

Cooperative Learning Model Team Games Turnament (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Passing Sepakbola Siswa/I MTS Ma'arif Kubang Wanayasa

Herly Maelani¹, Khafid Irkham²

^{1,2} Pendidikan Olahraga, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Jl. Kutoarjo No.Km.05, Wonoboyo, Jatisari, Kec. Kebumen, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah 54317, Indonesia.

E-mail: maelaniherly@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 Juli 2026

Revised: 27 Juli 2026

Accepted: 03 Agustus 2026

Kata Kunci

Coopreatif Learning, TGT, passing, Sepakbola

Keywords

Cooperative Learning, TGT, passing, Football.



ABSTRACT

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerapan pembelajaran cooperative learning model Team Games Turnamen (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar passing sepak bola kelas IX MTS Ma'arif Kubang Wanayasa. Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan menerapkan pembelajaran kooperatif learning model team games turnamen (TGT), dengan siklus yang terdiri dari 2 siklus. sampel penelitian berjumlah 24 siswa /i kelas IX MTS Ma'arif Kubang Wanayasa. Desain dalam penelitian ini menggunakan prosedur Team Games Turnamen (TGT) model Kurt Lewin. Instrumen yang digunakan dalam dalam penelitian ini Instrumen yang digunakan dalam dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja Passing dalam Sepakbola. Teknik analisis data yang dilakukan ialah menggunakan analisis deskriptif, dan uji efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 1 tingkat efektivitas sebesar 30.7% sedangkan pada siklus 2 tingkat efektivitas dari pembelajaran kooperatif learning model team games turnamen (TGT) ialah sebesar 40.7%.

The purpose of this study was to determine the application of cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) to improve the learning outcomes of passing football class IX MTS Ma'arif Kubang Wanayasa. This study is quantitative by applying cooperative learning model Team Games Tournament (TGT), with a cycle consisting of 2 cycles. The research sample was 24 students of class IX MTS Ma'arif Kubang Wanayasa. The design in this study used the procedure Team Games Tournament (TGT) model Kurt Lewin. The instrument used in this study The instrument used in this study used a skills test using a rubric for assessing Passing performance in Football. The data analysis technique used was descriptive analysis, and effectiveness test. The results showed that in cycle 1 the effectiveness level was 30.7% while in cycle 2 the effectiveness level of cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) was 40.7%.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite Herly Maelani el at (2026) Cooperative Learning Model Team Games Turnament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Passing Sepakbola Siswa/I MTS Ma'arif Kubang Wanayasa <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.6598>

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM). Dalam peraturan menteri pendidikan dasar dan menengah No.13 tahun 2025 (permendikdasmen No.13 Tahun 2025) pendidikan yang ideal tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga memerdekakan, membentuk karakter, dan memberdayakan manusia untuk berkontribusi positif kepada masyarakat. Lebih jauh, pendidikan harus mampu menjawab kebutuhan kolektif dan individu dengan

mengintegrasikan nilai-nilai spiritual, intelektual dan sosial holistik. Dalam upaya peningkatan SDM pada proses pembelajaran, seorang pendidik haruslah menguasai berbagai model pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keterampilan belajar siswa untuk mendukung aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.

Keterampilan menguasai pendekatan model belajar oleh pendidik dapat di pelajari dengan mengikuti perkembangan kurikulum yang ada. Salah satu kurikulum tahun 2025-2026 yaitu pembelajaran mendalam. Dimensi pembelajaran mendalam yang berfokus tidak hanya mengembangkan kemampuan intelektual tetapi juga mengintegrasikan antara teori dan praktik untuk memotivasi pola pikir adaptif dan solusi kreatif. Pada dimensi olahraga, pembelajaran di implementasikan pada gerak fisik langsung untuk meningkatkan kesehatan mental, dan fisik siswa. Melalui kegiatan fisik yang terintegrasi dalam pembelajaran dengan cara mengajak para siswa untuk menjaga kesehatan tubuh sebagai fondasi dari keberhasilan akademik dan kehidupan. Salah satu pendekatan yang dapat di implementasikan dalam upaya mendukung gerak fisik dan kesehatan mental siswa ialah dengan pendekatan cooperative learning, dimana pendekatan ini mengedepankan prinsip adanya interaksi siswa, saling ketergantungan dalam hal positif, tanggung jawab individual dan keterlibatan langsung aktif pada siswa dalam pembelajaran (Sukmawati, 2019) & (Yang, 2023).

Pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) ialah salah satu pembelajaran yang mengedepankan literasi fisik dengan mengabungkan praktik dan teori dalam pembelajarannya. Salah satu praktik dalam pembelajaran PJOK ialah sepak bola, salah satu teknik yang penting dalam permainan sepakbola ialah pasing. Secara umum pada tingkat sekolah kelas IX sudah memiliki kemampuan pasing yang baik. Namun pada hasil pengamatan peneliti saat para siswa melakukan pembelajaran pasing pada materi sepakbola terlihat para siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, hal tersebut di perkuat oleh hasil wawancara langsung pada guru PJOK yang sedang mengajar. Berdasarkan hasil penelitian (Hadiana, 2026) ketuntasan minimal dari pembelajaran PJOK ialah siswa memiliki kemampuan teknis, taktik, dan prosedural.

Pada penerapan pembelajaran di sekolah MTS Ma'arif Kubang Wanayasa, pembelajaran masih menerapkan *Teacher Centered Learning* (TCL), sehingga pembelajaran masih menjadikan guru sebagai objek utama dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya perubahan pendekatan model pembelajaran untuk memberikan motivasi serta adanya variasi pembelajaran, model yang variatif dan dapat melibatkan langsung ialah *cooperatif learning* yang sudah di jelaskan diatas. Dari teori dan kasus di lapangan yang sudah dijelaskan diatas peneliti tertarik, untuk meneliti penerapan pembelajaran *cooperative learning model Team Games Turnamen* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar pasing sepak bola kelas IX MTS Ma'arif Kubang Wanayasa.

METODE

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan kuantitatif dengan menerapkan pembelajaran *cooperatif learning model team games turnamen* (TGT), dengan siklus yang terdiri dari 2 siklus. Tahapan dalam penelitian ini ialah perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) keempat tahapan ini membentuk suatu siklus berulang yang menjadi dasar PTK (Arikunto, 2021).

2. Waktu dan Tempat Penelitian

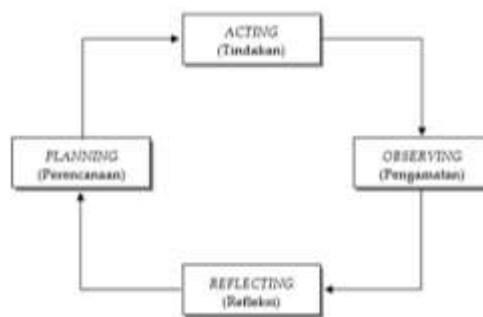
Penelitian ini dilaksanakan pada bulan mei sampai juli 2026. Penelitian ini dilaksanakan di MTS Ma'arif Kubang Wanayasa.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswai kelas IX MTS Ma'arif Kubang Wanayasa yang berjumlah 24 siswa/i. Sampel dalam penelitian ini diambil melalui teknik total sampling, sehingga seluruh populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh sampel dalam penelitian, maka sampel penelitian berjumlah 24 siswa /i kelas IX MTS Ma'arif Kubang Wanayasa.

4. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini menggunakan prosedur *Team Games Turnamen* (TGT) dengan aktivitas sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Model Kurt Lewin

5. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan menggunakan rubrik penilaian unjuk kerja Passing dalam Sepakbola, rubrik penilaian unjuk kerja passing sepak bola dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Rubrik penilaian unjuk kerja Passing dalam Sepak Bola

No	Indikator	Aspek	Skor		
			1	2	3
1	Posisi tubuh	1. Keseimbangan tubuh saat melakukan passing			
		2. Arah tubuh menghadap target.			
		3. Posisi kaki tumpu			
2	Perkenaan kaki dengan bola	1. Penggunaan bagian kaki (kaki dalam/luar)			
		2. Penggunaan bagian kaki (kaki dalam/luar).			
		3. Konsistensi perkenaan			
3	Kekuatan tendangan	1. Kesesuaian kekuatan dengan jarak			
		2. Kontrol tenaga saat menendang			
		3. Stabilitas ayunan kaki			
4	Akurasi arah bola	1. Ketepatan arah ke target			
		2. Konsistensi hasil passing			
		3. Minimnya kesalahan arah			
5	Koordinasi gerakan	1. Sinkronisasi langkah dan ayunan kaki			
		2. Koordinasi tubuh bagian atas dan bawah			
		3. Kelancaran gerakan			
6	Timing (waktu passing)	1. Ketepatan waktu memberikan umpan.			
		2. Respons terhadap situasi			
		3. Kecepatan pengambilan keputusan			
7	Gerakan lanjutan	1. Kecepatan stabil bahkan ditingkatkan.			
		2. Dada lebih dahulu.			
		3. Pandangan kedepan bahkan ditingkatkan.			
Jumlah		21			

Adapun interval katagori kemampuan passing sepat bola disebutkan pada tabel 2, berikut.

Tabel 2. Interval Kategori Kemampuan Passing Sepak Bola

No	Interval	Kategori
1	91 – 100	Sangat Kompeten
2	71 – 90	Kompeten
3	51 – 70	Cukup Kompeten
4	31 – 50	Kurang Kompeten
5	11 – 30	Tidak Kompeten

6. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini teknik analisis data yang dilakukan ialah menggunakan analisis deskriptif, dan uji efektivitas dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skors yang diperoleh}}{\text{jumlah skors maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil data penelitian penerapan model TGT untuk meningkatkan passing sepakbola pada siswa kelas IX MTs Ma'arif Kubang Wanayasa diperoleh hasil data deskriptif sebagai berikut :

Pra Siklus

Sebelum pelaksanaan model TGT, kemampuan siswa dalam melakukan dinilai melalui tes awal. data tersebut dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Data deskriptif penelitian

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
prasiklus	24	8	17	12	3.21680
siklus1	24	9	17	12.9	2.91796
siklus2	24	10	20	17	2.99153

Valid N (listwise) 24

Berdasarkan hasil uji deskriptif pada tabel 3 diatas, dapat diinterpretasikan bahwa nilai minimum pada prasiklus ialah sebesar 8, siklus 1 sebesar 9, dan siklus 2 sebesar 10. Pada nilai maximum prasiklus ialah sebesar 17, siklus 1 sebesar 17, dan siklus 2 sebesar 20. Dengan mean prasiklus ialah sebesar 12, siklus 1 sebesar 12.9, dan siklus 2 sebesar 17. Pada nilai frekuensi didapat hasil yang dapat dilihat pada tabel 4,5, dan 6.

Tabel 4. Hasil Passing dalam Sepak Bola

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	91 – 100	Sangat Kompeten	0	0%
2	71 – 90	Kompeten	4	16%
3	51 – 70	Cukup Kompeten	6	25%
4	31 – 50	Kurang Kompeten	14	59%
5	11 – 30	Tidak Kompeten	0	0%
Jumlah			24	100%
Rata-rata			41,15	

Hasil menunjukan bahwa mayoritas siswa berada dalam kategori tidak kompeten 0, kurang kompeten 59%, cukup kompeten 25%, Kompeten 16% dan Sangat Kompeten 0, dengan rata-rata nilai 41.15.

Siklus I

Setelah pelaksanaan model TGT, kemampuan siswa dalam melakukan Teknik dasar lari sprint dinilai melalui tes siklus I. data tersebut dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil kemampuan Passing dalam Sepak Bola

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	91 – 100	Sangat Kompeten	0	0%
2	71 – 90	Kompeten	6	25%
3	51 – 70	Cukup Kompeten	8	34%
4	31 – 50	Kurang Kompeten	10	41%
5	11 – 30	Tidak Kompeten	0	0%
Jumlah			24	100%
Rata-rata			44,71	

Hasil menunjukan bahwa mayoritas siswa berada dalam kategori tidak kompeten 0, kurang kompeten 41%, cukup kompeten 34%, Kompeten 25% dan Sangat Kompeten 0, dengan rata-rata nilai 44.71.

Siklus II

Setelah pelaksanaan model TGT, kemampuan siswa dalam melakukan Teknik dasar lari sprint dinilai melalui tes siklus II. data tersebut dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil kemampuan Passing dalam Sepak Bola

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	91 – 100	Sangat Kompeten	3	12%
2	71 – 90	Kompeten	16	67%
3	51 – 70	Cukup Kompeten	4	17%
4	31 – 50	Kurang Kompeten	1	4%
5	11 – 30	Tidak Kompeten	0	0%
Jumlah			24	100%
Rata-rata			60,14	

Hasil menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada dalam kategori tidak kompeten 0, kurang kompeten 4%, cukup kompeten 17%, Kompeten 67% dan Sangat Kompeten 12%, dengan rata-rata nilai 60.14. pada hasil uji efektivitas, pada siklus 1 menunjukkan tingkat efektivitas sebesar 30.7% sedangkan pada siklus 2 tingkat efektivitas dari pembelajaran *cooperatif learning* model team games turnamen (TGT) ialah sebesar 40.7%.

Pembahasan

Menurut Zahroh & Hilmiyati (2024) proses pemabelajaran berhasil jika terpenuhi tiga syarat. Pertama, siswa menunjukkan tingkat penyerapan yang tinggi terhadap materi yang diajarkan baik secara individu maupun kelompok. kedua, siswa menunjukkan perilaku yang ditetapkan dalam tujuan pengajaran khusus secara individual maupun kelompok. Ketiga, proses pemahaman materi secara bertahap membawa siswa ke tahap berikutnya dalam proses belajar. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik adalah tiga komponen yang membentuk keberhasilan belajar, dan hasil belajar dalam aspek kognitif mengacu pada pemahaman konsep siswa, yaitu seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, atau memahami pelajaran yang diajarkan guru (Kudus, 2022).

Dari Hasil refleksi siklus I menunjukkan beberapa hambatan yang menghambat pencapaian hasil belajar yang diharapkan, yaitu:

- 1) Kesulitan bagi siswa untuk dikelompokkan dalam kelompok yang memiliki struktur kelompok yang heterogen karena siswa lebih memilih teman dekat daripada anggota kelompok lainnya
- 2) Siswa terus mengalami kesulitan bekerja sama dalam kelompok heterogen di mana siswa yang paling cerdas masih enggan memberikan penjelasan tentang materi pelajaran
- 3) Interaksi kelompok masih tidak aktif, beberapa anggota malas bertanya pada guru atau kelompoknya.
- 4) Ada kelompok yang kurang memahami materi pelajaran ketika mereka mendapat giliran untuk mempresentasikan hasil kerja mereka. Kelompok tersebut tidak dapat memahami materi karena mereka malas bertanya pada guru, sehingga mereka tidak dapat menemukan solusi untuk masalah mereka.

Pembelajaran tidak berjalan dengan baik karena masalah atau hambatan tersebut sehingga berdampak pada hasil belajar pada siklus I sangat rendah yaitu dengan nilai rata-rata hanya 44.71 dan ketuntasan belajar hanya 59%. Hasil belajar tersebut masih jauh nilai standar yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Siklus II menghasilkan beberapa peningkatan dan perbaikan untuk mengatasi hambatan tersebut. Tindakan-tindakan ini termasuk:

- 1) Guru yang bertindak sebagai pemegang kendali dan lebih teliti dalam membagi kelompok sehingga terbentuk kelompok heterogen dari segi akademik, jenis kelamin, suku atau ras.
- 2) Guru membantu siswa yang memiliki tingkat kemampuan akademik yang lebih tinggi untuk berkembang.
- 3) Guru memberikan perhatian kepada siswa yang belum memberikan pendapat untuk memberikan jawaban saat diskusi
- 4) Guru memberikan penghargaan yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan menunjukkan langsung bagaimana siswa yang aktif dan dapat menjawab pertanyaan dengan benar mendorong siswa untuk berinteraksi lebih aktif dengan kelompoknya
- 5) Memberikan dorongan dan arahan agar siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi.
- 6) Guru memberikan kesempatan untuk bertanya materi yang belum dipahami sebelum melakukan tes evaluasi

Dari adanya perbaikan tersebut maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil belajar menunjukkan peningkatan sebesar 15.85 poin dalam hasil belajar siswa dari skor dasar ke siklus pertama, dari rata-rata 44.7 menjadi 60.14 pada siklus II dan dengan presentase kelulusan sebesar 96%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih baik daripada hasil belajar siswa yang belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Sulistio & Haryanti (2022) mengungkapkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* menuntut siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, hal tersebut dapat menambah motivasi dan keterampilan siswa karena dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian Riswana dkk (2024) model *team games turnamen* (TGT) memiliki dampak yang positif dalam peningkatan pemahaman teori dan praktik di lapangan.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran *cooperative learning* model *team games turnamen* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar passing sepak bola pada siswa-siswi MTS Ma'arif Kubang Wanayasa. Melalui kombinasi tutor sebaya dan kompetisi yang terstruktur merupakan solusi pedagogis yang sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar *passing* sepak bola secara holistik, mencakup peningkatan akurasi teknik gerak, motivasi belajar, dan kolaborasi antarsiswa. Untuk peneliti selanjutnya dapat dilakukan penggabungan pendekatan-pendekatan belajar lainnya yang lebih menarik agar dapat meningkatkan efektivitas ketercapaian belajar.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi 3. Bumi Aksara.
- Hadiana, O. (2026). Pengembangan Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Keterampilan Passing Pembelajaran Sepakbola Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 13(1), 47–61. <https://doi.org/10.46368/jpjk.v13i1.4696>
- Kudus, I. (2022). Karakteristik Perkembangan Peserta Didik.
- Riswana, R., Khaerunnisa, K., & Annisa. (2024). Penerapan Model Teams Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Lempu PGSD*, 1(2), 139–147. <https://doi.org/10.70713/lempu.v1i2.3348>
- Sukmawati, H. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning). *Ash-Shahab : Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 5(2), 164–170. <https://doi.org/10.59638/ash.v5i2.220>
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). *Eureka Media Aksara*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/408751/>
- Yang, X. (2023). A Historical Review of Collaborative Learning and Cooperative Learning. *TechTrends*, 67(4), 718–728. <https://doi.org/10.1007/s11528-022-00823-9>
- Zahroh, F. L., & Hilmiyati, F. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan: Success Indicators in Educational Program Evaluation. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1052–1062. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5049>