan saat yang paling dinantikan oleh para pemain dan penonton karena sebagian besar gol yang terjadi berasal dari *shooting* atau tendangan ke arah gawang lawan, sehingga dapat dikatakan *shooting* karena merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang harus dikuasai oleh setiap pemain sepak bola (Sarifudin et al., 2023b). Teknik *shooting* diperlukan oleh atlet-atlet sepakbola untuk memasukan bola ke gawang lawan sebagai akhir dari skema penyerangan (Herman et al., 2023). Bila keterampilan *shooting* yang bagus sudah dimiliki maka kesempatan untuk memenangkan sebuah pertandingan akan semakin besar (Afrizal, 2018). *Shooting* dalam permainan sepak bola dilakukan pada saat permainan dan menembak pada saat memasukan bola ke arah gawang dan bola yang ditendang harus tepat pada arah sasaran (Rustendi, 2014). *Shooting* merupakan salah satu cara untuk memasukkan bola atau menciptakan gol ke gawang lawan dengan menggunakan kaki sebagai subyek geraknya (Nosa et al., 2019). *Shooting* adalah faktor yang paling penting dalam melakukan penyelesaian akhir (Istofian & Amiq, 2016). Lebih dari 70% gol-gol yang terjadi berasal dari *shooting* atau tembakan ke arah gawang lawan, sehingga dapat dikatakan shooting merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang harus diajarkan kepada siswa sekolah agar dapat bermain sepak bola dengan baik (Triyudho & Syafrial, 2017)

Berdasarkan pengamatan peneliti dan komunikasi awal dengan pengajar, pada saat proses pembelajaran sepakbola mengenai *shooting* yang ada di SMP Negeri 25 Pontianak berlangsung terdapat beberapa hal yang menjadikan suatu proses pembelajaran tersebut terlihat ada sebuah masalah dalam pelaksanaannya, maka dari itu berdasarkan pengamatan dan komunikasi awal dengan pengajar ditemukan beberapa masalah. Pertama, kemampuan

teknik *shooting* peserta didik kelas VIII SMP Negeri 25 Pontianak belum baik atau masih sangat rendah karena kebanyakan peserta didik kesulitan dalam melakukan keterampilan *shooting*, sehingga hasil akhir dalam penyelesaiannya tidak sesuai dengan harapan. Kesulitan ini terjadi karena kurang pemahamannya siswa terhadap keterampilan *shooting* dalam sepakbola. Kedua, Aktivitas belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari sebagian besar siswa kurang semangat mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dan merasa bosan mendengarkan materi dari guru. Faktor-faktor tersebut menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik dan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Sesuai pendapat (Djononiarjo, 2019) rendahnya hasil belajar siswa menjadi salah satu masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) (Indrastuti & Utaya, 2017).

Menurut (Saleh, 2021) untuk meningkatkan hasil belajar agar sesuai dengan standar proses yang diharapkan diperlukan peran guru untuk kreatif dalam mengajar dalam menggunakan model atau media pembelajaran. Menurut (Indrastuti et al., 2018) menambahkan bahwa dengan memilih model pembelajaran yang baik akan menghidupkan suasana belajar yang kondusif dan dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu bentuk model pembelajaran yang bisa digunakan adalah model pembelajaran kooperatif (Jaelani, 2015). Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa. (Piliانا & Artanayasa, 2020). Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dilakukan dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam suatu kelompok kecil secara kolaboratif yang beranggotakan empat sampai enam orang dengan membentuk struktur kelompok yang bersifat heterogen (Hidayatul, 2014).

Menurut (Kusumadiputra et al., 2017) pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (TGT)* dirasa sangat menarik karena siswa lebih bereksplorasi terhadap potensi yang ada dalam diri siswa dan diupayakan minat siswa dalam pembelajaran semakin meningkat karena dalam model pembelajaran kooperatif (*teams games tournament*) tidak membedakan status siswa maupun gender dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar serta komunikasi yang aktif terhadap teman sebaya (Kurniawan, 2017). Kondisi seperti ini menjadi perhatian khusus bagi peneliti terhadap apa yang peserta didik dapatkan setelah pembelajaran berakhir dan kondisi seperti ini menggambarkan bahwa peserta didik lebih suka ketika dalam pembelajaran diterapkan model pembelajaran yang didalamnya memuat unsur permainan dengan berlomba lomba mencari kemenangan karena dengan demikian suasana belajar akan lebih hidup dan peserta didik akan lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Dari latar belakang diatas bahwa penulis tertarik untuk meneliti dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* untuk meningkatkan hasil belajar dan mendukung pemahaman peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan,

menumbuhkan rasa ingin tahu, dan juga untuk menghidupkan suasana belajar supaya peserta didik tidak jenuh dan bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau dikenal dengan *classroom action research* yakni dengan dengan cara menggulang-ulang didalam proses pembelajarannya serta memperbaiki kesalahan yang terjadi hingga benar dan sesuai dengan yang diinginkan (Afandi & Susanto, 2021). PTK merupakan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (Siswani & Suwarno, 2016). Penelitian tindakan kelas ini memiliki sifat kolaboratif antara guru dalam bidang studi pendidikan jasmani di SMP Negeri 25 Pontianak dan peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar *shooting* sepakbola melalui pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)*.

Yang dimaksud penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaborasi adalah penelitian yang dilakukan bersama-sama, sejak awal penyusunan rencana, sampai dengan penyusunan laporan (Ertianii et al., 2019). Dalam penelitian tindakan ini terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Slameto, 2015). Empat langkah yang saling berkaitan itu dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas sering disebut istilah satu siklus. Bersifat siklus, artinya PTK terlihat siklus-siklus (perencanaan, pemberian tindakan, pengamatan dan refleksi), sebagai prosedur baku penelitian (Widayati, 2008). Penelitian tindakan kelas secara umum merupakan pengembangan penelitian terpakai (*applied research*), dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pemeran aktif kegiatan pokok; agen perubahan; dan subjek atau objek yang diteliti memperoleh mafaat dari hasil tindakan yang diberikan secara terencana oleh si peneliti. (Sistiasih & Pradana, 2022)

Berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini berlangsung bulan Februari-Maret 2023. Tempat penelitian merupakan tempat dimana berlangsungnya penelitian di SMP Negeri 25 Pontianak. Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* sepakbola. Sedangkan subjek dari penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Pontianak. Sumber data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut 1) Peserta didik, meliputi hasil observasi kemampuan *shooting* sepakbola pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 25 Pontianak. 2) Guru olahraga sebagai kolabortaor untuk memberikan materi pembelajaran dalam permainan sepakbola khususnya materi *shooting* sepakbola pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 25 Pontianak. 3) Peneliti sebagai pengamat untuk mengetahui hasil belajar *shooting* sepakbola melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 25 Pontianak.



Adapun teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data di lapangan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi. Teknik Pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti bersama guru penjas dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai proses pembelajaran yang terjadi didalam maupun diluar kelas (Suriyanto et al., 2018). Observasi ini dilakukan dengan menggunakan panduan yang telah dipersiapkan dalam lembar observasi. Alat pengumpulan data menggunakan rubrik penilaian, yaitu tes dengan rubrik penilaian kemampuan *shooting* sepakbola yang mana peneliti ikut terlibat dalam kegiatan atau situasi yang dilakukan observer atau peneliti. tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik (Ertianii et al., 2019).

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan deskriptif, data yang dikumpulkan pada saat observasi dari pelaksanaan siklus PTK di analisis dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran data yang dianalisa didalam penelitian ini meliputi: 1) Kemampuan siswa dalam *shooting* sepakbola yaitu dengan menganalisa hasil *shooting* sepakbola kemudian dikategorikan ke dalam klasifikasi skor yang telah di tentukan. 2) Aktivitas belajar dengan menggunakan lembar observasi siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. 3) Hasil pemahaman konsep siswa, yaitu dengan tes tertulis soal *shooting* sepakbola (Chaitami, 2021)

Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa digunakan instrumen tes hasil belajar siswa meliputi produk, proses, dan psikomotor. Penentuan ketuntasan berdasarkan penentuan acuan patokan (PAK), yaitu sejauh mana kemampuan yang ditargetkan dapat dikuasai siswa dengan cara menghitung hasil dari penilaian proses *shooting* sepakbola, skor yang di peroleh dibagi dengan skor maksimal dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T1} \times 100 \%$$

Dimana :

KB : Ketuntasan Belajar

T : Jumlah Skor yang diperoleh siswa

T1 : Jumlah Skor Total

Tabel 1. Ketuntasan individual

Perolehan Nilai	Kriteria Pengskoran	Klasifikasi Nilai
92-100	A	Sangat Baik
83-91	B	Baik
75-82	C	Cukup
<75	D	Kurang

Sumber Data : (Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2018)

Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individual) dengan KKM 75(C) jika hasil tes penilaian proses siswa  $\geq 70\%$ .

$$KB = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

---

## Jumlah Keseluruhan Siswa

Keterangan :

KB : Ketuntasan Belajar

Sumber : (Setiawan et al., 2019)

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Selama pelaksanaan dari sebelum diberikan tindakan (pra siklus), kemudian diberikan tindakan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dan diketahui dari masing-masing tindakan tersebut mengalami peningkatan hasil belajar *shooting* sepakbola pada kelas VIII SMP Negeri 25 Pontianak.

#### 1. Pra Siklus

Dalam pra siklus terlebih dahulu peneliti mengadakan tes awal untuk mengetahui hasil belajar *shooting* sepakbola yang dimiliki oleh siswa sebelum peneliti melakukan tindakan terhadap peserta didik di SMP Negeri 25 Pontianak sebagai data awal bagi peneliti. Berdasarkan hasil diskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan dapat dijelaskan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 6 siswa atau 24%, dan yang berkategori sedang sebanyak 5 siswa atau 20%, berkategori kurang sebanyak 14 siswa atau 56%. Nilai *pra siklus* pada siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 11 siswa sedangkan jumlah siswa dalam satu kelas terdapat 25 siswa dan menunjukkan bahwa secara umum baru 44% siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar *shooting* sepakbola pada peserta didik di SMP Negeri 25 Pontianak dari target ketuntasan yang ingin dicapai peneliti yaitu 70%. Melalui diskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran kurang. Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *shooting* sepakbola, dengan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)*. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, analisis dan refleksi.

#### 2. Siklus I

Berdasarkan data kondisi nilai awal *shooting* sepakbola pada peserta didik di SMP Negeri 25 Pontianak, maka presentase nilai perlu ditingkatkan dengan pembelajaran yang tepat dengan membuat siswa tertarik dan mudah melakukannya yaitu pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)*. Dalam siklus I, dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam rentang waktu 2 minggu yaitu 1 kali dalam seminggu. Beberapa tahapan yang perlu dilakukan dalam siklus 1 yaitu

- a. Rencana tindakan I menyusun RPP yang sesuai materi pembelajaran, menyiapkan sumber belajar, bahan materi, dan media pembelajaran, menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan dalam penelitian seperti peluit, lapangan, bola, kun, dan buku pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan I

Menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* yang terdiri dari tahapan presentasi kelas, kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan.

- Tahapan presentasi kelas guru menyampaikan materi, tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan singkat terkait materi *shooting* sepakbola
- Tahapan kelompok guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil dengan anggota antara 4 sampai 5 dan setiap kelompok yang telah terbentuk bertugas mempelajari materi tentang *shooting* sepakbola kemudian menyimak, mengamati informasi dan peragaan video atau gambar materi tentang aktivitas gerak spesifik menendang bola ke gawang pada permainan sepakbola secara berpasangan dan berkelompok
- Tahapan permainan guru memberikan permainan berupa menendang bola ke gawang *cun* secara bergantian setiap kelompok contohnya.
- Tahapan turnamen guru memberikan perlombaan berupa memasukkan bola ke gawang kun secara bergantian, peserta didik di setiap kelompok harus memasukkan bola ke gawang kun dengan jumlah 1 gol per orangnya, Apabila salah satu anggota kelompok tidak bisa mencetak gol harus mengulang kembali sampai bola masuk ke gawang, kelompok yang sudah mencetak gol secara keseluruhan adalah pemenangnya
- Tahapan penghargaan guru memberikan penghargaan kepada kelompok atau individu yang paling baik dalam melakukan tugas gerak dengan acungan jempol, tepukan tangan maupun sanjungan.

c. Pengamatan tindakan I peneliti mengamati proses pembelajaran *shooting* sepakbola, di pertemuan selanjutnya peneliti melakukan tes akhir siklus I, untuk mengetahui hasil perkembangan proses pembelajaran selama siklus I, peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran materi *shooting* sepakbola pembelajaran *kooperatif tipe team game tournament (tgt)*.

d. Refleksi Tindakan I

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan I tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Jumlah dan frekuensi pertemuan pada Siklus I masih belum menunjukkan hasil yang sesuai,
- 2) Pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I,
- 3) Tes awal untuk mengetahui kemampuan siswa pada awal sebelum diberikan tindakan masih belum cukup menggambarkan kondisi awal kelas sebelum mendapatkan tindakan,
- 4) Pelaksanaan tindakan I belum menunjukkan hasil yang maksimal walaupun telah menunjukkan peningkatan akan tetapi belum sesuai dengan target capaian pada siklus I,
- 5) Kelebihan dan keberhasilan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I, akan tetap ditingkatkan,



- 6) Mengantisipasi kelemahan dan kekurangan yang ditemukan selama pelaksanaan tindakan I.

Adapun diskripsi data hasil belajar dan nilai keterampilan *shooting* sepakbola Pada peserta didik di SMP Negeri 25 Pontianak disajikan dalam bentuk tabel

Tabel 1. Diskripsi data hasil belajar *shooting* sepakbola pada tahap siklus I

Kategori	Siklus I			
	Interval Nilai	Frekuensi Peserta Didik	Presentase	Keterangan
Baik Sekali	93-100	0	0%	Tuntas
Baik	83-92	8	32%	Tuntas
Sedang	75-82	8	32%	Tuntas
Kurang	<75	9	36%	Tidak Tuntas
Jumlah		25	100%	

Berdasarkan hasil diskripsi data awal, hasil belajar *shooting* sepakbola siswa setelah diberikan Tindakan I dapat dijelaskan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam kategori baik sebanyak 8 siswa atau 32% dan kategori sedang sebanyak 8 siswa atau 32%. Jadi yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 16 siswa atau 64%.

$$KB = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\%$$

$$KB = \frac{16}{25} \times 100\%$$

$$KB = 64\%$$

Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa secara umum baru 64% siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal belajar *shooting* sepakbola pada peserta didik di SMP Negeri 25 Pontianak dari target ketuntasan yang ingin dicapai peneliti yaitu 70% maka dari itu dilanjutkan dengan tindakan siklus II, karena selama pelaksanaan tindakan I dirasa kurang berhasil maka peneliti dan guru melakukan perbaikan-perbaikan dalam proses penelitian.

### 3. Siklus II

Siklus II merupakan, tindak lanjut dari hasil analisis dan refleksi yang dilakukan pada Siklus I, dimana dalam pelaksanaan tindakan dalam Siklus I, rata-rata siswa menunjukkan hasil yang kurang maksimal dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Pelaksanaan Siklus II mengacu pada pelaksanaan Siklus I, karena merupakan perbaikan dari Siklus I.

#### a. Rencana Tindakan II

Seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisis dan refleksi tindakan I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

#### b. Pelaksanaan Tindakan II

Sesuai dengan RPP pada siklus II, peneliti dan guru yang bersangkutan, dan sekaligus melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Seluruh proses pembelajaran

dalam Tindakan II ini adalah penguatan materi sebab materi secara dasar telah diberikan pada tindakan sebelumnya.

c. Pengamatan Tindakan II

Dalam melakukan observasi dan interpretasi tindakan II peneliti berkolaborasi dengan guru yang bersangkutan sebagai pengelola kelas, adapun pelaksanaan tindakan II, yakni

- 1) Peneliti mengamati proses pembelajaran *shooting* sepakbola
- 2) Di pertemuan selanjutnya peneliti melakukan tes akhir siklus II, untuk mengetahui hasil perkembangan proses pembelajaran selama siklus II
- 3) Peneliti bersama guru melakukan penilaian melalui lembar observasi siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran materi *shooting* sepakbola pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (tgt).

d. Refleksi Tindakan II

Berdasarkan hasil observasi pada tindakan II tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) jumlah dan frekuensi pertemuan pada Siklus II telah menunjukkan hasil yang sesuai yakni 2 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan untuk pengambilan data akhir siklus II, sebab materi yang diberikan sedikit hanya penguatan pada sebagian siswa sedangkan sebagian lain adalah penyempurnaan gerakan,
- 2) pelaksanaan proses belajar mengajar telah sesuai dengan rencana yang dibuat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II
- 3) pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* yang diterapkan oleh peneliti dan guru mampu mengatur kondisi kelas, sehingga proses belajar mengajar serta transfer materi dapat berlangsung lebih maksimal, serta penguatan materi yang dilakukan pada siklus II dapat terlaksana dengan baik,
- 4) melihat hasil yang diperoleh pada tindakan II, maka penelitian tindakan kelas telah memenuhi target dari rencana target yang diharapkan.

Tabel 2 Diskripsi data hasil belajar *shooting* sepakbola pada siklus II

Kategori	Siklus II			Keterangan
	Interval Nilai	Frekuensi Peserta Didik	Presentase	
Baik Sekali	93-100	6	24%	Tuntas
Baik	83-92	10	40%	Tuntas
Sedang	75-82	5	20%	Tuntas
Kurang	<75	4	16%	Tidak Tuntas
Jumlah		25	100%	

Berdasarkan hasil diskripsi data awal, hasil belajar *shooting* sepakbola setelah diberikan Tindakan II dijelaskan bahwa siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebanyak 25 siswa yaitu siswa yang mendapat nilai baik sekali sebanyak 6 siswa atau 24% dan nilai baik sebanyak 10 siswa atau sebesar 40%, dan nilai sedang sebanyak 5 siswa atau sebesar 20%, serta masih ada nilai kurang sebanyak 4 siswa atau

sebesar 16%, jadi yang sudah mencapai KKM 84% atau 21 siswa sedangkan yang belum mencapai KKM sebesar 16% atau 4 orang siswa.

$$KB = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\%$$

$$KB = \frac{21}{25} \times 100\% \quad KB = 84\%$$

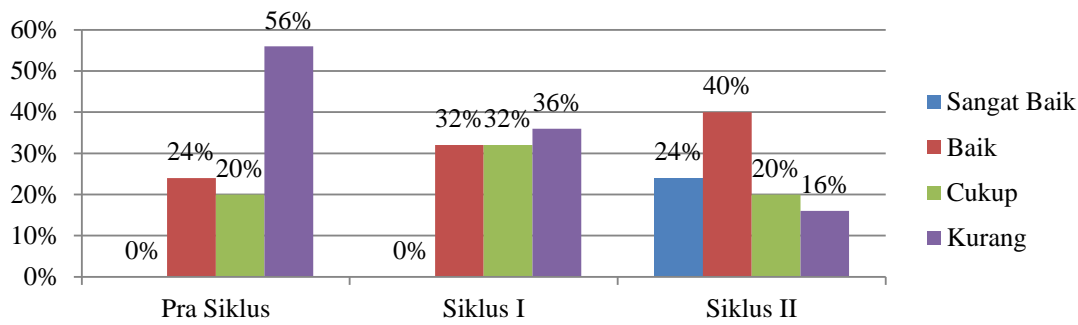
Dari perhitungan di atas menunjukkan bahwa secara umum 84% siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar *shooting* sepakbola pada peserta didik di SMP Negeri 25 Pontianak dari target ketuntasan yang ingin dicapai peneliti yaitu 70%. Melalui diskripsi data siklus II yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran baik, yang disusun dalam sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *shooting* sepakbola, dengan pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)*. Pelaksanaan tindakan telah dilaksanakan 2 siklus sehingga tercapai target yang direncanakan yaitu 70% maka siklus II tidak dilanjutkan lagi karena sudah mencapai target yang direncanakan.

Adapun persentase hasil belajar yang diperoleh selama proses tindakan serta sebelum diberikan tindakan dijabarkan dalam bentuk tabel

Tabel 4. Persentase ketuntasan hasil belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus II

Perolehan Nilai	Klasifikasi Nilai	Persentase		
		Pra siklus	Siklus I	Siklus II
92-100	Sangat Baik	0%	0%	24%
83-91	Baik	24%	32%	40%
75-82	Cukup	20%	32%	20%
<75	Kurang	56%	36%	16%

Tabel di atas menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar *shooting* sepakbola dapat dilihat dari hasil observasi sebelum dilakukan suatu tindakan (pra siklus) yaitu sebesar 44 % yang mencapai KKM (75) dengan klasifikasi nilai “cukup dan baik”. Sedangkan 56% masih belum mencapai KKM dengan klasifikasi nilai “kurang” sehingga dilanjutkan dengan tindakan siklus I. Kemudian diberikan tindakan pada siklus I yaitu sebesar 64% yang mencapai KKM (75) dengan klasifikasi nilai “cukup dan baik”. Sedangkan 36% masih belum mencapai KKM dengan klasifikasi nilai “kurang”. Maka hasilnya meningkat sebesar 20% , namun hasil ini masih perlu ditingkatkan sehingga penelitian dilanjutkan ke tahap siklus ke II dan pada siklus II hasil yang diperoleh sebesar 84% yang mencapai KKM (75) dengan klasifikasi nilai “cukup, baik dan sangat baik”. Sedangkan 16% masih belum mencapai KKM dengan klasifikasi nilai “kurang”. Jadi dari siklus I menuju ke siklus II meningkat sebesar 20%. Hasil yang diperoleh ketika diberikan suatu tindakan pada siklus II ini telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal (70%) sehingga bisa dikatakan penelitian ini dihentikan. Untuk lebih jelas tentang hasil *shooting* sepakbola dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* dari sebelum diberikan tindakan hingga siklus II dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1. Persentase hasil belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus II

Tabel 5. Perbandingan hasil belajar dari pra siklus, siklus I dan siklus II

No	Klasifikasi Nilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Sangat Baik	0	0	6
2	Baik	6	8	10
3	Cukup	5	8	5
4	Kurang	14	9	4
Persentase Ketuntasan		44%	64%	84%

Dari tabel diatas Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan *shooting* sepakbola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Pontianak terdapat peningkatan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)*. Manfaat dari model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)* untuk siswa adalah dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* sepakbola, sehingga siswa tidak mudah bosan dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru ketika melaksanakan proses pembelajaran karena model ini berbentuk presentasi kelas, membentuk kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan sehingga melatih kerjasama dalam kelompok dan kekompakan.

## Pembahasan

Pada penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan di SMP Negeri 25 Pontianak, Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* sepakbola pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 25 Pontianak melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (tgt)*. Dalam penelitian tindakan ini terdiri dari empat komponen pokok yang juga menunjukkan langkah yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Empat langkah yang saling berkaitan itu dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas sering disebut istilah satu siklus. Menurut (Fikri, 2017) beberapa pola pelaksanaan dalam memberikan tindakan menggunakan “model siklus” yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dengan empat kali pertemuan dalam dua siklus yang diawali dengan pra siklus atau sebelum diberikan suatu tindakan.

Sebelum diadakan tindakan, terlebih dahulu peneliti mengadakan tes awal (*pra siklus*). Hasil tes ini berfungsi sebagai data awal (input) bagi peneliti, dimana peneliti dapat mengetahui hasil belajar *shooting* sepakbola yang dimiliki oleh peserta didik di SMPN 25 Pontianak. Tujuan penelitian dapat dicapai melalui pengambilan data terhadap sampel yang telah ditentukan. Data yang dikumpulkan dari pre implementasi *shooting* sepakbola sebelum diberi pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (*tgt*). Hasil nilai *pra siklus* pada siswa yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 11 siswa sedangkan jumlah siswa dalam satu kelas terdapat 25 siswa sehingga masih belum sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM 75) dan menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran kurang. Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran *shooting* sepakbola, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (*tgt*) pada siklus I

Pada siklus I, sebelum melakukan adanya kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*, guru terlebih dahulu memberikan instruksi tentang bagaimana caranya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (*tgt*) kepada siswa. Hal tersebut membantu siswa memahami bagaimana caranya melakukan tugasnya. Dalam pelaksanaannya, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan apa yang diinstruksikan oleh guru dan peneliti. Menurut (Ariffudin, 2016) Dalam *teams games tournament* siswa memainkan permainan dengan beranggotakan tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Pada permainan ini, yang dilakukan pertama kali adalah para siswa dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri dari 4-6 siswa orang yang heterogen dan siswa-siswa tersebut mewakili kelompoknya masing-masing. Dengan menerapkan model tersebut dalam materi pembelajaran *shooting* sepakbola, kemauan siswa akan keberhasilan dalam pembelajaran menjadi meningkat, dengan permainan yang menyenangkan berupa *game turnamen* yang dilakukan membuat siswa merasa senang dan bergairah dalam pembelajaran. Peserta didik juga akan lebih aktif dan dapat lebih memahami materi secara mendalam sehingga hasil belajar yang diperoleh dalam pembelajaran khususnya materi *shooting* sepakbola dapat menghasilkan nilai yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM 75). Hasil belajar *shooting* sepakbola dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* juga dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar pada setiap siklus. Sejalan dengan teori hasil belajar menurut, belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya (Benny et al., 2018). Mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang dicapai seseorang dalam memahami materi pelajaran. Jika siswa terlibat secara langsung, siswa akan mudah memahami materi sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Keterlibatan siswa dalam penelitian terlihat pada saat diskusi kelompok (Wahyu et al., 2017). Hasil analisis terbukti bahwa hasil belajar siswa dapat meningkat karena meningkatnya kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar *shooting* sepakbola di peroleh dengan cara membandingkan hasil evaluasi antara siswa yang sudah mencapai KKM dengan siswa yang belum mencapai KKM, dalam Siklus I siswa yang telah mencapai KKM terdapat 16 siswa sedangkan jumlah siswa dalam satu kelas 25 siswa. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah meningkat tapi



masih belum bisa mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu tujuh puluh persen. Hal ini disebabkan karena ada beberapa siswa yang kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran dan siswa ini cenderung siswa sering mengganggu teman-teman lainnya pada saat belajar sehingga siswa tersebut tidak memperhatikan dengan benar sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus II

Pada pembelajaran siklus II ketuntasan belajar telah mencapai tujuh puluh persen dari indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil belajar *shooting* sepakbola di peroleh dengan cara membandingkan hasil evaluasi antara siswa yang sudah mencapai KKM dengan siswa yang belum mencapai KKM, dalam Siklus II siswa yang telah mencapai KKM terdapat 21 siswa sedangkan jumlah siswa dalam satu kelas 25 siswa. Dengan demikian PTK ini terbukti mencapai keberhasilan. Peningkatan hasil belajar *shooting* sepakbola ini dikarenakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, dan lebih banyak terfokus pada siswa, siswa bekerja secara berpasangan dan berkelompok, mendiskusikan masalah yang diberikan oleh guru. Siswa dituntut untuk bekerja sama, benar-benar belajar dan berpendapat. Hal ini juga membuat siswa lebih rileks atau tidak tegang dalam menerima materi.

Berdasarkan penelitian yang diuraikan, maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* pada kelas VIII SMPN 25 Pontianak dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* sepakbola. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ertianii et al., 2019) tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar bola voly passing bawah peserta didik kelas X IPA 3 SMAN 10 PONTIANAK. Hasilnya pada siklus I ketuntasan klasikal mencapai tujuh puluh satu koma empat persen dengan nilai terendah empat puluh, nilai tertinggi Sembilan puluh dua dan nilai rata-rata tujuh puluh empat namun masih diperlukan peningkatan pada siklus II untuk mencapai ketutansan klasikal  $\geq$  delapan puluh persem dari seluruh siswa kelas X SMA 10 Pontianak, dengan ketuntasan belajar individu  $\geq$  tujuh puluh lima (KKM). Ketuntasan klasikal siklus II mencapai tujuh puluh delapan koma enam persen dengan nilai terendah enam puluh, tertinggi Sembilan puluh enam dan nilai rata-rata tujuh puluh delapan koma tiga namun masih diperlukan peningkatan pada siklus III untuk mencapai indikator keberhasilan, salah satunya yaitu ketutansan klasikal  $\geq$  delapan puluh persen. Penelitian dari (Dosinaen et al., 2020) tentang meningkatkan hasil belajar menggiring bola melalui model pembelajaran *team game tournament* pada peserta didik kelas VII SMPN 12 Pontianak yaitu pada penelitian pertama berupa Pra Siklus sebelum diberikan tindakan terlihat bahwa nilai rata-rata pesertadidik yaitu 65 dan jumlah keteuntasan klasikal hanya mencapai dua puluh delapan persen. Pada tindakan Siklus I dengan model pembelajaran *team game tournament* pada materi menggiring bola, diperoleh nilai rata-rata yaitu tujuh puluh dengan persentase ketuntasan klasikal lima puluh tiga persen. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari penelitian tindakan siklus I, pada tindakan Siklus II dengan model pembelajaran *team game tournament* pada materi menggiring bola, diperoleh nilai rata-rata yaitu 83 dengan persentase ketuntasan klasikal delapan puluh lima persen. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Gezza, 2019) tentang penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe team games tournament* terhadap hasil belajar keterampilan *shooting* dalam sepakbola pada siswa

kelas XI SMAN 17 Surabaya terdapat pengaruh yang signifikan. Menemukan bahwa model pembelajaran *kooperatif tipe tgt* berpengaruh sangat signifikan terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar passing bola basket pada kelas XI SMK TI Bali Global Singaraja tahun pelajaran 2016/2017 (Piliana & Artanayasa, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh (Sugiata, 2019) juga menemukan bahwa Penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* telah meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas XI MIA 6 SMAN 1 Malang. Penelitian dari (Ricky & Wahjoedi, 2020) yang menunjukkan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran *kooperatif tipe teams games tournament* terhadap hasil belajar teknik dasar *jump shoot* bolabasket pada siswa kelas VII Siswa SMPN 2 Seririt tahun pelajaran 2019/2020.

Penelitian ini memiliki perbedaan dan keunggulan yaitu siswa dibimbing tidak hanya dalam kelompok tetapi siswa dibimbing secara individual. Penelitian ini juga memiliki keunggulan pada lembar observasi belajar siswa yang meningkat dari kategori baik menjadi sangat baik, siswa terlihat antusias dalam mengikuti jalannya proses pembelajaran dengan baik dan dapat menikmati proses pembelajaran tersebut.

## Simpulan

Simpulan dalam penelitian ini adalah melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament (tgt)* dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* sepakbola pada siswa kelas VIII SMPN 25 Pontianak tahun ajaran 2022/2023. Dengan penerapan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* ini, siswa dapat memperoleh pengalaman baru yang berbeda dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran sepakbola khususnya materi *shooting* (menendang bola ke gawang) yang pada awalnya susah dipahami oleh siswa dan kurang menarik bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Sebelum diberikan suatu tindakan sampai diberikan tindakan siklus I dan II memberikan deskripsi bahwa terdapat kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung, namun kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan siklus-siklus berikutnya.

Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani yang baik proses maupun hasilnya dan peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dari pra siklus, kemudian diberi suatu tindakan pada siklus I dan II, Hasil yang diperoleh ketika diberi suatu tindakan pada siklus II ini telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal tujuh puluh persen yaitu sebesar delapan puluh empat persen sehingga bisa dikatakan penelitian ini dihentikan.

## Pernyataan Penulis

Menyatakan dengan ini bahwa artikel yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu / dikutip dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti artikel ini hasil plagiat, saya akan bertanggung jawab dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku

## Daftar Pustaka

- Afandi, A., & Susanto, R. (2021). Penerapan Media Lectora untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Perkembangan Motorik. *Jurnal Porkes*, 4(1), 50–54. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3084>
- Afrizal. S. (2018). Dayaledak Otot Tungkai dan Kelentukan Berkontribusi Terhadap Akurasi Shooting Sepakbola. *Jurnal Performa Olahraga*, 3(2), 6–14. <https://performa.ppj.unp.ac.id/index.php/kepel/article/view/15>
- Ardian, Haetami, M., & Triansyah, A. (2019). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Tgt Terhadap Hasil Shooting Sepakbola. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/35784>
- Ariffudin, D. H. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Passing dalam Permainan Sepakbola (Studi pada Siswa Kelas X SMKN Mojoagung Jombang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (JPOK)*, 4(1), 129–135. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/18772>
- Bangun, S. Y. (2012). Analisis Tujuan Materi Pelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://online-journal.unja.ac.id/csp/article/view/706>
- Benny Wood, Andika Triansyah, F. P. H. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Inklusi Terhadap Hasil Belajar Forward Roll pada Peserta didik SMPN 3. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(4), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/24805>
- Chaitami, A. H. (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Futsal Melalui Model Problem Based Learning*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Dhani Wasito Adi Putra, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Terhadap. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (JPOK)*, 5(1), 21–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19919>
- Dhimas, A., Ahmad, A., Puspa, F., Program, H., Pendidikan, S., Fkip, J., & Pontianak, U. (2021). Pengaruh Variasi Latihan Terhadap Akurasi Shooting Sepak Bola. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* 10(1). 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/44398>
- Dini Siswani, M., & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SDN Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 1–11. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062>
- Djonomiarjo, T. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal (Aksara)*, 5(1), 39–46. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Dosinaen, M. A., Simanjuntak, V. G., & Hidasari, F. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Mengiring dalam Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(6), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/41012>
- Erianti, Yuni Astuti, Zulbahri, Damrah, K. (2020). Studi Keterampilan Teknik Dasar

- Sepakbola Siswa SMPN 3 Kota Padang. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 92–100. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29828>
- Ertianii, T., Haetami, M., & Purnomo, E. (2019). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Bola Voli Passing Bawah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(6), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/33656>
- Fikri, A. (2017). Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Metode Latihan Sirkuit dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMAN 1 Lubuklinggau. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 3(1), 89–102. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgri.v3i1.736](https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i1.736)
- Firmana, I. (2017). Pengaruh Modifikasi Media Pembelajaran Terhadap Hasil Pembelajaran Shooting dalam Permainan Sepakbola. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(2), 73–81. <https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.36>
- Gezza Rian Wigantara, D. C. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Shooting dalam Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (JPOK)*, 7(3), 37–41. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/29415>
- Handoko, A. H. (2018). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Pemain Sepak Bola SSB Deli Serdang United Kabupaten Deli Serdang. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 14(1), 64–80. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v14i1.19982>
- Herman, H., Umar, U., Ridwan, M., & Arwandi, J. (2023). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Sepakbola Pada Pemain SSB. *Jurnal Gladiator*, 3(2), 75–92. <http://gladiator.ppj.unp.ac.id/index.php/gltdor/article/view/90>
- I Wayan Wisna Piliانا, I Wayan Artanayasa, I. M. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 100–107. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29816>
- Indrastuti, W., Utaya, A., & Irawan, E. B. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Jurnal Pendidikan*, 2(8), 1037–1042. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9786>
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban Negara Dalam Penyediaan Fasilitas Pendidikan Kepada Masyarakat Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jurnal Lex Privatum*, 8(2), 143–153. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lexprivatum/article/view/29792>
- Irfan, M., Yenes, R., Irawan, R., & Oktavianus, I. (2020). Kemampuan teknik dasar sepakbola. *Jurnal Patriot*, 2(3), 720–731. <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i3.664>
- Istofian, R. S., & Amiq, F. (2016). Metode Drill Untuk Meningkatkan Teknik Menendang Bola (Shooting) Dalam Permainan Sepakbola Usia 13-14 Tahun. *Jurnal Kepeleatihan Olahraga*, 1(1), 1–9. <http://journal.um.ac.id/index.php/jko/article/view/7712>
- Jaelani, A. (2015). Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyya (Mi). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). *Materi Penyegaran Instruktur Kurikulum*

*2013 Sekolah Menengah Pertama Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan.*

- Khinta Sani Rahman, & Padli. (2020). Tinjauan Kemampuan Teknik Dasar Sepak Bola. *Jurnal Patriot*, 2(2), 369–379. <http://patriot.ppj.unp.ac.id/index.php/patriot/article/view/562>
- Khusna Hidayatul, I. (2014). Pelaksanaan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray di SMKN 3 Yogyakarta. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Kusumadiputra, M. N., Agustini, K., & Pradnyana, G. A. (2017). Study Komparatif Model Pembelajaran Team Games Tournament ( TGT ) dan Learning Tournament Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi ( TIK ) Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Janapati*, 6(4), 1–12. <https://doi.org/10.23887/janapati.v6i1.9924>
- Mardhika, R. (2019). Standing Jump Over Barrier Mempengaruhi Keterampilan Menendang Bola (Shooting) Cabang Olahraga Sepakbola. *Jurnal Porkes*, 2(2), 50–57. <https://doi.org/10.29408/porkes.v2i2.1886>
- Melyza, A., & Aguss, R. M. (2021). Persepsi Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 8–16. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.950>
- Muhammad Taufiqi Kurniawan, D. C. K. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Passing Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Bangil). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(3), 554–559. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19762>
- Muqopa Mahardi Husni, H. I. (2019). Pengaruh Latihan Shooting Dengan Bola Jalan dan Shooting Bola Diam Terhadap Akurasi Tendangan ke Gawang. *Jurnal Patriot*, 1(2), 508–520. <http://patriot.ppj.unp.ac.id/index.php/patriot/article/view/462>
- Nosa, V. T. A., Sulaiman, I., Nurdin, F., & Praniata, A. R. (2019). Model Pembelajaran Shooting Futsal Untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Olahraga (JPO)*, 8(1), 27–34. <https://doi.org/10.3157/jpo.v8i1.1218>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9498>
- Ramos Triyudho, Syafril, S. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Teknik Shooting Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Siswa Kelas X Ips 2 Sma Negeri 1 Kabawetan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 44–49. <https://doi.org/10.33369/jk.v1i1.3375>
- Ricky Arryan Putra, Wahjoedi, N. L. P. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 108–116. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.606>
- Rustendi, E., D. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Shooting Permainan Sepakbola Menggunakan Metode Modifikasi Permainan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 05 Sayan Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 1(1), 75–78. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPJKR/article/view/57>



- Saleh, A. A. M. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di MTs Negeri Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman (AlManam)*, 1(1), 1–12. <http://jurnal.staikupang.ac.id/index.php/almanam/article/view/3>
- Saputra, G. Y., & Aguss, R. M. (2021). Minat Siswa Kelas VII Dan VIII Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 17–25. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.797>
- Sarifudin, A. I., Anam, K., Setyawati, H., Permana, D. F. W., & Mukarromah, S. B. (2023a). Tingkat Konsentrasi Dan Power Otot Tungkai Terhadap Ketepatan Shooting Sepak Bola. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 56–65. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v5i1.18421>
- Sarifudin, A. I., Anam, K., Setyawati, H., Permana, D. F. W., & Mukarromah, S. B. (2023b). Tingkat Konsentrasi Dan Power Otot Tungkai Terhadap Ketepatan Shooting Sepak Bola. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 56–65. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v5i1.18421>
- Septi Sistiasih, V., & Reza Pradana, S. (2022). Penerapan Metode Lempar Tangkap Bola Untuk Meningkatkan Hasil Passing Atas Bola Voli. *Jurnal Porkes*, 5(2), 571–580. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i2.7079>
- Setiawan, R., Haetami, M., & Triansyah, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Melalui Model Problem Based Learning di SMAN 1 Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(10), 1–12. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/37814>
- Slameto, S. (2015). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Scholaria)*, 5(3), 47–58. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p47-58>
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>
- Suriyanto, S., Haetami, M., & Triansya, A. (2018). Peningkatan Pembelajaran Teknik Passing Pada Siswa Sd. *Jurnal Khatulistiwa*, 7(1), 1–13. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23305>
- Wahyu Indrastuti, Sugeng Utaya, E. B. I. (2017). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(8), 1037–1042.
- Widayati, A. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 6(1). 87-93. <https://doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>
- Wikarta, B. A., & Rofik, M. (2020). Jurnal sportif. *Jurnal Sportif*, 5(2), 1–4. <https://doi.org/10.54438/sportif.v5i2.51>
- Yulianto. (2016). Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Metode Bagian dan Keseluruhan Terhadap Peningkatan Dribble Shooting Sepakbola Ditinjau Dari Koordinasi Mata-Kaki. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 16(1), 14–29. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIS/article/view/502>
- Yunita, A., Juwita, R., & Kartika, S. E. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran

---

Kooperatif Tipe Teams Games Tournament terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.  
*Jurnal Mosharafa*, 9(1), 23–34. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i1.606>