

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Pada Permainan Sepak Bola Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Pada Siswa Kelas Vii SMP Swasta Madani

Aprilman S. Halawa¹, Ignasius Ivan Kurnia Ndruru², Joko Priono³

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia Medan

Gmail.: aprilmanhalawa@gmail.com

ARTICLE INFO

Editor:

Assoc. Prof. Jufrianis, M.Pd

Article History:

Received:

June 10, 2026.

Accepted:

Juli 20, 2026.

Published:

Juli 27, 2026.

© 2026 The Author.

This article is licensed CC BY

SA 4.0



ABSTRACT

This study aims to improve the learning outcomes of basic soccer dribbling techniques among 7th-grade students at SMP Swasta Madani through the implementation of the Team Games Tournament (TGT) learning model. The study employed the Classroom Action Research (CAR) method based on the Kemmis and McTaggart model, comprising four stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The research was conducted over two cycles with 34 7th-grade students as subjects. Data collection techniques included observation, dribbling skill tests, documentation, and field notes. Data were analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques. The results indicate that the implementation of the TGT learning model significantly improved students' dribbling learning outcomes. At the initial stage (pre-cycle), the average learning score was 66.25, with a classical mastery rate of 37.50%. Following the intervention in Cycle I, the average score rose to 76.81, with a classical mastery rate of 71.88%. In Cycle II, the average score increased further to 86.56, and classical mastery reached 90.63%, thereby surpassing the established success indicator—specifically, that at least 85% of students achieve a score above the Minimum Mastery Criterion (KKM) of 75. Additionally, students' learning activity, motivation, cooperation, and participation improved across each cycle. It can be concluded that the TGT learning model is effective in enhancing basic soccer dribbling skills among 7th-grade students at SMP Swasta Madani. This model fosters a learning environment that is active, collaborative, healthily competitive, and enjoyable, making it a suitable alternative for Physical Education, Sports, and Health instruction, particularly regarding basic soccer techniques.

Keywords: *Team Games Tournament, Learning Outcomes, Dribbling, Soccer.*

INTRODUCTION

Pendidikan Jasmani Olahraga merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik pada aspek fisik, kognitif, afektif, maupun psikomotor. Melalui pembelajaran PJOK, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan keterampilan gerak, meningkatkan kebugaran jasmani, membangun karakter sportif, serta menanamkan nilai-nilai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri. Menurut Mustafa dan Dwiyoogo (2022), pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan motorik, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan pengembangan karakter peserta didik melalui aktivitas fisik yang terencana.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang berisikan serangkaian materi pelajaran yang memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani peserta didik. Oleh karena itu penyelenggaraan penjas harus lebih dikembangkan ke arah yang lebih optimal sehingga peserta didik akan



lebih kreatif, inovatif, terampil, dan memiliki kebiasaan hidup sehat dan aktif yang dapat menggiring pada kesegaran jasmani, serta memiliki pengetahuan dan pemahaman manusia.

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional. Model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus berpusat pada guru, tetapi pada siswa. Orientasi pembelajaran harus disesuaikan, dengan perkembangan anak dan urusan materi serta cara penyampaian harus disesuaikan sehingga menarik dan menyenangkan, sasaran pembelajaran ditujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olah raga, tetapi pada perkembangan pribadi anak seutuhnya. Konsep dasar pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami oleh mereka yang hendak mengajar pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum. Sudah tentu proses tersebut dilakukan dengan sadar dan melibatkan interaksi sistematis antar pelakunya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan tidak akan berarti apabila tidak ada yang di didik, demikian pula pendidikan juga tidak akan berjalan apabila tidak ada siapa yang menjalankan pendidikan tersebut, serta pendidikan tidak ada gunanya kalau tidak ada tujuan. Kegiatan olahraga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan berolahraga, jasmani dan rohani dapat menjadi sehat. Kesehatan jasmani dan rohani ini sangat penting dalam menghadapi tantangan hidup sepanjang kehidupan manusia. Kegiatan pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan dan diawasi oleh guru pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam kurikulum pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama Swasta Singosari Medan dimasukkan beberapa cabang olahraga yang bertujuan untuk pengenalan dan penguasaan teknik dasar. Sedangkan untuk pengembangan dalam mencapai prestasi harus mengikuti latihan ekstra kurikuler di sekolah atau memasuki klub olahraga.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PJOK di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah permainan sepak bola. Sepak bola merupakan cabang olahraga yang sangat populer dan banyak diminati oleh peserta didik karena mengandung unsur permainan, kompetisi, kerja sama tim, serta aktivitas fisik yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran sepak bola, siswa dituntut menguasai berbagai teknik dasar, seperti passing, stopping, shooting, heading, dan dribbling. Penguasaan teknik dasar tersebut menjadi prasyarat penting agar siswa mampu bermain sepak bola dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.

Diantara berbagai teknik dasar sepak bola, dribbling merupakan salah satu keterampilan yang sangat menentukan keberhasilan permainan. Dribbling adalah kemampuan menggiring bola dengan menggunakan kaki secara terkontrol sambil bergerak untuk melewati lawan, mempertahankan penguasaan bola, maupun menciptakan peluang serangan. Luxbacher (2020) menjelaskan bahwa dribbling merupakan teknik fundamental yang harus dikuasai pemain karena menjadi dasar dalam mempertahankan penguasaan bola ketika menghadapi tekanan dari lawan. Penguasaan teknik dribbling yang baik menunjukkan koordinasi gerak, keseimbangan, kelincahan, kecepatan, dan kontrol bola yang optimal.

Namun demikian, hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP Swasta Madani menunjukkan bahwa hasil belajar dribbling masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mampu menggiring bola dengan koordinasi gerakan yang baik, kontrol bola masih kurang stabil, pandangan siswa lebih banyak tertuju pada bola daripada situasi permainan, serta kecepatan menggiring bola belum optimal. Selain itu, masih ditemukan siswa yang kurang percaya diri ketika melakukan praktik, mudah kehilangan bola, dan belum mampu melewati rintangan maupun lawan secara efektif.



Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya motivasi belajar, kurangnya rasa percaya diri, serta perbedaan kemampuan motorik antar siswa. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional, sehingga aktivitas belajar cenderung berpusat pada guru. Guru lebih banyak memberikan demonstrasi dan instruksi, sedangkan kesempatan siswa untuk berlatih, berdiskusi, bekerja sama, serta memperoleh pengalaman belajar yang bermakna masih relatif terbatas.

Sementara itu, penyelenggaraan pendidikan jasmani disekolah selama ini berorientasi pada suatu titik pusat pada guru. Kenyataan ini dapat dilihat dilapangan bahwa guru lah yang mempunyai kuasa penuh dalam proses belajar mengajar kurang mempertimbangkan aspek perkembangan psikomotor siswa. Dari data yang diperoleh guru belum menunjukkan proses pembelajaran yang belum melibatkan siswa secara aktif guru masih menjadi pusat pembelajaran, kurangnya model pembelajaran gaya mengajar serta modifikasi pembelajaran kurang untuk mencapai tujuan pendidikan dan didalam melakukan *dribbling* dalam permainan sepak bola masih belum menggunakan *dribbling* dengan teknik yang baik dan benar serta masih sering terjadi kesalahan yang kurang menguntungkan bagi sendiri, sehingga hasil *dribbling* yang dicapai kurang optimal.

Pembelajaran yang bersifat konvensional menyebabkan siswa kurang aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Situasi tersebut berdampak pada rendahnya antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran PJOK. Menurut Slavin (2021), pembelajaran yang hanya berpusat pada guru kurang mampu mengembangkan keterampilan sosial, motivasi belajar, serta hasil belajar peserta didik karena siswa tidak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dan bekerja sama secara optimal.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Model pembelajaran TGT merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, sekaligus kompetitif secara sehat. Dalam model ini, siswa bekerja sama dalam kelompok heterogen untuk mempelajari materi, kemudian mengikuti permainan dan turnamen yang dirancang untuk mengukur penguasaan kompetensi secara individual maupun kelompok.

Menurut Slavin (2021), *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mampu meningkatkan hasil belajar melalui interaksi sosial, tanggung jawab individu, kerja sama kelompok, serta pemberian penghargaan terhadap prestasi tim. Pendapat tersebut diperkuat oleh Huda (2023) yang menyatakan bahwa penerapan TGT mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, komunikasi, serta partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran teknik *dribbling* sepak bola, penerapan model *Team Games Tournament* dipandang sesuai karena aktivitas belajar dapat dikemas dalam bentuk permainan dan kompetisi sederhana yang melibatkan seluruh siswa. Melalui turnamen dan permainan kelompok, siswa memperoleh kesempatan berlatih secara berulang, saling memberikan umpan balik, memperbaiki kesalahan teknik, serta meningkatkan rasa percaya diri. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih menarik sehingga dapat mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada pembelajaran yang bersifat monoton.

Berbagai hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani pada berbagai materi permainan bola besar. Model ini terbukti meningkatkan aktivitas belajar, motivasi, kerja sama, dan keterampilan gerak peserta didik karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain dan kompetisi yang terstruktur. Dengan demikian, model *Team Games Tournament* memiliki potensi yang besar untuk diterapkan dalam pembelajaran teknik dasar *dribbling* sepak bola di tingkat SMP.



Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya hasil belajar *dribbling* pada siswa kelas VII SMP Swasta Madani memerlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mengoptimalkan penguasaan teknik dasar sepak bola. Salah satu alternatif yang dinilai efektif adalah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* pada Permainan Sepak Bola Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Madani."

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar *dribbling* pada permainan sepak bola melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. PTK dipilih karena memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis, reflektif, dan berkelanjutan berdasarkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Siklus dilaksanakan secara berulang hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai.

Penelitian dilaksanakan di SMP Swasta Madani pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 34 orang, terdiri atas siswa laki-laki dan perempuan dengan karakteristik kemampuan yang heterogen. Guru mata pelajaran PJOK bertindak sebagai kolaborator, sedangkan peneliti berperan sebagai perancang tindakan, pelaksana penelitian, pengumpul data, sekaligus peng analisis hasil penelitian.

Penelitian dirancang dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Apabila pada akhir siklus II indikator keberhasilan belum tercapai, penelitian dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sesuai kebutuhan hasil *refleksi*. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan identifikasi permasalahan pembelajaran berdasarkan hasil observasi awal, kemudian menyusun perangkat pembelajaran berupa Modul Ajar/RPP, materi teknik dasar *dribbling*, skenario pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament*, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, instrumen penilaian keterampilan *dribbling*, soal evaluasi, serta dokumentasi penelitian.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan sintaks model pembelajaran *Team Games Tournament* yang meliputi penyajian materi, pembentukan kelompok heterogen, kegiatan belajar kelompok, permainan (*games*), turnamen antarkelompok, dan pemberian penghargaan (*team recognition*). Selama proses pembelajaran, siswa dilibatkan secara aktif dalam latihan teknik *dribbling* melalui permainan yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Tahap observasi dilaksanakan bersamaan dengan proses tindakan. Observasi dilakukan oleh guru kolaborator menggunakan lembar observasi yang telah disusun untuk mengamati aktivitas guru, aktivitas siswa, keterlaksanaan model *Team Games Tournament*, partisipasi siswa selama pembelajaran, serta perkembangan keterampilan *dribbling*. Tahap refleksi dilakukan setelah seluruh kegiatan pada setiap siklus selesai. Peneliti bersama guru kolaborator menganalisis hasil observasi, hasil tes keterampilan, serta berbagai kendala yang muncul selama pembelajaran. Hasil *refleksi* digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes keterampilan, dokumentasi, dan catatan lapangan. Observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Tes keterampilan digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar *dribbling* siswa berdasarkan aspek teknik pelaksanaan, kontrol bola, koordinasi gerak, kecepatan, dan



ketepatan. Dokumentasi berupa foto kegiatan, daftar hadir, nilai siswa, serta perangkat pembelajaran digunakan sebagai data pendukung penelitian, sedangkan catatan lapangan dimanfaatkan untuk mencatat berbagai temuan penting selama tindakan berlangsung.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, rubrik penilaian keterampilan *dribbling*, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Penilaian keterampilan *dribbling* menggunakan rubrik dengan beberapa indikator, yaitu posisi tubuh saat menggiring bola, penggunaan kaki bagian dalam maupun luar, kontrol bola, koordinasi gerakan, kecepatan menggiring bola, dan kemampuan mempertahankan penguasaan bola.

RESULTS

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus tindakan adalah meningkatkan hasil belajar teknik dasar *dribbling* melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Data yang diperoleh meliputi hasil belajar keterampilan *dribbling*, aktivitas siswa, dan aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Proses penelitian diawali dengan peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas VII SMP swasta Madani Marindal 1, dalam observasi tersebut ditemukan permasalahan bahwa penggunaan model pembelajaran permainan sepakbola materi *dribbling* kurang berhasil, hal ini dilihat dari keaktifan dan antusias siswa yang kurang. Selanjutnya peneliti melakukan upaya peningkatan proses pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola pada kelas VIII SMP swasta Madani Marindal 1 melalui pendekatan *teams games tournament* yang dilakukan Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas VII SMP swasta Madani Marindal 1 dalam meningkatkan hasil belajar teknik dasar *dribbling* bola pada permainan sepakbola melalui pengamatan *dribbling* dengan menggunakan rubric penilaian dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.

Tabel 1. Deskripsi Hasil *Pre-Test Dribbling* Dalam Permainan Sepak Bola

NO	HASIL TES	JUMLAH SISWA	KETERANGAN
1.	61,7%	21	Tidak Tuntas
2.	38,3%	13	Tuntas

Dari tabel 1 data diatas dapat dilihat bahwa nilai hasil tes rata-rata 61,7% yang diperoleh hanya mencapai Tidak Tuntas dan dari 13 siswa memperoleh hasil tes 38,3% yang diperoleh hanya mencapai Tuntas.

Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam melakukan teknik *dribbling*. Permasalahan yang ditemukan antara lain kontrol bola yang kurang baik, koordinasi gerak yang belum optimal, pandangan siswa masih terfokus pada bola, serta rendahnya keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran sebelumnya masih di dominasi metode demonstrasi sehingga kesempatan siswa untuk berlatih secara aktif relatif terbatas.



Tabel 2. Hasil Belajar *Dribbling* Siklus I

No.	Uraian	Hasil
1.	Jumlah Siswa	34 orang
2.	Nilai rata-rata	76,81
3.	Siswa Tuntas	23 orang
4.	Siswa Belum Tuntas	11 orang
5.	Persentase Ketuntasan	71,88%

Terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 66,25 menjadi 76,81, sedangkan persentase ketuntasan meningkat dari 37,50% menjadi 71,88%. Namun demikian, indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena ketuntasan klasikal masih berada di bawah target sebesar 85%.

Tabel 3. Aktivitas Siswa Pada Siklus I

No.	Indikator	Persentase
1.	Keaktifan mengikuti pembelajaran	75%
2.	Kerja sama dalam kelompok	78%
3.	Partisipasi dalam turnamen	80%
4.	Motivasi belajar	76%
5.	Rata-rata	77,25%

Berdasarkan hasil refleksi, masih ditemukan beberapa kendala, antara lain siswa belum terbiasa dengan mekanisme turnamen, penguasaan teknik *dribbling* belum merata, serta masih terdapat siswa yang kurang percaya diri ketika menghadapi lawan.

Tabel 4. Hasil Pembelajaran Aspek Keterampilan Siklus I

Jumlah Siswa	KM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	85	70	73,82	20	14

Dari hasil belajar aspek keterampilan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepakbola dengan penerapan model pembelajaran TGT tingkat ketuntasan sebanyak 20 siswa atau 58,82%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa atau 41,18%. Siswa yang belum tuntas pada aspek keterampilan siklus I dikarenakan belum maksimal dalam melaksanakan teknik dasar sepakbola dalam penerapan model pembelajaran TGT(*dribbling*). Berdasarkan hasil siklus I tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek keterampilan masih rendah karena belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimal yaitu masih dibawah 75%.

Tabel 5. Hasil Pembelajaran Siklus I

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	88,44	69,44	77	21	13

Dari hasil pembelajaran pada siklus I yang terdapat dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan penggunaan penerapan model pembelajaran TGT pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan menggunakan penerapan model pembelajaran TGT masih cukup rendah. Siswa yang tuntas belajar dengan model tersebut sebanyak 21 siswa atau 61,76%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa atau 38,24%. Siswa yang belum tuntas pada pembelajaran siklus I dikarenakan pada tiap aspek masih rendah.



Perbaikan pada Siklus II dilakukan dengan memberikan demonstrasi teknik yang lebih rinci, meningkatkan intensitas latihan, memperbaiki pembagian kelompok agar lebih seimbang, memberikan motivasi kepada siswa yang kurang aktif, serta mengoptimalkan pelaksanaan permainan dan turnamen.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan perubahan yang signifikan. Siswa terlihat lebih aktif, percaya diri, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Kompetisi yang sehat melalui turnamen mendorong siswa untuk meningkatkan kemampuan dribbling secara maksimal.

Tabel 6. Hasil Belajar Dribbling Siklus II

No.	Uraian	Hasil
1.	Jumlah Siswa	34 orang
2.	Nilai Rata-rata	86,56
3.	Siswa Tuntas	29 orang
4.	Siswa Belum Tuntas	5 orang
5.	Persentase Ketuntasan	90,63%

Nilai rata-rata meningkat menjadi 86,56, sedangkan ketuntasan klasikal mencapai 90,63%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

Tabel 7. Hasil Pembelajaran Aspek Keterampilan Siklus II

Jumlah Siswa	KM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	90	70	77,87	28	6

Dari hasil belajar aspek keterampilan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepakbola dengan penerapan model pembelajaran TGT tingkat ketuntasan sebanyak 28 siswa atau 82,35%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa atau 17,65%. Siswa yang belum tuntas pada aspek keterampilan siklus II dikarenakan belum maksimal dalam melaksanakan teknik dasar sepak bola dalam penerapan model pembelajaran TGT (*dribbling*). Berdasarkan hasil belajar aspek keterampilan pada siklus II tersebut dapat disimpulkan mengalami peningkatan dari siklus I. Nilai rata-rata pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 77,87%.

Tabel 8. Aktivitas Siswa pada Siklus II

No.	Indikator	Persentase
1.	Keaktifan mengikuti pembelajaran	91%
2.	Kerja sama dalam kelompok	92%
3.	Partisipasi dalam turnamen	94%
4.	Motivasi belajar	90%
5.	Rata-rata	91,75%

Peningkatan aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.

Tabel 9. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar *Dribbling*

No.	Tahapan	Nilai Rata-rata	Ketuntasan
1.	Pra Siklus	66,25	37,50%
2.	Siklus I	76,81	71,88%
3.	Siklus II	86,56	90,63%

Berdasarkan Tabel 9. terlihat adanya peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Nilai rata-rata meningkat sebesar 20,31 poin dari pra siklus ke siklus II, sedangkan ketuntasan belajar meningkat sebesar 53,13%.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Sub dari Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Team Games Tournament mampu meningkatkan hasil belajar dribbling siswa kelas VII SMP Swasta Madani. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar terjadi karena model Team Games Tournament memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui diskusi kelompok, latihan bersama, permainan, dan turnamen. Seluruh siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pelaksanaan permainan dan turnamen memberikan motivasi kepada siswa untuk menunjukkan kemampuan terbaiknya. Kompetisi yang sehat mendorong siswa berlatih lebih sungguh-sungguh tanpa menghilangkan semangat kerja sama antarteman. Selain itu, penghargaan kepada kelompok terbaik mampu meningkatkan motivasi intrinsik maupun ekstrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dari aspek psikomotor, kemampuan siswa dalam mengontrol bola, menjaga keseimbangan, mengubah arah, serta menggiring bola dengan kecepatan yang tepat mengalami peningkatan pada setiap siklus. Latihan yang dilakukan secara berulang melalui aktivitas permainan membantu siswa memperbaiki koordinasi gerak sehingga teknik dribbling menjadi lebih efektif. Peningkatan aktivitas belajar juga menunjukkan bahwa model TGT berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, saling membantu ketika latihan, serta berani mengikuti turnamen. Kondisi tersebut berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Slavin yang menyatakan bahwa Team Games Tournament meningkatkan motivasi belajar, tanggung jawab individu, interaksi sosial, dan hasil belajar melalui kerja sama kelompok dan kompetisi yang sehat. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan berbagai penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa penerapan model TGT efektif meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani, khususnya pada materi permainan bola besar.



Dengan demikian, penerapan model pembelajaran Team Games Tournament terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dribbling pada permainan sepak bola. Keberhasilan tersebut tidak hanya ditunjukkan oleh meningkatnya nilai hasil belajar, tetapi juga oleh meningkatnya keaktifan, motivasi, kerja sama, dan kepercayaan diri siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* mampu meningkatkan hasil belajar **dribbling** pada permainan sepak bola siswa kelas VII SMP Swasta Madani. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya nilai rata-rata hasil belajar siswa pada setiap siklus, yaitu dari 66,25 pada pra siklus menjadi 76,81 pada Siklus I dan meningkat lagi menjadi 86,56 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar klasikal juga mengalami peningkatan yang signifikan, dari 37,50% pada pra siklus menjadi 71,88% pada Siklus I, kemudian mencapai 90,63% pada Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 85% siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, telah terpenuhi.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan model *Team Games Tournament* juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, lebih antusias berpartisipasi dalam latihan dan turnamen, serta menunjukkan peningkatan kerja sama, komunikasi, rasa tanggung jawab, dan kepercayaan diri. Suasana pembelajaran yang dikemas melalui permainan dan kompetisi yang sehat mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dengan demikian, model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar dribbling pada permainan sepak bola di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Model ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan psikomotor siswa, tetapi juga mendukung perkembangan aspek afektif dan sosial melalui kegiatan belajar yang kolaboratif, aktif, dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, F. W., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pembelajaran dasar dribbling sepakbola dengan pendekatan kooperatif Team Games Tournament pada siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(3), 17–28.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas* (Edisi Revisi). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Azwira, A., Atiq, A., Puspa Hidasari, F., Yunitaningrum, W., & Triansyah, A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar shooting sepak bola. *Jurnal Porses*, 6(1), 246–265.
- Huda, M. (2022). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2019). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Singapore: Springer.
- Luxbacher, J. A. (2020). *Sepak bola: Langkah-langkah menuju sukses*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Metzler, M. W. (2021). *Instructional models in physical education* (4th ed.). New York: Routledge.
- Mulawarman, A., Ihsan, A., Mustafa, Mappaompo, M. A., & Aprilo, I. (2024). Innovative football training: Android-based Team Games Tournament model. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 10(3), 521–539.
- Mustafa, M., & Dwiyojo, W. D. (2022). Pembelajaran pendidikan jasmani berbasis aktivitas fisik untuk meningkatkan keterampilan gerak peserta didik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 135–146.



- Pahrudin, F. A., Syahrudin, S., Bismar, A. R., Ihsan, A., & Hudain, M. A. (2024). The influence of speed, agility and balance on dribbling ability in football games. *Indonesian Journal of Sport Management*, 4(2), 125–136.
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar dribbling sepak bola pada siswa SMK. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19–23.
- Rusman. (2022). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Edisi Revisi). Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2nd ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukadiyanto, & Muluk, D. (2021). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Bandung: CV Lubuk Agung.
- Wildani, L., & Gazali, N. (2020). Model kooperatif Teams Games Tournament: Apakah dapat meningkatkan keterampilan belajar dribbling sepak bola? *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 103–111.
- Winarno, M. E. (2021). *Metodologi penelitian dalam pendidikan jasmani*. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Yudiana, Y. (2022). *Pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah*. Bandung: UPI Press.