

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING BAWAH*
SEPAKBOLA DENGAN PEMBELAJARAN *TEAM GAME TURNAMENT*
PADA SISWA KELAS VIII G SMP NEGERI 3 SUKOHARJO
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Rahayu Eko Supriyanto¹, Rumi Iqbal Doewes²

^{1,2} Jurusan Pendidikan Kepeleatihan Olahraga FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email: doewes.rumi@yahoo.com

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah sepakbola dengan pembelajaran *team game tournament* pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 16 siswa putra dan 16 siswa putri. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data adalah dengan observasi dan penilaian hasil belajar *passing* bawah sepakbola. Analisis data menggunakan teknik deskriptif yang didasarkan pada analisis kuantitatif dengan prosentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah sepakbola siswa dari pra tindakan ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Proses pembelajaran pada pra tindakan belum menggunakan pembelajaran *team game tournament* untuk membantu siswa dalam mempelajari gerakan *passing* bawah sepakbola, sehingga keterampilan *passing* bawah sepakbola siswa masih rendah dan hasil belajar *passing* bawah sepakbola siswa kurang maksimal. Dari hasil analisis diperoleh peningkatan yang signifikan dari pra tindakan ke siklus I dan siklus I ke siklus II. Pada siklus I, siswa yang tuntas mencapai 65,63%, sedangkan pada siklus II mencapai 87,50%. Simpulan penelitian ini adalah dengan pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah sepakbola siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Passing Bawah Sepakbola*, *Team Game Tournament*.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau *ornament* yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam

aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya. Dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus aktif menciptakan suasana pembelajaran yang sebaik mungkin agar motivasi belajar siswa dapat meningkat. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dengan kemampuan seorang guru membangkitkan motivasi siswa dalam

belajar. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa hendaknya mengacu pada aktivitas dan partisipasi siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa akan tetapi guru diharapkan mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk pembelajaran.

Dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus aktif menciptakan suasana pembelajaran yang sebaik mungkin agar motivasi belajar siswa dapat meningkat. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dengan kemampuan seorang guru membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa hendaknya mengacu pada aktivitas dan partisipasi siswa. Guru tidak hanya melakukan kegiatan penyampaian pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa akan tetapi guru diharapkan mampu membawa siswa untuk aktif dalam berbagai bentuk pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di dalamnya diajarkan beberapa macam cabang olahraga yang terangkum kurikulum pendidikan jasmani. Salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu sepakbola. Sepakbola merupakan salah satu unsur dari pendidikan jasmani dan kesehatan juga merupakan komponen-komponen pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani serta olahraga permainan yang menyenangkan dan banyak digemari oleh seluruh lapisan masyarakat di dunia.

Sepakbola adalah jenis permainan bola besar dimainkan diatas lapangan rumput yang rata, berbentuk empat persegi panjang. Sepakbola menurut Soekatamsi (2000: 11) adalah permainan

beregu yang dimainkan oleh dua buah regu, masing-masing tim terdiri sebelas pemain, dengan tujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menggagalkan serangan lawan untuk menjaga agar gawangnya tidak kemasukan bola. Sebagai langkah awal pembelajaran sepakbola, siswa harus diperkenalkan tentang teknik dasar bermain sepakbola. Pada permainan sepakbola terdiri dari teknik-teknik dasar yang bermacam-macam. Dalam pendidikan jasmani terdapat lima teknik dasar sepakbola yang harus dikuasai antara lain *juggling*, *passing*, *dribbling*, *heading* dan *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. Permasalahan umum dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah guru dalam melakukan pembelajaran monoton, kurang kreatif dan inovatif. Sehingga siswa kurang tertarik dan cepat bosan, keterampilan *passing* bawah sepakbola masih rendah, pemahaman teknik dasar *passing* bawah sepakbola masih kurang. Selain itu proses pembelajaran kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang dapat memancing peran aktif siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 3 Sukoharjo Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Sukoharjo pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017 masih kurang menguasai gerak dasar *passing* bawah sepakbola dengan baik dan benar dengan data sebagai berikut jumlah siswa 32 siswa yang tuntas materi *passing* bawah sepak

bola 12 atau 37,5% sedangkan 20 siswa atau 62,5% lainnya tidak tuntas. Siswa dikatakan tuntas apabila mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 3,0. Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang akhir-akhir ini marak diperbincangkan. Inti dari pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran. Sedangkan dalam penerapannya pembelajaran kooperatif itu sendiri terdiri dari beberapa macam model, salah satunya adalah TGT (*Team Game Tournament*). Dalam model TGT (*Team Game Tournament*) ini siswa dituntut untuk saling bekerjasama, aktif dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri maupun kelompoknya. Karakteristik siswa kelas VIII yaitu keadaan perasaan dan emosional yang sangat peka dan tidak stabil dan juga keadaan mental khususnya kemampuan berfikirnya mulai sempurna atau kritis dan dapat melakukan abstraksi. Dengan model pembelajaran tersebut diharapkan kebebasan dan keaktifan siswa meningkat sehingga motivasi belajar akan meningkat dan siswa menjadi senang dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengetahui seberapa maksimal penerapan pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah sepakbola, maka peneliti tertarik melakukan PTK pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017 dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing Bawah Sepakbola Dengan Pembelajaran*

Team Game Tournament pada Siswa Kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2016 / 2017”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Data primer
 - a. Data tentang hasil belajar *passing* bawah sepakbola pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo.
 - b. Data tentang keaktifan siswa yang diperoleh dari peristiwa yang terjadi selama berlangsungnya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

2. Data sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini terdiri dari nilai hasil belajar *passing* bawah sepakbola sebelum menjalani tindakan, RPP, silabus yang diperoleh dari dokumen yang dimiliki oleh guru dan sekolah.

Sumber data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa, untuk mendapatkan uji data tentang *passing* bawah sepakbola dengan pembelajaran *team game tournament* pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017.
2. Guru sebagai kolaborator untuk melihat tingkat keberhasilan pembelajaran dengan pembelajaran *team game tournament passing* bawah sepakbola pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017.

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri atas tes dan observasi. Tes digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa

dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran *passing* bawah sepakbola dalam bentuk lisan dan tertulis. Observasi digunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar *passing* bawah sepakbola siswa dan tentang aktivitas siswa selama mengikuti proses belajar mengajar melalui pendekatan bermain dalam pembelajaran *passing* bawah sepakbola.

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, (2) triangulasi sumber, (3) triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah deskriptif kuantitatif. Teknik analisis tersebut dilakukan karena sebagian besar data yang dikumpulkan berupa uraian deskriptif tentang perkembangan proses pembelajaran yakni partisipasi siswa dalam pembelajaran *passing* sepakbola.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Pra Tindakan

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui kondisi yang sebenarnya di lapangan. Selain itu juga dilakukan pencarian informasi mengenai kendala yang dihadapi ketika proses pembelajaran *passing* bawah sepakbola berlangsung. Dalam observasi awal dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 32 orang, yang terdiri dari 16 siswa putra dan 16 siswa putri. Dalam pembelajaran *passing* bawah sepakbola dikatakan proses pembelajaran dalam kategori kurang berhasil. Berdasarkan kondisi awal nilai hasil belajar *passing*

bawah sepakbola, siswa yang memiliki nilai di atas KKM 75 berjumlah 37,50% atau 12 siswa dari 32 siswa.

- b. Minat siswa dan tingkat ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran *passing* bawah sepakbola masih kurang, masih banyak siswa yang menganggap materi pembelajaran *passing* bawah sepakbola adalah pembelajaran yang membosankan.
- c. Siswa kurang berperan aktif dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan adanya partisipasi siswa secara penuh. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengamplifikasi apa yang disampaikan guru.

2. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

a. Siklus I

1) Perencanaan Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan I peneliti dan guru penjas yang bersangkutan (mitra kolaboratif) mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini, seluruh tindakan pada siklus I termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I. Melalui RPP siklus I tersebut disepakati bahwa pelaksanaan tindakan siklus I diadakan selama 3 kali pertemuan. Dari hasil pencapaian prasiklus diperoleh hasil belajar yang kurang maksimal, dari keseluruhan siswa yang mengikuti pembelajaran hasilnya belum optimal. Masih banyak siswa yang belum tuntas, nilainya masih dibawah KKM yaitu 75.

2) Pelaksanaan Siklus I

Siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan, selama tiga minggu yaitu pada hari rabu tanggal 24 Agustus, 31 Agustus dan 7 September 2016, di lapangan SMP Negeri 3 Sukoharjo. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 3x35 menit. Sesuai dengan RPP

siklus I ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru kelas yang bersangkutan, dan selakigus melaksanakan observasi terhadap proses pembelajaran.

3) Observasi dan Interpretasi Siklus I

Siswa merasa tertarik dalam mengikuti pembelajaran *passing* bawah sepakbola karena bagi mereka pembelajaran dengan penerapan pembelajaran *team game tournament* merupakan hal yang baru dan tidak membosankan. Pembelajaran yang direncanakan dikemas dengan bentuk permainan sehingga dapat memacu semangat siswa dalam mengikuti pelajaran *passing* bawah sepakbola. Keaktifan dan perhatian siswa pada pembelajaran *passing* bawah sepakbola berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan mempraktikkan gerakan *passing* bawah sepakbola sehingga hasil belajar *passing* bawah sepakbola siswa juga meningkat. Pada kondisi awal hanya 37,50% meningkat menjadi 65,63% pada akhir siklus I.

4) Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan guru dan hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus I maka dalam pelaksanaan siklus I terdapat kelebihan dan kelemahan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan siklus I.

b. Siklus II

1) Rencana Siklus II

Peneliti dan kolabolator yang bersangkutan mendiskusikan perencanaan siklus II yang akan dilakukan dalam proses penilaian ini, seluruh rencana tindakan pada siklus II, mengacu pada hasil analisis dan refleksi siklus I yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II.

2) Pelaksanaan Siklus II

Siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan, yaitu pada hari rabu, 14 September 2016 dan 21 September 2016, dilapangan SMP Negeri 3 Sukoharjo. Masing-masing pertemuan dilaksanakan selama 3x45 menit. Sesuai dengan RPP siklus II ini pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan guru kelas yang bersangkutan, dan selakigus melaksanakan observasi terhadap proses pembelajaran.

3) Observasi dan Interpretasi Siklus II

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan kolaborator terhadap perubahan tindakan yang diberikan pada siklus II ini ternyata mengalami perubahan kearah lebih baik yang cukup berarti bagi siswa dalam memahami gerakan teknik *passing* bawah sepakbola dengan benar. Selain itu dengan adanya penambahan frekuensi tendangan pada saat melakukan pembelajaran menambah motivasi siswa untuk bersaing menjadi yang terbaik sekaligus sebagai sarana untuk mengurangi kelemahan teknik dasar *passing* bawah sepakbola yang sering dilakukan siswa.

4) Analisis dan Refleksi Tindakan Siklus II

Dari diskripsi data terlihat bahwa hasil belajar siswa sudah cukup baik dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 87,50%, ini berarti proses belajar mengajar telah dikatakan berhasil karena telah melebihi indikator ketuntasan hasil belajar dari 85%, meskipun masih terdapat 4 orang (12,50%) siswa yang belum tuntas, hal ini disebabkan karena ada beberapa orang diantara siswa masih merasa kurang percaya diri dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak maksimal dalam memperoleh hasil belajarnya dan artinya keaktifan dan kemampuan siswa meningkat sesuai yang diharapkan dan pembelajaran dinyatakan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui pembelajaran *team*

game tournament yang digunakan oleh peneliti dan guru mampu mengubah kondisi kelas menjadi lebih baik, sehingga proses belajar mengajar dan pemberian materi bisa berlangsung lebih maksimal, melihat hasil yang diperoleh pada tindakan II maka penelitian tindakan kelas telah memenuhi target dari rencana target yang telah ditentukan dan dirasa sudah optimal sesuai dengan yang diharapkan.

c. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Pada kondisi awal sebelum penelitian diperoleh hasil ketuntasan belajar yang kurang maksimal. Pada kondisi awal hanya siswa (37,50%) yang mencapai kriteria tuntas, sedangkan sisanya belum. Pada akhir siklus I meningkat menjadi 65,63% yang mencapai kriteria tuntas, sedangkan sisanya belum tuntas. Pada akhir siklus II terjadi peningkatan menjadi 35 siswa (87,50%) yang mencapai kriteria tuntas. Sampai akhir pertemuan terdapat 4 siswa (12,50%) yang belum tuntas.

PEMBAHASAN

Dengan perbaikan pada tindakan I, pelaksanaan tindakan II menunjukkan peningkatan pembelajaran yang maksimal. Dari pelaksanaan siklus II dapat dilihat peningkatan motivasi belajar dan kemampuan melakukan *passing* bawah sepakbola yang cukup signifikan pada siswa, jika dibandingkan pada hasil pembelajaran tindakan I ataupun sebelum dilaksanakannya tindakan. Sebelum pelaksanaan tindakan, siswa yang berhasil mencapai batas ketuntasan nilai pada angka 75 untuk teknik *passing* bawah sepakbola sebanyak 12 siswa atau sekitar 37,50%. Selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus I untuk *passing* bawah sepakbola yaitu sebanyak 21 siswa dinyatakan mencapai target atau sekitar 65,63%. Titik puncak peningkatan hasil

belajar *passing* bawah sepakbola pada penelitian ini adalah pada siklus II. Pada akhir siklus II ini hasil belajar *passing* bawah sepakbola siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Sebanyak 28 siswa atau sekitar 87,50% siswa dinyatakan telah mencapai target ketuntasan. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo dalam upaya meningkatkan hasil belajar *passing* bawah sepakbola dengan pembelajaran *team game tournament* ini telah mencapai keberhasilan pada pelaksanaan siklus kedua. Dengan tercapainya indikator keberhasilan, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan dapat dihentikan.

Tabel. Deskripsi Hasil Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Aspek yang diukur	Prosentase Capaian			Cara Mengukur
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	
Hasil belajar <i>passing</i> bawah sepakbola	37.50%	65.63%	87.50%	Diukur melalui ketuntasan hasil belajar pada siswa pada materi <i>passing</i> bawah sepakbola, hasil penjumlahan (aspek psikomotor, afektif dan kognitif)

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan melalui pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan

hasil belajar *passing* bawah sepakbola dari pra siklus ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Dari analisis data diperoleh hasil pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar *passing* bawah sepakbola untuk siswa yang tuntas yaitu 65,63% atau 21 siswa yang tuntas dari kondisi awal yaitu 37,50% atau 12 siswa yang tuntas dari jumlah 32 siswa. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar *passing* bawah sepakbola sebesar 87,50% atau 28 siswa yang tuntas dari jumlah 32 siswa. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan diperoleh simpulan bahwa penerapan pembelajaran melalui *team game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* bawah sepakbola pada siswa kelas VIII G SMP Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016/2017.

Implikasi

Dengan diterapkannya pembelajaran *team game tournament* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi *passing* bawah sepakbola, maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran Penjasorkes. Pembelajaran Penjasorkes yang pada awalnya membosankan bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pemberian tindakan dari siklus I dan II memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses

pembelajaran, dapat dideskripsikan terdapatnya peningkatan kualitas pembelajaran Penjasorkes dan peningkatan hasil belajar siswa. Dari segi proses pembelajaran Penjasorkes, penerapan pembelajaran *team game tournament* ini dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran Penjas yang nantinya dapat bermanfaat untuk mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan kerjasama, mengembangkan *skill* dan mengembangkan sikap kompetitif yang kesemuanya ini sangat penting dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada guru SMP Negeri 3 Sukoharjo, sebagai berikut:

1. Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.
2. Guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas pengajarannya.
3. Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Sekolah hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat

mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar.

5. Kepada guru yang belum menerapkan pembelajaran *team game tournament* hendaknya mencoba model pembelajaran tersebut dalam pembelajaran Penjas sehingga nantinya dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak didiknya.
6. Penelitian ini dapat diterapkan di kelas lain maupun di sekolah lain. Namun tentu saja dalam penerapannya harus diikuti oleh penyesuaian dan modifikasi seperlunya sesuai dengan konteks kelas ataupun sekolah masing-masing. Hal ini disebabkan meskipun sekolah-sekolah yang ada di Indonesia ini pada dasarnya hampir sama satu dengan yang lainnya, namun tetap memiliki suatu karakteristik khusus yang hanya dimiliki oleh masing-masing kelas atau sekolah sebagai akibat dari keanekaragaman yang dimiliki oleh masing-masing individu yang ada di kelas atau sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto & Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gifford, Clive. 2007. *Keterampilan Sepak Bola*. Klaten: PT Intan Sejati.
- H. J. Gino, Suwarni, Suropto, Maryanto, Sutijan. 1998. *Belajar dan Pembelajaran II*. Surakarta: UNS Press.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kristiyanto, A. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani & Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Luxbacher, Joseph A. 2004. *Sepak Bola: Langkah-Langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya.
- M. Sobry Sutikno. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Ngalim Purwanto. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ratna Wilis, Dahar. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Gelora Aksara Pratama.
- Roji. 2006. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Slavin, R. E. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Soekatamsi. 2000. *Teori dan Praktek Sepak Bola 1*. Surakarta: UNS Press.

- Sudjana, N. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutikno, M. S. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil*. Lombok: Holistica.
- Syariffudin, Aip & Muhadi. 1991. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Waluyo. 2013. *Teknologi Pendidikan Dalam Penjas*. Surakarta: Cakrawala Media.