



IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BERMAIN MENGGIRING BOLA PADA SISWA KELAS V UPT SPF SD INPRES PERUMNAS II

Abdul Khaliq Alimuddin¹, Rachmat Kasmad², Eni Wahyuni³

¹Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Negeri Makassar

Email : muddinali1904@gmail.com

²Ilmu Gizi, Universitas Negeri Makassar

Email : m.rachmat.k@unm.ac.id

UPT SPF SD INPRES PERUMNAS II

Email : enhi.wahyuni1758@gmail.com

Artikel info

Received; 02-01-2025

Revised; 03-01-2025

Accepted; 04-02-2025

Published; 31-03-2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Perumnas II dalam keterampilan menggiring bola melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan pengamatan terhadap proses dan hasil belajar siswa. Data menunjukkan bahwa pada Siklus I, 55% siswa mencapai ketuntasan belajar, sementara pada Siklus II, persentase tersebut meningkat menjadi 90%. Hasil ini mencerminkan efektivitas metode TGT dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membangun motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam bermain. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode serupa dalam pembelajaran pendidikan jasmani lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

Key words:

*Dribbling, Kooperatif
Tipe Teams Games
Tournament*

artikel global journal sport dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan diri, mencakup potensi, keterampilan, dan karakter yang positif, baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk masyarakat. Tujuan pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan, nilai-nilai, atau pelatihan keterampilan, tetapi lebih kepada pengembangan potensi yang sudah ada dalam diri peserta didik. Mereka bukanlah individu yang kosong, melainkan memiliki kemampuan yang perlu diasah (Cartono, 2020).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pendidikan jasmani, khususnya pada pembelajaran menggiring bola, telah menjadi fokus penelitian yang menarik. Model ini memberikan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama di kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas II. Dengan mengintegrasikan unsur permainan dan kolaborasi, TGT tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Model TGT dirancang untuk memfasilitasi interaksi sosial dan kerja sama di antara siswa. Dalam konteks pembelajaran menggiring bola, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil yang berfungsi sebagai tim. Setiap tim bertugas untuk memahami teknik menggiring bola dan kemudian berkompetisi dalam turnamen yang dirancang untuk menguji keterampilan mereka. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Faza, 2023).

Salah satu keuntungan utama dari model TGT adalah kemampuannya untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan dinamis. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam diskusi dan praktik. Melalui turnamen, siswa didorong untuk saling membantu dan mendukung satu sama lain, sehingga memperkuat rasa kebersamaan dan tanggung jawab dalam kelompok. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran olahraga, di mana keterampilan sosial dan kerja sama sangat dibutuhkan.

Dalam implementasinya, model TGT terdiri dari beberapa langkah kunci: penyajian materi, pembentukan tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Pada tahap penyajian, guru menjelaskan teknik dasar menggiring bola kepada siswa. Selanjutnya, siswa bekerja dalam kelompok untuk berlatih dan memastikan semua anggota memahami materi sebelum mengikuti turnamen. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teknis tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa. Selain itu, model TGT juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 pada siswa, seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas. Keterampilan ini sangat penting bagi siswa saat mereka berinteraksi di masyarakat. Dengan menerapkan model ini dalam pembelajaran menggiring bola, siswa tidak hanya belajar teknik olahraga tetapi juga keterampilan sosial yang akan berguna di luar kelas (Setyaningrum, 2024).

Namun, tantangan dalam penerapan model TGT harus diperhatikan. Guru perlu memastikan bahwa setiap anggota tim terlibat secara aktif dan memahami peran mereka dalam kelompok. Pelatihan bagi guru juga diperlukan agar mereka dapat memfasilitasi proses belajar

dengan baik dan mengelola dinamika kelompok secara efektif (Aâ et al., 2017). Dengan dukungan yang tepat dari guru, siswa dapat merasakan manfaat maksimal dari pendekatan ini.

Pentingnya evaluasi juga tidak bisa diabaikan. Setelah setiap turnamen, guru perlu memberikan umpan balik kepada siswa mengenai kinerja mereka serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Ini membantu siswa untuk terus berkembang dan memahami bahwa proses belajar adalah perjalanan yang berkelanjutan. Selain itu, penghargaan kelompok dapat memotivasi siswa untuk bekerja lebih keras dan berkontribusi lebih banyak dalam tim. Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran menggiring bola di kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas II menunjukkan potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan kolaboratif ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis tetapi juga nilai-nilai positif seperti kerja sama dan tanggung jawab. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari model ini terhadap perkembangan fisik dan sosial siswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran olahraga di sekolah dasar serta mendorong guru untuk menerapkan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran mereka. Dengan demikian, pendidikan jasmani dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi semua siswa.

METODE

Fokus utama dari penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran yang berbasis permainan untuk mengevaluasi kemampuan dribbling sepak bola siswa kelas I, yang terdiri dari 20 peserta didik. Metode pembelajaran ini dipilih karena memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta menarik. Dalam proses pembelajaran, permainan digunakan sebagai alat yang efektif untuk mengajarkan berbagai teknik dan strategi permainan sepak bola. Dengan melalui aktivitas yang bersifat interaktif, siswa diharapkan dapat memahami dan menerapkan teknik dasar secara lebih efektif. Selain itu, metode ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa saat bermain, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan mereka sebagai atlet muda.

Selama penelitian, siswa dilibatkan dalam berbagai jenis permainan yang dirancang khusus untuk mengasah kemampuan passing mereka. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menilai keterampilan teknis siswa dalam hal passing, tetapi juga memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi pengajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam konteks permainan bola kasti. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Data Awal

Tabel 4.1 Deskripsi Data Awal

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
1	Tuntas	5	25%
2	Tidak Tuntas	15	75%
Jumlah		20	100%

Implementasi pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar bermain menggiring bola pada siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Perumnas II menunjukkan hasil yang signifikan, terutama ketika melihat data awal yang disajikan dalam Tabel 4.1. Tabel ini mencerminkan kondisi sebelum penerapan metode TGT, di mana dari total 20 siswa, hanya 5 siswa atau 25% yang berhasil mencapai ketuntasan belajar. Sementara itu, 15 siswa atau 75% masih berada di bawah tingkat ketuntasan yang diharapkan. Data ini menggambarkan tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sebelumnya, di mana sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai teknik menggiring bola.

Setelah melaksanakan tindakan pra-siklus, hasil yang diperoleh dapat dilihat dalam Tabel 1. Penelitian ini menggunakan desain yang terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Pada setiap siklus, dilakukan pengamatan mendetail terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar siswa selama kegiatan yang berlangsung. Persentase yang diperoleh dari kedua siklus ini mencerminkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan yang diajarkan, menunjukkan bahwa ada kemajuan yang nyata dalam pemahaman dan kemampuan siswa.

Melalui analisis data yang diperoleh dari masing-masing siklus, kita dapat mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan serta dampaknya terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini akan dipresentasikan secara sistematis untuk memberikan gambaran yang jelas tentang peningkatan yang terjadi selama proses pembelajaran, sekaligus memberikan rekomendasi untuk langkah-langkah selanjutnya yang dapat diambil dalam konteks pembelajaran tersebut. Data yang terkumpul dalam penelitian ini sangat penting untuk memahami sejauh mana intervensi yang dilakukan berhasil dalam meningkatkan keterampilan siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran sepak bola. Dengan menyajikan hasil dari Siklus I dan Siklus II, diharapkan kita dapat melihat perbandingan yang jelas mengenai kemajuan siswa dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan lebih lanjut.

Tabel 4.2 Hasil Berdasarkan Siklus I dan II

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	Tuntas	11	55%	18	90%
2	Tidak Tuntas	10	45%	2	10%
Jumlah		20		20	

Hasil yang ditampilkan dalam Tabel 4.2 menunjukkan perbandingan ketuntasan belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II setelah penerapan metode pembelajaran tertentu. Pada Siklus I, dari total 20 siswa, sebanyak 11 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar, yang berarti persentase ketuntasan pada tahap ini adalah 55%. Sementara itu, 10 siswa atau 45% masih berada di bawah tingkat ketuntasan yang diharapkan.

Namun, setelah penerapan metode yang sama pada Siklus II, hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dalam Siklus II, sebanyak 18 siswa berhasil mencapai ketuntasan, sehingga persentase ketuntasan meningkat menjadi 90%. Di sisi lain, hanya 2 siswa yang tidak tuntas, yang mencerminkan penurunan drastis dalam jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Perbandingan antara kedua siklus ini sangat menggembirakan, karena menunjukkan bahwa metode yang diterapkan tidak hanya efektif, tetapi juga berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa secara keseluruhan. Dengan meningkatnya jumlah siswa yang tuntas dari 11 menjadi 18, serta penurunan siswa yang tidak tuntas dari 10 menjadi 2, dapat disimpulkan bahwa intervensi dalam bentuk metode pembelajaran yang diterapkan membawa dampak positif yang jelas terhadap hasil belajar siswa. Ini menunjukkan bahwa pendekatan yang digunakan berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan mendukung perkembangan keterampilan siswa.

Penelitian ini berfokus pada implementasi metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan bermain menggiring bola di kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas II. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Tabel 4.2, dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan antara hasil belajar siswa di Siklus I dan Siklus II, yang menunjukkan efektivitas metode yang diterapkan. Pada Siklus I, dari total 20 siswa, 11 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 55%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah siswa mampu memahami dan menguasai keterampilan yang diajarkan, meskipun masih ada 10 siswa atau 45% yang tidak tuntas. Persentase ketuntasan ini menandakan bahwa meskipun metode TGT mulai menunjukkan dampak positif, masih banyak siswa yang memerlukan perhatian lebih dalam pembelajaran.

Namun, saat memasuki Siklus II, hasil yang diperoleh menunjukkan perkembangan yang sangat menggembirakan. Dari jumlah yang sama, 18 siswa berhasil mencapai ketuntasan belajar, yang berarti persentase ketuntasan meningkat menjadi 90%. Sementara itu, hanya 2 siswa yang tidak tuntas, menunjukkan penurunan drastis dalam jumlah siswa yang belum memahami materi. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa dengan penerapan metode TGT yang lebih mendalam dan berulang, siswa semakin memahami teknik menggiring bola, serta mampu menerapkannya dalam situasi permainan yang lebih nyata.

Kenaikan yang signifikan dalam hasil belajar ini dapat diatribusikan kepada beberapa faktor. Pertama, metode TGT yang digunakan tidak hanya membuat siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar, tetapi juga mendorong kerjasama antar siswa. Dengan bermain dalam kelompok, siswa dapat saling membantu dan berbagi pengetahuan, yang mempercepat pemahaman mereka terhadap teknik yang diajarkan. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif juga meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Kedua, permainan yang digunakan dalam metode TGT memberikan konteks yang lebih nyata bagi siswa untuk menerapkan keterampilan menggiring bola. Melalui simulasi permainan, siswa dapat melihat langsung bagaimana teknik yang mereka pelajari diterapkan dalam situasi permainan yang sebenarnya. Hal ini tidak hanya membantu mereka mengingat teknik, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam bermain.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam bermain menggiring bola. Penelitian ini memberikan bukti bahwa pendekatan yang interaktif dan kolaboratif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih produktif dan menyenangkan. Sebagai rekomendasi, guru diharapkan dapat terus menggunakan dan mengembangkan metode serupa dalam pembelajaran olahraga lainnya untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan jasmani di sekolah dasar. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengeksplorasi penerapan metode TGT di berbagai konteks dan tingkat pendidikan lainnya.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan menggiring bola di kelas V UPT SPF SD Inpres Perumnas II. Data dari Siklus I menunjukkan bahwa 55% siswa mencapai ketuntasan belajar, sementara pada Siklus II, persentase ini meningkat menjadi 90%, dengan hanya 10% siswa yang tidak tuntas. Peningkatan hasil ini mengindikasikan efektivitas metode TGT dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga mendapatkan kesempatan untuk berlatih teknik menggiring bola dalam konteks permainan yang nyata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif TGT tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan motivasi mereka dalam berpartisipasi dalam olahraga. Penelitian ini merekomendasikan agar metode serupa diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani lainnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aâ, D. Q., Suardana, I. N., & Suwenten, I. M. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 1(2), 37–47.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Cartono, C. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgg (teams-games tournament) untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar bermain kasti di kelas v sd negeri 179/ix tanjung harapan semester i tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(3).
- Faza, M. A. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII MTs NU Maslakul Falah Undaan Kudus Tahun Pelajaran 2023/2024*. IAIN KUDUS.
- Setyaningrum, T. W. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) PADA MATERI TEKS BERITA KELAS XI. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2), 1–9.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).