

Penerapan model pembelajaran *Cooperatif Learning Type Teams Game Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepakbola pada peserta didik kelas XII Sos 4 SMAN 6 Surakarta tahun pelajaran 2018/2019

Application of Team Game Tournament Cooperative Learning Type learning model (TGT) to improve the results of learning based basic techniques in students in the XII class of Sos 4 SMAN 6 Surakarta student year 2018/2019

Muhammad Ishaq Saputro¹, Agus Kristiyanto², Sunardi³

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keolahragaan Universitas Sebelas Maret Jl.Menteri Supeno No.16 Manahan-Surakarta, Jawa Tengah, 57139, Indonesia

²Fakultas Keolahragaan Universitas Sebelas Maret Jl.Menteri Supeno No.16 Manahan-Surakarta, Jawa Tengah, 57139, Indonesia

³Fakultas Keolahragaan Universitas Sebelas Maret Jl.Menteri Supeno No.16 Manahan-Surakarta, Jawa Tengah, 57139, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar bermain sepakbola pada peserta didik kelas XII Sos 4 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dengan tipe Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XII Sos 4 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019, yang berjumlah 25 peserta didik dengan rincian 10 peserta didik laki-laki 15 peserta didik perempuan. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah dengan tes dan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif yang didasarkan pada analisis kualitatif dengan persentase. Dari analisis data diperoleh hasil sebagai berikut : Pada pra siklus, hasil belajar bermain sepakbola peserta didik yang tuntas mencapai 44% atau sebanyak 11 peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas 56% atau sebanyak 14 peserta didik. Pada siklus I, hasil belajar bermain sepakbola peserta didik yang tuntas mencapai 68% atau sebanyak 17 peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas 22% atau sebanyak 8 peserta didik. Pada siklus II hasil belajar bermain sepakbola peserta didik yang tuntas 88% atau 22 peserta didik dan peserta didik yang belum tuntas 12% atau sebanyak 3 peserta didik. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II menimbulkan terjadinya proses pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan sehingga dapat mendukung terjadinya suatu pembelajaran yang berkualitas. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa: pembelajaran melalui pendekatan taktis, dapat meningkatkan hasil belajar bermain sepakbola pada peserta didik kelas XII Sos 4 SMA N 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Bermain Sepakbola, *Teaching Games Tournament*

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of playing football in class XII Social Sciences 4 Surakarta Senior High School 6 of 2017/2018 Academic Year. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method. This research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The research subjects were students of class XII Social Sciences 4 of SMA N 6 Surakarta in the 2017/2018 Academic Year, which numbered 25 students with details of 10 male students 15 female students. Sources of data in this study come from teachers and students. The technique of collecting data is by testing and observing during the learning activities. The data analysis technique used in this study was descriptive based on qualitative analysis with percentages. From the analysis of the data obtained the following results: In the pre-cycle, the results of learning to play football students who completed reached 44% or as many as 11 students and students who have not completed 56% or as many as 14 students. In the first cycle, the results of learning to play football students who completed reached 68% or as many as 17 students and students who have not

finished 22% or as many as 8 students. In the second cycle the learning outcomes of playing football students were completed 88% or 22 students and students who had not finished 12% or as many as 3 students. The implementation of actions in cycle I and cycle II lead to an active, effective, efficient and enjoyable learning process so that it can support the occurrence of quality learning. Based on the results of the study obtained conclusions that: learning through a tactical approach, can improve learning outcomes of playing football in class XIISos 4 Surakarta N SMA 6 2018/2019 Academic Year.

Keywords: *Learning Outcomes, Playing Soccer, Teaching Games Tournament*

PENDAHULUAN

Sepakbola adalah jenis permainan bola besar dimainkan diatas lapangan rumput yang rata, berbentuk empat persegi panjang. Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing tim terdiri dari sebelas pemain, dengan tujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menggagalkan serangan lawan untuk menjaga agar gawangnya tidak kemasukan bola. Kesebelasan dapat dikatakan kuat apabila mampu melakukan permainan tim yang kompak artinya mempunyai kerjasama tim yang baik. Oleh karena itu diperlukan pemain-pemain yang mempunyai keterampilan gerak sepakbola yang baik sehingga dapat memainkan bola dengan efektif dan efisien.

Sebagai langkah awal pembelajaran sepakbola, peserta didik harus diperkenalkan tentang teknik dasar bermain sepakbola. Pada permainan sepakbola terdiri dari teknik dasar yang bermacam-macam. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17) untuk bermain sepakbola dengan baik pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah menendang (*passing*), menghentikan (*controll*), menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*). *Passing* adalah sentuhan bola dengan menggunakan kaki yang ditujukan ke arah sasaran yang diinginkan dengan tujuan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan dalam permainan sepakbola. *Passing* bawah sepakbola merupakan *passing* yang paling dasar dari *passing-passing* yang ada dalam permainan sepakbola. *Controlling* adalah menghentikan bola yang sedang bergerak agar berada dalam penguasaan. *Dribbling* adalah membawa bola dengan kaki dari suatu daerah menuju daerah lain, dengan tujuan menghindari hadangan lawan yang akan merebut bola. *Shooting* adalah cara menendang bola dengan keras dan kuat sehingga menghasilkan laju bola dengan cepat. Teknik-teknik diatas merupakan dasar dalam mempelajari permainan sepakbola.

Pembelajaran penjaskorkes di SMA Negeri 6 Surakarta dengan materi pembelajaran sepakbola untuk peserta didik kelas XII Sosial 4 pembelajaran berupa teknik-teknik dasar sepakbola meliputi *passing*, *controlling*, *dribbling* dan *shooting*. Namun pada pelaksanaannya peserta didik kurang

memahami dan kurang memperhatikan apa yang dicontohkan oleh guru sehingga pembelajaran kurang maksimal yang menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Guru penjaskorkes di SMA Negeri 6 Surakarta memiliki kecenderungan menggunakan cara yang sama untuk mengajar penjasorkes, pemanasan sebagai sebagai awal membuka kelas kemudian guru memberikan kepada peserta didiknya dengan memberikan satu bola membentuk kelompok sendiri kemudian langsung memainkan permainan sepakbola tanpa mengajarkan teknik dasar terlebih dahulu, seperti teknik dasar mengoper bola (*passing*), teknik menghentikan bola (*controlling*), teknik menggiring bola (*dribbling*) dan teknik menendang bola (*shooting*) sehingga peserta didik-siswi menggunakan kemampuan untuk bermain sepakbola sebisanya saja dan menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah dalam permainan sepakbola. Berdasarkan observasi yang saya lakukan dari 25 peserta didik, yang tuntas hasil belajar sepakbola berjumlah 11 peserta didik atau 44% sedangkan 14 peserta didik atau 56% lainnya belum tuntas. Peserta didik dikatakan tuntas apabila mencapai kriteria ketuntasan minimal 75.

Dalam pembelajaran model ajar sepakbola penjaskorkes di SMA Negeri 6 Surakarta guru belum mengajarkan model-model pembelajaran kooperatif yang sebetulnya cukup banyak macamnya, serta terbatasnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran, sehingga peserta didik-siswi sering kali harus menunggu giliran dalam melakukan praktik sepakbola. Hal ini berdampak pada munculnya rasa jenuh dan bosan serta peserta didik cenderung pasif dan kurang aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga sangat kurang, terlihat dengan adanya beberapa peserta didik yang mengobrol dengan temannya sendiri sehingga dalam melakukan gerakan dasar sepakbola kurang maksimal. Salah satu pembelajaran kooperatif adalah tipe pembelajaran *Teams Games Tournament* yang mempunyai kelebihan antara lain peserta didik tidak terlalu bergantung pada guru dan akan menambahkan rasa kepercayaan kemampuan diri untuk berfikir mandiri, membantu peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar dan melahirkan rangsangan untuk berfikir yang berguna bagi proses pembelajaran. Diharapkan model pembelajaran ini dapat mengatasi pembelajaran sebelumnya yang kurang maksimal di SMA Negeri 6 Surakarta.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu pembelajaran yang terdiri dari pembagian kelompok kecil yaitu team kemudian diterapkan dalam *games* dengan sistem *tournament* antar *teams*. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* peserta didik belajar teknik suatu cabang olahraga yang dikemas dalam bentuk *games* yang diturnamenkan. Dengan bentuk *games*

yang di tournamenkan anak-anak akan dapat mengembangkan fisik, mental, emosional, intelektual dan sosial anak seusia mereka.

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* merupakan cara pembelajaran sepakbola untuk anak sekolah menengah atas. Dari penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan peserta didik dapat mengoptimalkan pembelajaran sepakbola agar dapat bermain lebih baik. Melalui penerapan kooperatif tipe *Teams Games Tournament* anak diberikan kebebasan untuk mengekspresikan kemampuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, anak aktif bergerak sehingga akan meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan unsur kompetitif, mengembangkan kerjasama, dan mengembangkan *skill*.

Berdasarkan apa yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik melakukan PTK pada peserta didik kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta tahun ajaran 2018/2019 dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran *Cooperatif Learning Type Teams Game Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas XII SOS 4 SMAN 6 Surakarta Tahun Pelajaran 2019/2020”.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini telah dilaksanakan pada bulan April 2019 di SMA Negeri 6 Surakarta, Yang berlokasi di Jl. Mr. Sartono No.30, Nusukan, Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57136, dengan jumlah 25 peserta didik yang terdiri dari 10 putra dan 15 putri.

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas tes dan observasi.

1. Tes: digunakan untuk mendapatkan data tentang hasil gerakan teknik dasar *passing*, *controling*, *Dribbling* dan *shooting* permainan sepakbola peserta didikserta hasil tes tertulis atau lisan yang diberikan oleh guru.
2. Observasi: digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang hasil belajarsepakbola peserta didik dan tentang aktivitas peserta didikselama mengikuti proses belajar mengajar sepakbola melalui penerapan pembelajaran tipe *Teams Games Tournament*.

Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Teknik dan Alat Pengumpulan Data Penelitian

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan	Instrument
1	Siswa	Afektif	Observasi	Lembar penilaian afektif melalui observasi lapangan (sesuai dengan rubrik penilaian aspek afektif pada RPP)
		Kognitif	Tes	Soal tes tertulis (soal pilihan ganda atau tes essay) atau tes lesan memberi pertanyaan secara langsung (sesuai dengan rubrik penilaian aspek kognitif pada (RPP)
		Psikomotor	a. Tes b. Observasi	1) Tes Unjuk kerja praktik yang meliputi <i>passing, controlling, Dribbling</i> dan <i>shooting</i> permainan sepakbola 2) Lembar observasi sesuai dengan rubrik penilaian aspek psikomotor pada RPP

Uji Validitas Data

Uji validitas merupakan suatu cara untuk menentukan suatu keabsahan data yang diperoleh. Dalam hal ini, untuk meningkatkan validitas data yang diperoleh, peneliti menggunakan triangulasi data yang digunakan yaitu:

1. Triangulasi data yaitu data yang sama akan lebih mantab kebenarannya apabila diperoleh dari beberapa sumber data yang berbeda.
2. Triangulasi sumber data yaitu mengkroscekkan data yang diperoleh dengan informan atau narasumber yang lain baik siswa, guru, dan peneliti.
3. Triangulasi metode yaitu mengumpulkan data dengan metode yang berbeda agar hasilnya lebih mantab (metode observasi dan tes), sehingga akan diperoleh hasil yang akurat mengenai subjek.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena sebagian besar data yang dikumpulkan berupa uraian deskriptif tentang perkembangan proses pembelajaran yakni partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sepak bola. Dalam penelitian ini ada dua jenis data yang dianalisis yaitu hasil belajar sepakbola dengan menjumlahkan keempat nilai kompetensi yaitu sikap spiritual, sosial, kognitif, dan psikomotor. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK

dianalisis dengan menggunakan prosentase untuk melihat peningkatan hasil belajar sepak bola dalam kegiatan pembelajaran. Hasil belajar sepak bola dianalisis dengan menjumlahkan keempat nilai kompetensi. Kemudian dikategorikan dalam batas tuntas dan tidak tuntas berdasarkan KKM.

HASIL

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas ini, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survey awal untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan. Hasil kegiatan survey awal tersebut adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun pelajaran 2018 / 2019 berjumlah 25 siswa. Dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung masih banyak kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam materi permainan sepakbola sehingga hasil belajar belum maksimal dan dapat dikatakan proses pembelajaran yang berlangsung kurang berhasil.
2. Metode mengajar yang digunakan guru kurang sesuai dengan materi pembelajaran permainan sepakbola, sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang memperhatikan materi pembelajaran serta tidak memiliki motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Dari hasil pengamatan proses pembelajaran yang berlangsung terasa membosankan dikarenakan pembelajaran dilakukan berulang-ulang dan berurutan secara bergantian sehingga membuat peserta didik kurang aktif dan memilih untuk duduk-duduk dan melihat teman yang lain sambil menunggu giliran.
4. Model pembelajaran sepakbola yang diterapkan masih konvensional atau monoton. Guru kesulitan menemukan metode pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang monoton atau konvensional mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menurun, perhatian peserta didik terhadap pembelajaran pun kurang maksimal sehingga berdampak pada rendahnya kemampuan dan hasil belajar sepakbola.
5. Dilihat dari hasil penilaian guru penjasokes pada materi permainan sepakbola, kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta rata-rata kemampuan peserta didik dalam melakukan materi pelajaran permainan sepakbola 44% saja yang dapat tuntas.

Diskripsi hasil belajar sepakbola peserta didik kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun pelajaran 2018 / 2019 sebelum diberikan tindakan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data Awal Hasil Belajar Sepakbola Sebelum Diberikan Tindakan Menggunakan *Team Games Tournament (TGT)*

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	85-100	Baik Sekali	2	8%	Tuntas
2	75-84	Baik	9	36%	Tuntas
3	65-74	Cukup	13	52%	Belum Tuntas
4	55-64	Kurang	1	4%	Belum Tuntas
5	>54	Kurang Sekali	0	0%	Belum Tuntas
Jumlah			25	100%	

Selama pelaksanaan tindakan I peneliti dan kolabolator telah melakukan pengambilan data penelitian yang telah disepakati dalam tes di RPP. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari keterampilan permainan sepakbola pada peserta didik kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun pelajaran 2018 / 2019.

Hasil belajar permainan sepakbola dalam penampilan permainanpeserta didik pada permainan 1, dan permainan 2 setelah diberikan tindakan I pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament (TGT)* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Belajar Sepakbola Siklus 1 Menggunakan *Team Games Tournament (TGT)*

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Siawa	Persentase	Keterangan
1	85-100	Baik Sekali	2	8%	Tuntas
2	75-84	Baik	15	60%	Tuntas
3	65-74	Cukup	7	28%	Belum Tuntas
4	55-64	Kurang	1	4%	Belum Tuntas
5	>54	Kurang Sekali	0	0%	Belum Tuntas
Jumlah			25	100%	

Selama pelaksanaan tindakan II peneliti dan kolabolator telah melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari praktik permainan sepakbola “dua targe tanpa kiper”, kedua adalah praktik permainan sepakbola “6 lawan 6 dua target dengan kiper” dengan menggunakan

tes keterampilan permainan sepakbola pada peserta didik kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun pelajaran 2018 / 2019.

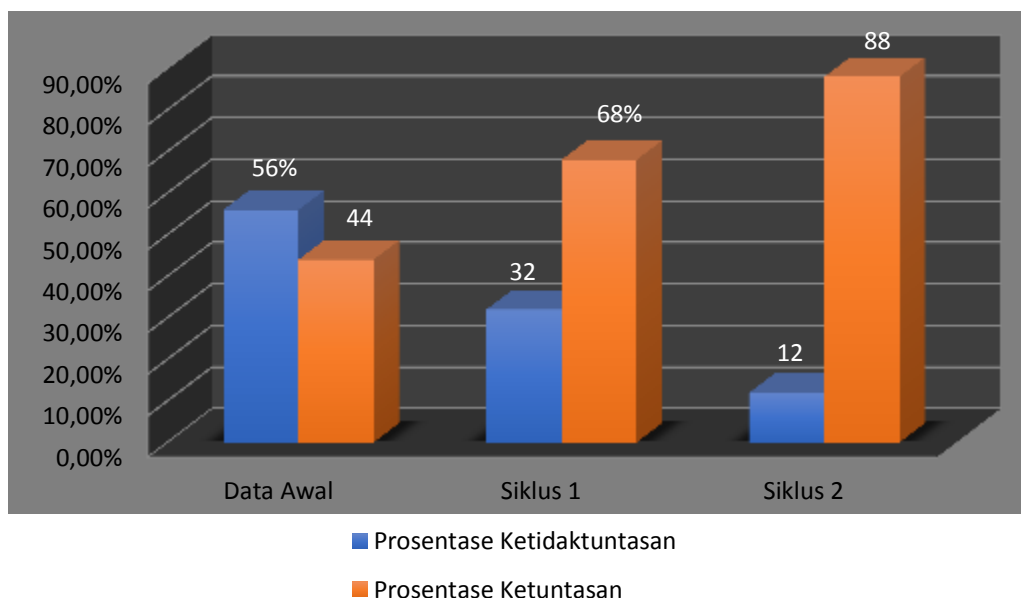
Hasil belajar permainan sepakbola dalam penampilan permainan peserta didik pada permainan 1 dan permainan 2 setelah diberikan tindakan II pembelajaran menggunakan *Team Games Tournament (TGT)* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Diskripsi Data Hasil Belajar Permainan Sepakbola Setelah Menggunakan *Team Games Tournament (TGT)* Tindakan II

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
1	85-100	Baik Sekali	5	20%	Tuntas
2	75-84	Baik	17	68%	Tuntas
3	65-74	Cukup	3	12%	Tuntas/Tidak tuntas
4	55-64	Kurang	0	0%	Tidak tuntas
5	>54	Kurang Sekali	0	0%	Tidak Tuntas
Jumlah			25	100%	

Rekapitulasi Hasil Tindakan Antar Siklus

Dari diskripsi hasil tindakan dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II terdapat beberapa perubahan hasil yang diperoleh setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Belajar Permainan Sepakbola Pada Data Awal, Siklus I dan Siklus II

Dari gambar diatas bisa dilihat bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan setelah dilakukan tindakan pada siklus I. Hasil belajar peserta didik yang tuntas semula hanya 44% atau 11 peserta didik pada siklus I dalam materi permainan sepakbola, menjadi 68% atau 17 peserta didik yang tuntas. Dan pada akhir siklus II, peserta didik yang tuntas menjadi 88% atau 22 siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar permainan sepakbola pada peserta didik kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun pelajaran 2018/2019.

Pada siklus I hasil belajar permainan sepakbola sudah menunjukkan peningkatan, hal tersebut terlihat dari deskripsi hasil belajar peserta didik yang pada kriteria Baik Sekali 8%, Baik dengan persentase 60%, Cukup dengan persentase 28%, dan Kurang dengan persentase 4%. Jumlah yang tuntas adalah 17 peserta didik dan 8 peserta didik tidak tuntas. Minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran juga meningkat, peserta didik merasa senang dan semangat dengan pembelajaran yang diberikan sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar dan membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Pada siklus II merupakan tindak lanjut dari analisis dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborasi pada siklus I. Keberhasilan yang ada pada pelaksanaan tindakan siklus I akan dipertahankan dan ditingkatkan pada pelaksanaan tindakan siklus II. Hasil belajar permainan sepakbola pada siklus II pada kriteria Baik Sekali adalah 20, Baik 68%, Cukup 12% dengan jumlah peserta didik yang tuntas adalah 22 peserta didik dan 3 peserta didik tidak tuntas.

Peningkatan terjadi pada siklus I dan siklus II setelah diberikan tindakan pembelajaran dengan menggunakan *Team Games Tournament (TGT)*. Hasil belajar permainan sepakbola meningkat walaupun belum optimal. Pelaksanaan siklus II menyebabkan hasil belajar permainan sepakbola meningkat menjadi lebih baik dan tercipta proses pembelajaran yang lebih aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga bisa mendukung suatu proses pembelajaran yang berkualitas.

Melalui peningkatan yang terjadi sejak kondisi awal hingga diberikan tindakan I dan II dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Team Games Tournament (TGT)* pada materi pembelajaran sepakbola

dapat meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun pelajaran 2018 / 2019.

Tabel 5. Pencapaian Hasil Belajar Permainan Sepakbola Peserta didik Setelah Diberikan Tindakan *Team Games Tournament (TGT)*.

Aspek yang diukur	Persentase Capaian		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
Aktivitas peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar	68 %	88 %	Dinilai ketika pembelajaran berlangsung (observasi) dengan lembar observasi
Pemahaman materi pembelajaran permainan sepakbola			Dinilai dari hasil tes soal materi permainan sepakbola dengan menggunakan lembar soal
Keterampilan Permainan Sepakbola Siswa			Dinilai ketika pembelajaran permainan (Observasi) dengan menggunakan Lembar Penilaian keterampilan permainan sepakbola dan disesuaikan dengan KKM sebesar 75.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun pelajaran 2018/ 2019 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan: peneliti bersama guru merancang pembelajaran sepakbola dengan TGT (*Teaching Games Tournament*) dengan mempersiapkan berbagai macam permainan serta mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran, (2) pelaksanaan tindakan: melaksanakan proses pembelajaran sesuai yang telah dirancang dengan penerapan TGT, (3) observasi: observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan melakukan penilaian keterampilan bermain peserta didik menggunakan lembar observasi keterampilan bermain sepakbola, dan (4) refleksi: melakukan refleksi apakah indikator pembelajaran telah tercapai, apabila belum maka harus merencanakan usaha perbaikan agar indikator tercapai pada siklus berikutnya.

Pada kondisi awal dari 25 peserta didik, yang masuk dalam kriteria tuntas adalah 11 peserta didik atau 44% dan 14 peserta didik atau 56% masuk dalam kriteria tidak tuntas. Pada siklus I hasil belajar bermain sepakbola yang ditunjukkan peserta didik menunjukkan peningkatan, yaitu sebanyak 17 peserta didik atau 68% masuk dalam kriteria tuntas dan sisanya sebanyak 8 peserta didik atau 32% masuk kriteria tidak tuntas. Kemudian pada siklus II hasil belajar bermain sepakbola yang ditunjukkan

peserta didik menunjukkan peningkatan dari siklus I, yaitu sebanyak 22 peserta didik atau 88% masuk dalam kriteria tuntas dan 3 peserta didik atau 12% masuk kriteria tidak tuntas.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan penerapan tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar bermain sepakbola pada peserta didik kelas XII Sosial 4 SMA Negeri 6 Surakarta Tahun pelajaran 2018 / 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK); Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeatihan Olahraga*. Surakarta: UNS press.
- Agus S. Suryobroto. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: UNY.
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ahmad Susanto, . (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Biasworo Adisuyanto Aka. (2009). *Cerdas dan Bugar dengan Senam Lantai*. Yogyakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Deni Kurniawan. (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung : Alfabeta.
- Dimiyati & Mudjiono, (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- <http://www.semangatanaknegeri.com/2014/09/beberapa-faktor-yang-sering.html>.
- <http://yjoko19.blogspot.co.id/2012/11/v-behaviorurldefaultvmlo.html>.
- Khanifatul, (2013). *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : AR-Ruzz Media
- Pribadi, .A. (2011). *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta : Dian Rakyat.
- Soekatamsi, (2000) *Teori Dan Praktek Sepak Bola I* : UNS Press
- Sucipto, dkk. (2000). "Sepakbola". Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sutikno, Sobry. (2013) *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica
- Waluyo, (2013). *Teknologi Pendidikan dalam Penjas*. Yogyakarta : Cakrawala Media