

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLING* SEPAK  
BOLA MELALUI PENDEKATAN KOOPERATIF METODE  
*TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT)* SISWA  
KELAS VIII.1 SMPN 4 PEKANBARU**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau*



**OLEH :**

**M. FIKRI ALHAFIZ**  
**NPM. 166610223**

**PEMBIMBING**

**Drs. Daharis, M. Pd**  
**NIDN. 0020046109**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2020**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap :

Nama : Muhammad Fikri Alhafiz

NPM : 166610223

Jenjang Studi : Strata Satu (S1)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan *Dribbling* Sepak Bola Melalui Metode Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) Siswa Kelas VIII 1 SMPN 4 Pekanbaru

Dosen Pembimbing

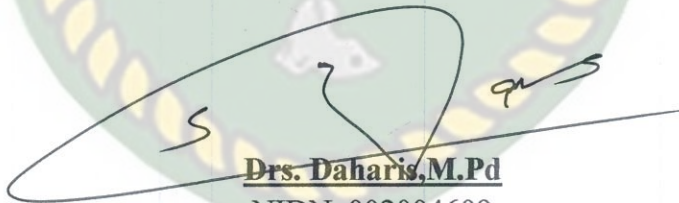


**Drs. Daharis, M.Pd**

NIDN. 0020046109

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



**Drs. Daharis, M.Pd**

NIDN. 002004609

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas islam riau.

wakil dekan akademik



**Dr. Sri Amnah, S.Pd, M.Si**

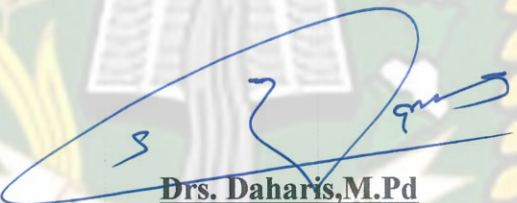
NIP. 19701007 199803 2 002

NIDN. 0007107005

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Fikri Alhafiz  
NPM : 166610223  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan *Dribbling* Sepak Bola Melalui Metode Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) Siswa Kelas VIII 1 SMPN 4 Pekanbaru.

Dosen Pembimbing

  
**Drs. Daharis, M.Pd**  
NIDN. 0020046109

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

  
**Drs. Daharis, M.Pd**  
NIDN. 002004609



## SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Muhammad Fikri Alhafiz  
NPM : 166610223  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan *Dribbling* Sepak Bola Melalui Metode Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) Siswa Kelas VIII 1 SMPN 4 Pekanbaru.

Telah selesai menyusun skripsi dan siap untuk diajukan.

Demikian surat ini dibuat, agar untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**PEMBIMBING**

  
**Drs. Daharis, M.Pd**

NIDN. 0020046109

## ABSTRAK

**Muhammad Fikri Alhafiz, 2020, Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning (TGT) Teams Games Tournaments Terhadap Dribbling Sepak Bola Siswa Kelas VIII 1 SMPN 4 Pekanbaru.**

Penelitian ini dilaksanakan karena belum diketahuinya peningkatan penerapan *teams games tournaments* terhadap *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VIII 1 SMP N 4 Pekanbaru. Adapun tujuan yang akan dicapai adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan penerapan *teams games tournaments* terhadap *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VIII 1 SMP N 4 Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan di SMP N 4 Pekanbaru. Variabel yang digunakan yaitu keterampilan *dribbling* dan metode (TGT). Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas VIII 1 SMP N 4 Pekanbaru sebanyak 37 siswa. Teknik pengambilan subjek penelitian yang digunakan *sampling cluster area*. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan persentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan teknik dasar *dribbling* sepak bola siswa kelas VIII 1 SMP N 4 Pekanbaru sudah termasuk baik. Hasil yang diperoleh untuk teknik dasar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VIII 1 SMP N Pekanbaru pada siklus 1 adalah 59.5 % yang “tuntas”, pada siklus 2 mengalami peningkatan idalah 83,7% yang “tuntas”.

**Kata kunci : penerapan teams games tournaments, dribbling sepak bola.**

## ABSTRACT

**Muhammad Fikri Alhafiz, 2020, Application of the Teams Games Tournaments Cooperative Learning (TGT) Learning Model for Soccer Dribbling of Class VIII 1 Students of SMPN 4 Pekanbaru.**

This research was carried out because it was not yet known to increase the application of teams games tournaments to football dribbling in class VIII 1 students of SMP N 4 Pekanbaru. The goal to be achieved is to find out how much the increase in the application of teams games tournaments to football dribbling in class VIII 1 students of SMP N 4 Pekanbaru. This research was conducted at SMP N 4 Pekanbaru. The variables used are dribbling skills and methods (TGT). The research subjects used were grade VIII 1 students of SMP N 4 Pekanbaru with 37 students. The research subject taking technique used cluster area sampling. The data analysis technique used is descriptive statistics with the percentage. The results showed that improving the basic technique of soccer dribbling for VIII 1 students of SMP N 4 Pekanbaru was good. The results obtained for the basic technique of football dribbling in class VIII 1 SMP N Pekanbaru in cycle 1 were 59.5% "complete", in cycle 2 there was an increase of 83.7% which was "complete".

**Keywords: application of teams games tournaments, football dribbling.**



## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap:

Nama : Muhammad Fikri Alhafiz

Jenjang Studi : Strata Satu (S1)

Npm : 166610223

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Pembimbing : Drs.Daharis,M.Pd

Fakultas : keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan *Dribbling* Sepak Bola Melalui Metode Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) Siswa Kelas VIII 1 SMPN 4 Pekanbaru.

Tanggal	Berita Bimbingan	Dosen Pembimbing
25-06-2019	Pendaftaran judul proposal ke sekretaris program studi	DA
13-07-2019	Penentuan nama pembimbing	DA
15-07-2019	Perbaiki cover, perbaiki penulisan, perbaiki bab I II, dan III	DA
17-07-2019	Tambah jurnal	DA
31-10-2019	Acc diseminarkan	DA
13-11-2020	Seminar proposal	DA
06-01-2020	Membuat surat riset	DA
17-01-2020	Melakukan penelitian dan pengolahan data	DA
17-02-2020	Bimbingan bab VI dan V	DA
18-02-2020	Perbaiki kata pengantar	DA
20-02-2020	Acc skripsi	DA



Pekanbaru, Februari 2020

Wakil Dekan Bidang Akademik

**Dr. Sri Amnah, S.Pd, M.Si**

NP. 19701007 199803 2 002

NIDN. 0007107005

## SURAT PERNYATAAN

Saya Yang Bertanda Tangan Dibawah ini:

Nama : Muhammad Fikri Alhafiz

NPM : 166610223

Jenjang Studi : Strata Satu (S1)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan *Dribbling* Sepak Bola Melalui Metode Kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) Siswa Kelas VIII 1 SMPN 4 Pekanbaru.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya saya sendiri yang dibimbing oleh dosen yang telah ditunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau.
3. Jika ditemukan isi skripsi yang merupakan duplikat dari skripsi orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya terima dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, Februari 2020



**Muhammad fikri alhafiz**  
NPM. 166610223



## KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah Swt, atas segala rahmat dan karunianya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini, dengan judul **“UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLING* SEPAK BOLA MELALUI METODE KOMPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) SISWA KELAS VIII.1 SMPN 4 PEKANBARU”**. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

Karena keterbatasan ilmu dan pengetahuan yang penulis miliki, maka dengan tangan terbuka dan hati yang lapang penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi yaitu:

1. Bapak Drs.Daharis M.Pd selaku Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tempat untuk memberikan arahan dan masukan demi menyempurnakan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Daharis, M.Pd, selaku Ketua Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
3. Ibu Merlina Sari M.Pd selaku Sekertaris Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

4. Bapak selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Dosen Staf Pengajar pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan masukan dan arahan demi kesempurnaan proposal ini.
6. Ayahanda Drs Ridwan M.Pd dan Umi Salma yang telah memberikan curhatan kasih sayang, memberikan semangat dan motivasi yang begitu besar sehingga penulis merasa terdorong untuk terus melangkah mencapai cita-cita demi ketulusan dan pengorbanan yang diberikan serta doa untuk penulis dalam menyelesaikan tugas kuliah dari awal hingga penyusunan proposal ini.
7. Untuk abang saya Didi ,S.Pd yang selalu membantu dan memberikan semangat dan motivasi untuk cepat menyelesaikan kuliah dan pembuatan proposal penelitian ini.
8. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi angkatan 16 lokal B, kerabat, teman dekat, dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan proposal ini.

Penulis sangat mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian ini. Semoga segala bantuan yang diberikan menjadi amal baik dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, Amin ya Robbal Alamin.

Pekanbaru,

Februari 2020

**MUHAMMAD FIKRI ALHAFIZ**

**NPM : 166610223**



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**



## DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR TABEL .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Times Games Tournaments.....	8
2. Hakikat Dribbling Sepakbola.....	14
B. Kerangka Pemikiran .....	24
C. Pertanyaan Tindakan .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	26
B. Subjek Penelitian .....	32
C. Definisi Operasional.....	32
D. Instrumen Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data .....	33
F. Teknik Analisis Data .....	35
Daftar Pustaka .....	37

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rubrik Penilaian <i>Dribbling</i> .....	33
2. Tabel Analisis kemampuan <i>Dribbling</i> .....	35



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Posisi tubuh saat <i>dribbling</i> melindungi bola.....	17
2. Rangkaian gerak tipu tubuh merupakan salah satu cara untuk mempertahankan bola dan menciptakan ruang bagi diri anda .....	19
3. Teknik menggiring bola dengan kontrol rapat.....	19
4. Menggiring bola dengan punggung kaki.....	21
5. Menggiring bola dengan punggung kaki bagian dalam .....	22
6. Menggiring bola dengan punggung kaki bagian luar. ....	23
7. Teknik Menggiring bola dengan cepat .....	24



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan jasmani sebagai komponen pendidikan secara keseluruhan telah diketahui banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaannya pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti apa yang di harapkan oleh semua orang. Pembelajaran pendidikan jasmani cenderung tradisional, model pembelajaran pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru tetapi pada siswa. Tahapan harus sesuai sehingga dengan perkembangan yang dimiliki oleh peserta didik yang menerimanya, isi dan materi serta cara penyampaiannya harus disesuaikan sehingga menarik minat dan menyenangkan hati para peserta didik, sasaran pembelajaran di tujukan bukan hanya mengembangkan keterampilan olahraga, tetapi juga perkembangan pribadi anak seutuhnya. Hal ini sama dengan tujuan pendidikan yang ada dalam undang-undang tentang keolahragaan nasional pada saat ini.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional pasal 1 ayat 11 yakni : olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang di laksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkepanjangan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, kesehatan, keterampilan serta kebugaran jasmani. Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi menjadikan seorang siswa agar berkepribadian dan kebugaran jasmani yang sehat dan ceria agar dalam mengikuti proses pembelajaran yang ada di sekolah tersebut siswa dapat semangat dan tidak mudah sakit.

Berdasarkan kutipan di atas, olahraga pendidikan jasmani dilakukan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, kesehatan, keterampilan serta kebugaran jasmani. Olahraga dalam lingkungan dunia pendidikan bermaksud untuk memperkenalkan olahraga kepada peserta didik. Selain itu olahraga juga harus dibina dan dikembangkan yang sama pentingnya dengan mata pelajaran yang lainnya dalam satu sekolah tersebut dan harus diperhatikan sama dengan mata pelajaran lainnya. Serta sarana dan prasarana harus dilengkapi sebagai penunjang dan untuk mengembangkan berbagai kegiatan di sekolah dan di luar sekolah. Dalam proses pembelajaran yang ada di SMPN 4 Pekanbaru, pembelajaran yang diajarkan pada kelas VIII.1 pada tahun ajaran 2019/2020 meliputi: permainan bola besar yaitu sepak bola, bolavoli dan bola basket. Permainan bola kecil yaitu badminton, tenis meja dan softball. Atletik yaitu lompat jauh, lompat tinggi, dan lari, serta silat dan rekreasi. Dalam pembelajaran penjas kesrek peneliti akan mengajarkan teknik dan metode ajar dalam permainan sepak bola yang benar dan menarik di SMPN 4 Pekanbaru.

Dalam proses pembelajaran jasmani olahraga kesehatan di sekolah, tidak luput dari masalah-masalah yang erat kaitannya dengan kurang paham dan kurang menguasainya teknik dasar dengan baik dan benar. Disebabkan kurang menariknya proses pembelajaran dan kurang fokusnya siswa pada saat proses pembelajaran jasmani olahraga kesehatan di sekolah.

Mencermati hal tersebut, metode pembelajaran yang kurang menarik membuat siswa SMPN 4 Pekanbaru banyak yang nilai teknik dasar *dribbling* sepak bola masih kurang dari nilai kkm yang telah ditentukan. Dan ini menjadi

tugas guru untuk mengubah metode pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa pada saat proses pembelajaran jasmani olahraga kesehatan.

Metode pembelajaran komperatif merupakan proses pembelajaran yang dikelompokkan menjadi kelompok kecil dengan model-medel permainan yang menuntut siswa nya aktif untuk memecahkan masalah pada kelompok tersebut. Dalam proses pembelajaran keterampilan dribbling sepak bola bisa diajarkan melalui metode pembelajaran komperatif *Teams Games Tournaments* (TGT).

Metode pembelajaran komperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) salah satu metode pembelajaran yang menarik dan membuat siswa untuk lebih aktif untuk memecahkan suatu masalah pada kelompok tersebut. Dalam proses pembelajaran teknik dasar *dribbling* sepak bola melalui metode pembelajaran komperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa akan belajar berkelompok dalam bentuk permainan dan pertandingan yang memecahkan suatu masalah teknik dasar *dribbling* sepak bola yang baik dan benar.

Berdasarkan uraian di atas penulis perlu melakukan penelitian untuk menungkapkan faktor-faktor yang menyebabkan lemahnya keterampilan dribbling sepak bola siswa kelas VIII.1 SMPN 4 Pekanbaru sebagai upaya dalam mencari solusi terhadap rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan observasi yang telah di lakukan, dapat di ketahui KKM (kritria ketuntasan minimum ) yang harus di capai oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan yang ada di SPN 4 Pekanbaru pada kelas VIII.1 adalah 76 ( tujuh puluh enam ). Pada kenyataannya kejadian yang dilihat



peneliti pada saat proses pembelajaran dilapangan tidak seperti yang di harapkan, peneliti melihat bahwa para peserta didik masih banyak yang belum mencapai kkm dan belum memiliki keterampilan teknik dasar dalam melakukan *dribbling* sepak bola, masih banyak kesalahan kaki saat melakukan *dribbling* sehingga jarak bola dengan kaki sangat jauh dan tidak terkuasnya bola pada saat melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola. kaki kurang maksimal, perkenaan bola yang salah, tidak memperhatikan bola saat melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola, yang mengakibatkan bola tidak terkuasai pada saat melakukan *dribbling* sepak bola. Kemudian metode yang ajarkan oleh guru kurang maksimal pada saat mengajarkan teknik dasar *dribbling* sepak bola di sekolah, hal ini berpengaruh kepada siswa pada saat guru memberikan materi, siswa cepat bosan dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan di depan. Akibatnya siswa tidak memahami tentang teknik dasar *dribbling* sepak bola yang benar dan tepat sehingga siswa tidak tuntas dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan awal penulis pada proses pembelajaran teknik dasar *dribbling* sepak bola di SMPN 4 Pekanbaru, terdapat masalah-masalah yang berkaitan dengan kurang menguasainya teknik dasar *dribbling* sepak bola yang benar. Kurang fokusnya siswa pada saat proses pembelajaran sehingga siswa masih banyak yang bergurau-gurau dan berkeliaran pada saat guru mempraktekkan teknik dasar *dribbling* sepak bola yang baik dan benar. tujuan dalam menggunakan metode Komperatif Teams Games Tournaments (TGT) supaya siswa kelas VIII.1 mampu meningkatkan keterampilan *dribbling* sepak bola di SMPN 4 Pekanbaru.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dilatar belakang dan gejala yang di temui di lapangan maka dapat di deskripsikan identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Masih banyak siswa melakukan kesalahan langkah kaki dalam melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola.
2. Masih banyak siswa melakukan kesalahan perkenaan bola dalam melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola.
3. Masih jauhnya jarak bola dan kaki pada saat siswa melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola.
4. Masih kurang menariknya metode pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah.
5. Masih banyak siswa yang belum mencapai kkm penjaskesrek pada saat pembelajaran sepak bola dalam materi teknik dasar *dribbling*.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah, terbatasnya kemampuan,waktu dan dana yang tersedia maka peneliti membatasi masalah, yakni : Upaya meningkatkan keterampilan *dribbling* sepak bola melalui pendekatan kooperatif metode Teams Games Tournaments (TGT) siswa kelas VIII.1 SMPN 4 Pekanbaru.

## D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, maka secara spesifikasi dapat dikemukakan rumusan masalah yang di teliti adalah : Apakah dapat ditingkatkan keterampilan *dribbling* sepak bola

melalui metode komperatif Teams Games Tournaments (TGT) siswa kelas VIII.1 SMPN 4 Pekanbaru?

### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan dribbling sepak bola melalui metode komperatif Teams Games Tournaments (TGT) siswa kelas VIII.1 SMPN 4 Pekanbaru.

### **F. Manfaat penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang penulis lakukan ini adalah :

1. Bagi peneliti untuk menambah wawasan dan manfaat dari metode komperatif Teams Games Tournaments (TGT) pada pembelajaran teknik dasar dribbling dalam olahraga sepak bola dan sebagai persyaratan penyelesaian program studi strata 1 untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Penjaskesrek Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Di Universitas Islam Riau.
2. Bagi siswa penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pelajaran pendidikan jasmani khususnya teknik dasar dribbling dalam permainan sepak bola di sekolah.
3. Bagi guru olahraga di harapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan perihal penggunaan sumber belajar dan bahan ajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif.
4. Bagi sekolah sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan memannfaatkan metode pembelajaran yang menarik.



5. Bagi fakultas dapat memberikan bahan masukan bagi program studi Penjaskesrek FKIP UIR untuk menentukan arah dan kebijaksanaan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.
6. Bagi peneliti berikutnya di harapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan informasi untuk melakukan penelitian pada bidang yang sama.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hakikat Metode Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT)

###### a. Pengertian Metode Kooperatif TGT.

Metode merupakan upaya guru dalam menyampaikan pelajaran kepada peserta didik sehingga menimbulkan pembelajaran yang edukatif, kondusif dan menantang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sanjaya (2006:147) mengemukakan bahwa: "metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal".

Menurut Slavin dalam Rusman (2013:201) mengemukakan bahwa: "Pembelajaran kooperatif menggalakkan siswa berinteraksi secara aktif dan positif dalam kelompok". Sedangkan menurut Riyanto dalam Sukasih (2018:225) mengemukakan bahwa "pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (academic skill) termasuk interpersonal skill". Pembelajaran aktif yaitu guru memfasilitasi peserta didik agar mampu berinteraksi sesama kelompoknya dengan baik maupun antar kelompok lainnya sehingga terjadinya dinamika didalam proses pembelajaran.

Menurut Ibrahim dalam Isjoni (2009:71) bahwa: "Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi". Proses pembelajaran dengan membuat kelompok - kelompok dapat mengajarkan

peserta didik untuk saling membantu dan bekerjasama memecahkan masalah yang kompleks sehingga meningkatkan pendidikan karakter peserta didik.

Artzt dan Newman dalam Trianto (2015:108) mengemukakan bahwa: “Dalam belajar kooperatif, siswa belajar bersama sebagai suatu tim untuk menyelesaikan tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama”. Sedangkan Menurut Marwadi (2019:20) mengemukakan “pada model pembelajaran TGT setelah guru menyajikan materi, peserta didik dalam satu kelompok bekerja sama sebaagai tim untuk mengerjakan lembar kerja dan belajar bersama untuk menghadapi permainan dan pertandingan”. Dalam menyelesaikan tugas, setiap anggota kelompok memiliki tanggungjawab yang sama untuk keberhasilan bersama.

Dengan demikian dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat dimaknai bahwa metode pembelajaran kooperatif adalah suatu proses pembelajaran dengan membuat kelompok-kelompok kecil setiap anggota kelompok memiliki tanggungjawab yang sama dan saling membantu serta bekerjasama memecahkan masalah yang kompleks untuk keberhasilan bersama.

Pembelajaran model *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan aktivitas belajar berkelompok yang disajikan guru dalam bentuk bermain. Hamdayama (2016:122) mengemukakan bahwa: “pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*”.



Menurut Purwandiri (2017:164) mengemukakan bahwa “model pembelajaran TGT merupakan sistem pemberian skor, dengan tujuan agar siswa semangat belajar dan melatih siswa untuk berkompetisi dengan jujur”. Sedangkan menurut Kusumawardani (2017:64) mengemukakan bahwa “penerapan model pembelajaran TGT dapat mengembangkan kerja sama antar personal di antara siswa dengan menggunakan teknik permainan sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan”.

Menurut Slamet (2018:349) mengemukakan bahwa “TGT adalah model pembelajaran kooperatif menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Sedangkan menurut Priyanti (2013:136) mengemukakan bahwa “metode pembelajaran TGT adalah suatu metode yang menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis”. Dengan menggunakan metode pembelajaran TGT dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan berkerjasama dalam suasana menyenangkan.

Menurut Isjoni (2009:82) mengemukakan bahwa: “TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda”. Dalam kelompok yang memiliki perbedaan tersebut, salah satu diantara mereka mewakili kelompoknya untuk menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk kuis yang disusun oleh guru.

Menurut Setiawan (2017:565) mengemukakan bahwa “model pembelajaran TGT dinilai baik untuk diterapkan pada pembelajaran dribbling sepak bola guna meningkatkan ketuntasan belajar siswa”. Sedangkan menurut Bimantara (2019:18) mengemukakan bahwa “ciri ciri pembelajaran TGT yaitu : peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, games tournament, penghargaan kelompok”. Dari pendapat diatas metode pembelajaran TGT bisa menjadi solusi guru untuk meningkatkan hasil belajar dengan suasana menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif.

Rusman (2013:224) mengemukakan bahwa: “dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan ini dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok)”. Sedangkan menurut ariffudin (2016:130) mengemukakan bahwa “dalam *Tames Games Tournaments* siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor time mereka”. dalam metode TGT lebih mengutamakan permainan antar kelompok kecil untuk membuat siswa lebih kreatif dengan suasana menyenangkan.

Dengan demikian model Pembelajaran Kooperatif TGT adalah pembelajaran dengan menggunakan sitem pengelompokan/tim kecil beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin ras atau suku yang berbeda, dalam

menerima dan memahami materi yang disampaikan guru melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

b. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif TGT

Ada empat (4) langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif TGT, Trianto (2015:132) mengemukakan bahwa: “Secara runut implementasi TGT terdiri dari 4 komponen utama, yaitu : (1) presentasi guru (sama dengan STAD) ; (2) kelompok belajar (sama dengan STAD) : (3) turnamen dan (4) pengenalan kelompok.

Adapun langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif TGT

1). Guru menyiapkan:

- Kartu Soal
- Lembaran Kerja Siswa
- Alat/Bahan

2). Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).

3). Guru mengarahkan aturan permainan

Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif TGT menurut Hamdayama

(2016:122) ada lima komponen utama, yaitu :

1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja lebih baik ketika kerja kelompok dan pada saat *games* karena skor *games* akan menentukan skor kelompok. Aktifitas guru menjelaskan materi pembelajaran sedangkan siswa mendengarkan dan memperhatikan

2) Kelompok (*Team*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai dengan 5 orang siswa yang anggotanya hiterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnis. Fungsi kelompok untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *games*. Aktifitas



guru mengelompokkan siswa sedangkan siswa melaksanakan intruksi guru.

### 3) *Games*

*Games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan *games* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen berikutnya.aktifitas guru menjelaskan dan mencontohkan sedangkan siswa memperhatikan dan melaksanakan.

### 4) *Turnamen*

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya.aktifitas guru menjelaskan peraturan dalam kegiatan tournament sedangkan siswa memperhatikan dan melaksanakan sesuai dengan aturan yang disampaikan guru.

### 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim akan mendapatkan sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi yang ditentukan. Tim mendapat julukan “Super Tim” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “*Great team*” apabila rata-rata 40-45 dan “*Good Team*” apabila rata-rata 30-40. Aktifitas guru menyampaikan semua hasil masing masing kelompok sedangkan siswa kelompok yang terbaik akan mendapatkan reward atau hadiah.

## c. Kelebihan dan kekurangan Times Games Tournaments (TGT)

Menurut Nugroho (2013:162) mengatakan pembelajaran kooperatif

Temas Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu :

Kelebihan dari model pembelajaran TGT yaitu:

- 1) lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas gerak.
- 2) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) proses belajar mengajar berlangsung dengan kreatifan dari siswa.
- 5) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) motivasi belajar lebih tinggi.
- 7) hasil belajar lebih baik.

8) meningkatkan kebaikan budi, kerjasama, dan persaingan sehat.

Kekurangan dari model pembelajaran TGT yaitu:

- 1) Sulit nya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis
- 2) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

## 2. Hakikat *Dribbling Sepakbola*

### a. Pengertian *Dribbling*

*Dribbling* (menggiring) sepakbola merupakan teknik dasar yang dimiliki pemain sehingga mampu membawa bola dan menghadapi rintangan atau tekanan-tekanan ketika dalam pertandingan. Nugraha, (2012:93) mengemukakan bahwa: “Menggiring atau mengocek bola yang baik adalah mempertahankan bola tetap berada di kaki dan tetap dalam kendali ketika melewati lawan”. Sedangkan menurut Muhammad Syamsul (2019:45) mengemukakan bahwa “*dribbling* merupakan kemampuan menggiring bola dari satu tempat ketempat lain dengan tetap menguasai bola yang berguna untuk menghindari hadangan lawan dan untuk mengatur tempo permainan”.

Keterampilan menggiring bola merupakan kemampuan dasar yang dimiliki pemain sehingga bola tetap dalam kekuasaannya dan mampu melewati lawan yang berusaha menghalangi atau merebutnya ketika menuju gawang lawan atau daerah terbuka. Menurut Hidayat, (2017:30) bahwa: “keterampilan menggiring bola merupakan keterampilan dasar ketika seseorang hendak bermain sepakbola. Menggiring bola merupakan kegiatan mengontrol bola dengan menggunakan kaki. Selain itu, dengan menggiring bola maka pemain bisa

melindungi bola tersebut dari sergapan pemain lawan”. Sedangkan menurut Kemdikbud dalam Aditya Mukti (2018:127) mengatakan “*dribbling* adalah salah satu teknik mengontrol bola yang dilakukan dengan cara bola digiring dari satu tempat ke tempat lain atau digiring mendekati gawang lawan”.

Menurut Sukma Aji (2016:8) mengemukakan bahwa “menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan menggunakan kaki untuk menuju daerah pertahanan lawan dan menerobos pemain lawan”. Sedangkan menurut Soekatamsi dalam Randi Eka (2019:9) mengemukakan bahwa “*dribbling* adalah memindahkan bola dari satu daerah ke daerah lain dengan menggunakan bagian kaki tertentu”.

Selanjutnya Surtiyo (2008:5) mengemukakan bahwa: “Menggiring bola adalah menggulingkan bola di atas tanah sambil berlari”. Sedangkan menurut mielke dalam Fajrin (2014:482) mengemukakan bahwa “*dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan”.Menggiring bola merupakan keterampilan membawa bola menggunakan kaki kanan atau kaki kiri di atas tanah dengan berjalan atau berlari menuju daerah terbuka atau mendekati gawang lawan untuk mencetak gol.

Menurut Charlim, dkk (2011:26), bahwa: “Menggiring bola adalah gerak membuka bola dengan sentuhan kaki, yang dapat dilakukan dengan kaki kanan dan kaki kiri. Apabila kaki kanan digunakan untuk menggiring, maka kaki kiri sebagai tumpuan dan menjaga keseimbangan dengan cara menahan berat badan”. sedangkan menurut Farid (2016:64) mengemukakan bahwa “teknik *dribbling*



adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua permainan harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan”. Menggiring bola merupakan gerakan menyentuh/membawa bola dengan kaki kanan atau kaki kiri untuk melewati lawan agar tetap dalam penguasaannya.

Demikian juga Agus Salim, (2007:122) mengemukakan bahwa: “menggiring atau menggocek bola yang baik adalah mempertahankan bola tetap berada di kaki dan tetap dalam kendali ketika melewati lawan”. Sedangkan menurut Anto Sukanto (2012:3) mengemukakan bahwa “menggiring bola adalah membawa bola dengan berbagai macam teknik sentuhan bola untuk membuka daerah atau melewati lawan”. Dapat dimaknai bahwa *dribbling* merupakan teknik individu mempertahankan bola agar bola tetap berada dikakinya dan bola tetap dalam kendali ketika melewati lawan.

Menurut Adam Mappaompo (2015:12) mengemukakan bahwa “menggiring bola merupakan salah satu teknik yang terpenting dalam permainan sepak bola dan mutlak harus dikuasai oleh setiap pemain”. Kemudian menurut Anto Sukanto (2012:3) mengemukakan bahwa: “pengertian menggiring bola adalah membawa bola dengan berbagai macam teknik sentuhan bola untuk membuka daerah atau melewati lawan, sehingga pemain mendapat kesempatan untuk melakukan passing atau tembakan sedekat mungkin ke gawang atau ke teman”. Dari pengertian tersebut menjelaskan bahwa menggiring bola adalah membawa bola dengan sentuhan kaki melewati lawan untuk melakukan *passing* atau tembakan ke gawang lawan.

Menurut Hamzah (2019:59) mengemukakan bahwa “menggiring bola merupakan teknik menggulirkan atau memindahkan bola dari satu tempat ketempat lain dengan menggunakan kaki sambil berlari”. Sedangkan menurut Andri Setiawan (2013:122) mengatakan “ *dribble* adalah salah satu cara membawa bola dan juga dapat membantu memindahkan bola di lapangan dan menjauhkan diri dari penjagaan”. Menurut Medrika Anggi(2018:149) mengatakan “menggiring bola adalah kemampuan seseorang dalam menggerakkan bola secara efektif dengan menggunakan kaki bagian tertentu”.

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *dribbling* adalah kemampuan pemain membawa/menggulingkan bola dengan sentuhan kaki kanan atau kaki kiri di atas tanah dan mempertahankan bola tetap dalam penguasaannya ketika melewati lawan untuk menuju ke ruang terbuka atau mendekati gawang lawan pada kecepatan maksimal.

b. Fungsi *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola.

*Dribbling* merupakan kemampuan dasar individu dalam permainan sepakbola yang berfungsi untuk mempertahankan bola supaya tetap dalam penguasaannya. Luxbacher (2012:47) mengemukakan bahwa: “Penggiringan bola dalam sepakbola memiliki fungsi yang sama dengan bola basket yaitu memungkinkan anda untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau menuju ke ruang yang terbuka”.

Posisi tubuh saat *dribbling* untuk melindungi/mempertahankan bola dari lawan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Posisi tubuh saat *dribbling* melindungi bola.(Luxbacher, 2012:50).

*Dribbling* berfungsi juga dalam menyerang untuk mencetak gol. Cook, (2013:23) mengemukakan bahwa: "Pemain muda juga perlu belajar untuk tidak hanya menggiring bola dan berlari tetap menguasainya, tetapi juga untuk memutuskan kapan dan dimana harus menerapkan teknik ini saat bertanding". Hal ini dapat dimaknai bahwa *dribble* disepertiga daerah penyerangan, jika berhasil melewati lawan di dekat gawang lawan memungkinkan mendapatkan kesempatan untuk mencetak gol.

*Dribbling* juga berfungsi sebagai taktik penyerangan individu. Luxbacher (2012:71 )mengemukakan bahwa: Sepakbola seperti halnya bola basket dan hockey, menuntut semua pemain lapangan agar dapat bertahan juga menyerang. Saat anda menguasai bola, anda menjadi seorang penyerang, saat lawan menguasai bola anda menjadi seorang pemain bertahan". Kemampuan *dribbling* dengan kecepatan maksimal, jika berhasil melewati lawan di dekat gawang lawan memungkinkan mendapatkan kesempatan melakukan penyerangan untuk mencetak gol.

Gerak tipu tubuh adalah gerakan yang dirancang untuk membuat lawan menjadi salah arah dan hilang keseimbangan. Melakukan gerak tipu tubuh yaitu gerakan secara tiba-tiba merubah posisi tubuh secara mendadak untuk menipu



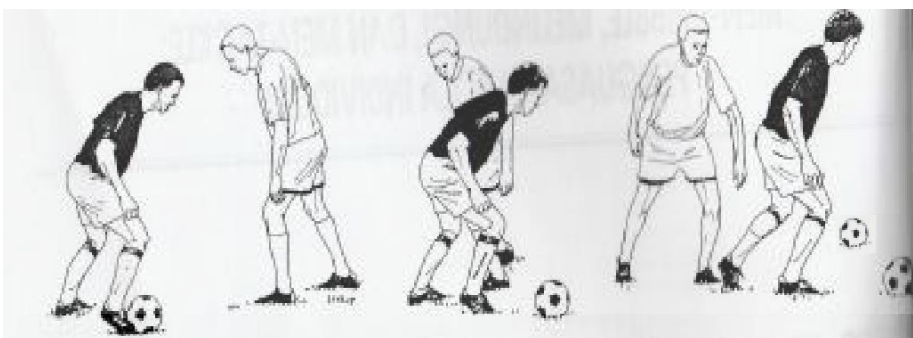
lawan yang berusaha merebutnya sehingga mampu mempertahankan bola



selanjutnya menciptakan ruang penempatan bola baru memutarakan tubuh untuk melakukan serangan ke gawang lawan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada urutan gambar di bawah ini.

( a ) ( b ) ( c )  
Gambar 2. Rangkaian gerak tipu tubuh merupakan salah satu cara untuk mempertahankan bola dan menciptakan ruang bagi diri anda. (Luxbacher, 2012:72,73).

Kemampuan *dribbling* pada situasi satu lawan satu khususnya di daerah pertahanan lawan dan mampu mempertahankan bola dari lawan yang berusaha merebutnya, merupakan keberhasilan bagi pemain untuk menerobos pertahanan lawan jika memungkinkan untuk mencetak gol ke gawang lawan. Contoh teknik menggiring bola dengan kontrol rapat. Lebih jelasnya, lihat gambar di bawah ini.





Gambar 3. Teknik menggiring bola dengan kontrol rapat.  
(Luxbacher, 2012:48)

Dengan demikian dari pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa, fungsi *dribbling* dalam permainan sepakbola adalah untuk melindungi/mempertahankan bola dari lawan yang mencoba merebutnya atau dengan kecepatan maksimal menuju ke ruang yang terbuka, dan jika berhasil melewati lawan di dekat gawang lawan berfungsi sebagai penyerang untuk mencetak gol.

c. Faktor Yang Mempengaruhi *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola.

Kemampuan *dribbling* sangat dipengaruhi kondisi fisik pemain, kemampuan untuk membawa bola sambil berlari cepat dan kadang mengurangi kecepatan dan merubah arah lari. Harsono, (2015:42) mengemukakan bahwa: “Cepat-tidaknya atlet mampu menguasai teknik tertentu amat tergantung pula dari kesiapan fisik atlet. Sebab kesiapan fisik yang tidak cukup akan pula memperlambat atau membatasi kemajuan atlet dalam hal teknik”.

Menurut Emral (2017:116), bahwa: “Hampir semua aktivitas gerak dalam olahraga selalu mengandung unsur-unsur kekuatan, daya tahan, kecepatan dan gerak kompleks yang memerlukan keluasaan gerak persendian”. Permainan sepakbola dibutuhkan kondisi fisik yang prima sehingga pemain mampu membawa bola menggunakan kaki secepatnya, disertai gerak tipu tubuh untuk

melindungi bola dari lawan yang mencoba merebutnya sehingga mampu melewati lawan untuk mendekati gawang.

Kemampuan membawa bola disertai gerak tipu tubuh untuk melindungi bola dari lawan yang mencoba merebutnya sehingga mampu melewati lawan untuk mendekati gawang diperlukan kelincahan tinggi. Berdasarkan teori-teori para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan *dribbling* dibutuhkan faktor kelincahan, kondisi fisik kelincahan maksimal pemain, mampu membawa bola dan atau menciptakan ruang disertai gerak tipu tubuh untuk melindungi bola dari lawan yang mencoba merebutnya dan lari secara tiba-tiba sehingga lawan menjadi salah arah dan hilang keseimbangan.

d. Teknik *Dribbling* dalam Permainan Sepakbola

*Dribbling*/menggiring bola dapat juga dilakukan dengan beberapa cara, Charlim, dkk (2011:26), mengemukakan bahwa: “Ada beberapa teknik menggiring bola, yaitu menggiring bola dengan punggung kaki bagian dalam dan luar”. Kemudian menurut Dinata, (2007:34) bahwa: “Menggiring bola dengan temandapat dilakukan dengan tiga cara yaitu : menggiring bola dengan punggung kaki, kaki bagian dalam dan kaki bagian luar”.



Gambar 4. Menggiring bola dengan punggung kaki.

(Agus,2007:124)

Surtiyo, (2008:5) mengemukakan bahwa menggiring bola dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1) Menggiring bola dengan punggung kaki bagian dalam.

Cara pelaksanaannya cukup sederhana, pertama berdiri dengan posisi badan sedikit condong ke depan. Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki menendang. Bola diletakkan di dekat kaki. Lalu dorong bola ke depan secara perlahan dengan satu kaki sambil berlari. Pandangan selalu melihat bola dilanjutkan dengan melihat lapangan. Bola yang didorong harus selalu dekat dengan kaki atau dalam pengasaan. Saat menggiring bola lutut kedua kaki harus selalu sedikit ditekuk.



Gambar 5. Menggiring bola dengan punggung kaki bagian dalam.  
(Surtiyo, 2008:5)

2) Menggiring bola dengan punggung kaki bagian luar.

Cara pelaksanaannya cukup sederhana. Berdiri dengan posisi badan sedikit condong ke depan. Berat badan berpusat pada kaki tumpu. Salah satu kaki ditempatkan di depan dengan pergelangan sedikit diputar ke dalam. Lalu, lutut kaki depan sedikit ditekuk. Kaki lainnya berfungsi sebagai kaki tumpu. Dorong bola ke depan secara perlahan dengan punggung kaki bagian luar sambil berlari. Pandangan selalu melihat bola dilanjutkan dengan melihat lapangan. Bola yang didorong harus selalu dekat dengan kaki atau dalam pengasaan kita. Saat menggiring bola lutut kedua kaki harus selalu ditekuk.

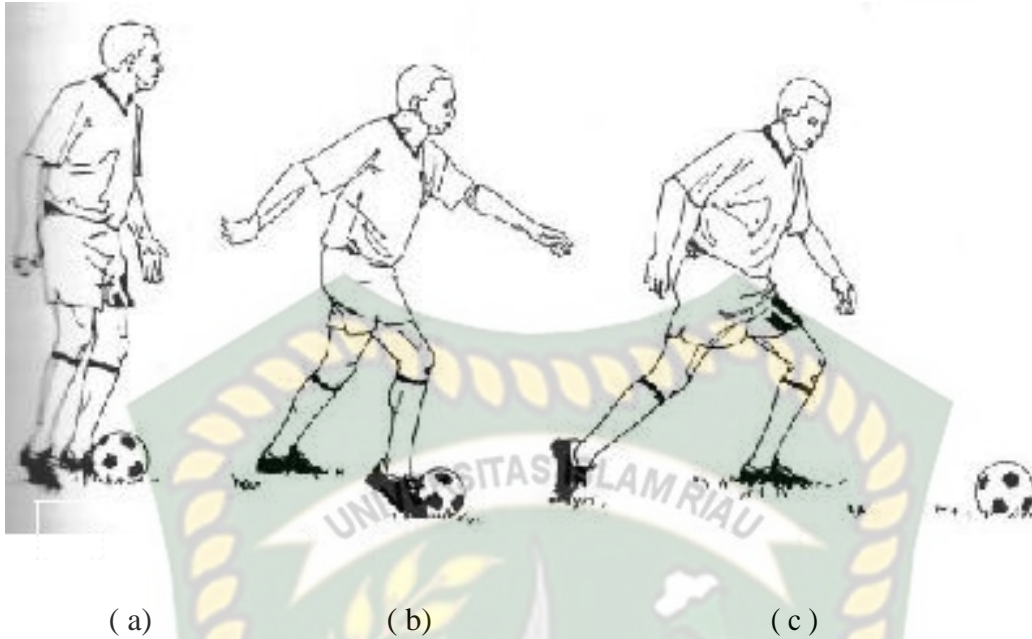


Gambar 6. Menggiring bola dengan punggung kaki bagian luar.  
(Surtiyo, 2008:5)

e. Teknik menggiring bola dengan cepat

Menggiring bola dengan cepat diperlukan dalam situasi tertentu diantaranya menerima operan di daerah/ruang terbuka antara pemain tengah dan belakang lawan, Luxbacher, (2012:49) mengemukakan bahwa: “Dalam situasi menguntungkan di belakang pertahanan lawan, dalam situasi tersebut anda harus mampu men-*dribble* bola dengan kecepatan penuh. Jangan biarkan bola rapat dengan kaki anda, sebaliknya dorong bola beberapa kali di depan anda ke arah ruang yang terbuka, berlari dengan cepat ke arah bola tersebut, kemudian mendorongnya kembali”. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini.





Gambar 7. Teknik Menggiring bola dengan cepat.

(Luxbacher, 2012:49)

Keterangan.

a. Persiapan

- 1) postur tubuh tegak
- 2) bola di dekat kaki
- 3) kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik

b. Pelaksanaan

- 1) Focus perhatian pada bola
- 2) Tendangan bola dengan permukaan instep atau outstep sepenuhnya
- 3) Dorong bola ke depan beberapa kali

c. *Follow-through*

- 1) kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik
- 2) bergerak untuk mendekati bola
- 3) dorong bola ke depan

## B. Kerangka Berpikir

Dribbling seepak bola ialah kemampuan teknik dasar sepak bola yang menggunakan kaki bagian dalam dan luar dengan tujuan mengarahkan bola ke depan dan kearah lawan untuk bisa mencetak gol. Dribbling yang bagus yakni

yang bisa menggiring bola dengan jarak bola dengan kaki tidak jauh dan bola dengan mudah diarahkan pada saat mendribbling sepakbola.

Metode kooperatif Teams Games Tournaments (TGT) merupakan suatu tipe pembelajaran yang berbentuk kelompok yang beranggotakan 5 atau lebih yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda. Guru menyajikan materi selanjutnya siswa belajar berkelompok dan dibuat permainan berbentuk pertandingan supaya siswa tertarik dalam materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran berlangsung.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas serta permasalahan pokok penelitian yang di tentukan terlebih dahulu, maka dapat di rumuskan pertanyaan tindakan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut : Melalui metode komperatif Teams Games Tournaments (TGT) dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VIII.1 SMPN 4 Pekanbaru.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini termasuk ke dalam penelitian tindakan kelas PTK Menurut Suharsimi Arikunto (2012:3) menyatakan “penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Dengan demikian tindakan tersebut diberikan oleh guru dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

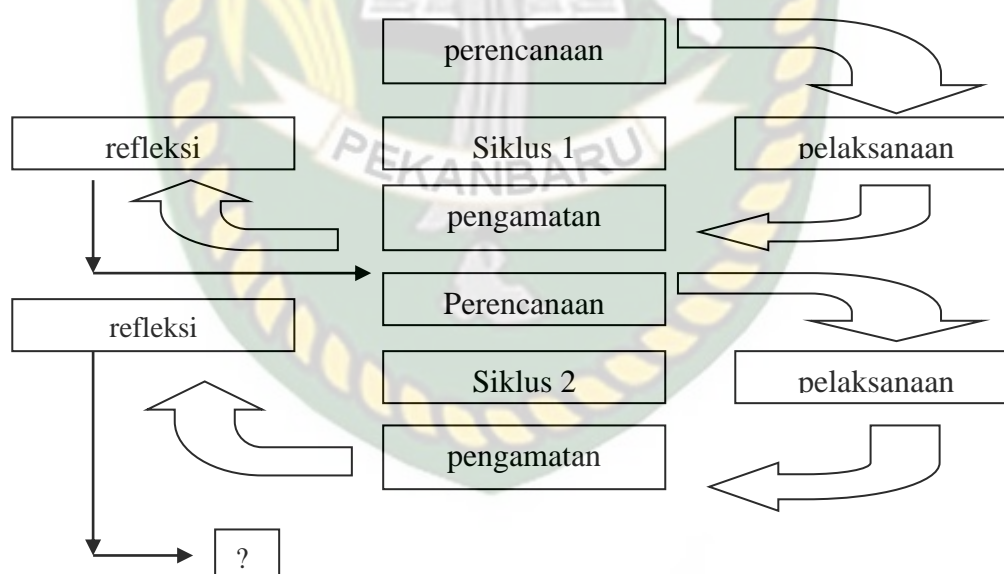
Wijaya Kusumah (2009:9) mengemukakan: “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru”. Maka penelitian ini merupakan penelitian yang mencari solusi untuk meningkatkan suatu materi dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan sekolah dan siswa.

Arikunto (2017:4) mengemukakan: “PTK adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan”. Diimplementasikan dengan baik, artinya pihak yang terlibat dalam PTK mencoba dengan sadar mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas melalui tindakan bernakna yang diperhitungkan dapat

memecahkan masalah atau memperbaiki situasi dan kemungdian secara cermat mengamati pelaksanaan untuk mengukur tingkat keberhasilan.

Penelitian tindakan kelas akan membantu peneliti untuk memecahkan masalah siswa di kelas. Ini berarti penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang melakukan peningkatan, perbaikan dan mengatasi permasalahan di kelas dan juga meningkatkan kualitas belajar dan mengajar. Dalam penelitian ini peneliti akan meningkatkan keterampilan *dribbling* sepak bola melalui metode kooperatif T *Teams Games Tournaments* (TGT).

Adapun prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada Suharsimi Arikunto (2012:16) adalah sebagai berikut:



Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan pelaksanaan untuk memberikan dampak atau perkembangan terhadap siswa. Jika permasalahan tidak selesai di siklus I, ini akan dilanjutkan ke siklus berikutnya. Peneliti juga akan berkolaborasi dengan guru penjas lainnya untuk menjadi team dalam bekerja sama



untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru dalam mengajar teknik dasar dribbling sepak bola di SMPN 4 Pekanbaru.

Kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pada penelitian ini sebagai berikut:

## A. SIKLUS I

### 1. Perencanaan

- a. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran yaitu seperti kun dan bola sepak bola.
- b. Menyiapkan contoh metode komperatif TGT dalam teknik dasar dribbling sepak bola.

### 2. Pelaksanaan tindakan

- a. Melakukan pemanasan
- b. Menjelaskan tujuan yang akan dicapai dari setiap materi pembelajaran.
- c. Menjelaskan pelaksanaan melalui metode komperatif TGT beserta contoh pelaksanaan.
- d. Membimbing pelaksanaan teknik *dribbling* sepak bola yang benar

Adapun pelaksanaan teknik dasar *dribbling* yang benar adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan informasi dengan bahasa yang mudah dimengerti kepada siswa tentang teknik dasar *dribbling* melalui metode komperatif TGT.
- b. siswa dibagi beberapa kelompok kecil untuk melakukan intruksi dari guru.
- c. Agar Siswa lebih memahami materi yang sedang diterangkan, Guru memerintahkan salah satu siswa sebagai peraga melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola.

- d. Guru mempraktekkan tahap persiapan untuk melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola.
- e. Guru mempraktekkan tahap gerakan untuk melakukan teknik dasar *dribbling* sepak bola.
- f. Guru mempraktekkan akhir gerakan teknik dasar *dribbling* sepak bola.
- g. Memerintahkan siswa untuk mempraktekkan teknik dasar *dribbling* dengan kelompok siswa yang telah diberikan sesuai dengan instruksi dari guru.
- h. Siswa yang lain mempraktekkan apa yang yang diperagakan dengan saksama dikelompok masing-masing.

### 3. Observasi

- a. Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran teknik dasar *dribbling* sepak bola.
- b. Mencatat hasil analisa cara mengorganisasikan teknik dasar *dribbling* sepak bola.
- c. Mendokumentasikan cara pemanfaatan metode komperatif Temas Games Tournaments (TGT) yang digunakan.

### 4. Refleksi

Pada tahap ini refleksi merupakan suatu tahap kegiatan untuk mengemukakan kembali apa ya sudah dilakukan. refleksi sangat tepat dilakukan setelah guru sudah selesai melakukan tindakan kemudian guru dan peneliti berdiskusi untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan yang telah dilaksanakan pada intinya tujuan dari kegiatan refleksi adalah sebagai tahap evaluasi apakah tindaan yang dilakukan sesuai dengan planning yang telah di

tetapkan. Dari hasil refleksi inilah akan ditentukan perencanaan yang tepat untuk siklus berikutnya

## 5. Penilaian

Setiap selesai pelaksanaan dilakukan penilaian proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil kemampuan teknik dasar *dribbling* sepak bola yang benar.

### B. SIKLUS II

#### 1. Perencanaan

- a. Menetapkan materi pokok atau pembahasan *dribbling* sepak bola yang akan dijadikan penelitian.
- b. Menyusun instrumen penelitian dan lembar observasi *dribbling* sepak bola.
- c. Menyusun lembar refleksi *dribbling* sepak bola.
- d. Menyusun lembar evaluasi *dribbling* sepak bola.

#### 2. Pelaksanaan Tindakan

Pada siklus II tindakan kelas akan disesuaikan dengan hasil refleksi. Sebagai prediksi langkah-langkah tindakan adalah sebagai berikut :

- a. Memberi petunjuk atau penjelasan dan memberi kesempatan kepada siswa memperhatikan dan melakukan gerakan *dribbling* sepak bola yang benar.
- b. Memberikan informasi *dribbling* sepak bola dengan bahasa yang mudah dimengerti kepada siswa dengan metode komperatif TGT.
- c. Agar siswa lebih memahami materi *dribbling* sepak bola yang sedang diterangkan, guru memerintahkan salah satu siswa sebagi peraga
- d. Mencontohkan teknik melakukan *dribbling* sepak bola.

- e. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktekan *dribbling* sepak bola.
- f. Melakukan pendinginan
- g. Melakukan observasi dan evaluasi melalui lembar observasi yang sudah disediakan
- h. Mencatat hasil dari pelaksanaan kegiatan yang dilakukan
- i. Membuat kesimpulan

### 3. Obervasi

- a. Mengamati pengembangan materi pengajaran *dribbling* sepak bola.
- b. Mencatat hal-hal yang dinilai menarik selama observasi
- c. Pemantauan dalam jenis kegiatan pengajaran *dribbling* sepak bola.
- d. Mendokumentasikan penggunaan metode komperatif TGT sesuai dengan kompetensi.
- e. Mengamati pelaksanaan pembelajaran *dribbling* sepak bola.
- f. Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian *dribbling* sepak bola.
- g. Mengenali, merekam dan mendokumentasikan setiap indikator semua proses pelaksanaan *dribbling* sepak bola.

### 4. Refleksi

Hasil observasi dan pelaksanaan tindakan bahan referensi yang di gunakan untuk perubahan, perbaikan dan peningkatan pengajaran.

- a. Siswa tertarik melakukan kegiatan pembelajaran *dribbling* sepak bola
- b. Siswa bergairah melakukan *dribbling* sepak bola.



- c. Siswa berkeinginan untuk memperbaiki hasil pembelajaran *dribbling* sepak bola.
- d. Siswa berkeinginan meningkatkan prestasi yang akan dilakukan

## 5. Penilaian

Melakukan penilaian proses pada saat pembelajaran untuk mendapatkan hasil kemampuan *dribbling* sepak bola melalui metode Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT).

### B. SUBJEK PENELITIAN

Subjek penelitian dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII.1 SMPN 4 Pekanbaru yang berjumlah 37 orang yang terdiri dari 21 siswa laki laki dan 16 siswa perempuan.

### C. DEFINISI OPRASIONAL

Untuk rnenghindari salah pengertian dan penafsiran, maka penulis merasa perlu memberikan pembatasan pengertian judul sebagai berikut:

1. Metode Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) merupakan suatu tipe pembelajaran yang berbentuk kelompok yang beranggotakan 5 atau lebih yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan ras yang berbeda. Guru menyajikan materi selanjutnya siswa belajar berkelompok dan dibuat permainan berbentuk pertandingan supaya siswa tertarik dalam materi yang akan diajarkan dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. *Dribbling* sepak bola adalah teknik dasar menggiring dan menguasai bola dengan menggunakan kaki bagian dalam, luar, dan punggung kaki dengan tujuan kearah depan dan jarak bola tidak jauh dengan kaki.

#### D. PENGEMBANGAN INSTRUMEN

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

###### a. Silabus

Silabus disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi dasar. Berdasarkan prinsip tersebut maka silabus mata pelajaran penjasorkes yang digunakan memuat standar kompetensi dasar, materi pokok, indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber/alat.

###### b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun untuk 2 kali pertemuan, setiap RPP yang digunakan memuat standar kompetensi, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, alokasi waktu, alat dan sumber serta penilaian dengan berpedoman pada langkah-langkah pembelajaran metode kooperatif TGT.

Tabel 2. Rubrik unjuk kerja teknik dasar *dribbling* sepak bola

No	Dimensi	Indikator	Nilai			
			1	2	3	4
1	Sikap Persiapan	1. kaki tumpu diletakkan disamping bola dan lutut sedikit ditekuk.				
		2. badan condong kedepan.				
		3. kedua tangan terbuka ke samping untuk menjaga keseimbangan.				
		4. pandangan tertuju pada bola				

		kemudian ke arah sasaran.				
2	Sikap Pelaksanaan	<p>1. kaki yang menggiring bola tepat, mengenai bagian tengah belakang bola dengan kaki bagian punggung.</p> <p>2. kaki yang digunakan untuk menggiring harus selalu berada di dekat bola.</p> <p>3. pada waktu menggiring bola mata melihat bagian bola yang digiring, kemudian pandangan tertuju pada arah jalannya bola.</p> <p>4. pada waktu menggiring bola, badan agak condong ke depan dengan tangan berada disamping badan sebagai penyeimbang.</p>				
3	Sikap lanjutan	<p>1. setelah kaki mengenai bola segera letakkan ditanah.</p> <p>2. pandangan tetap tertuju pada arah bola dan sasaran.</p> <p>3. badan tetap condong kedepan.</p> <p>4. badan rileks kembali ke posisi.</p>				

Sumber : wijaya kusuma (2018:79)

Keterangan :

1. peserta mendapatkan nilai 4 apabila empat indikator benar di lakukan
2. peserta mendapatkan nilai 3 apabila tiga indikator benar di lakukan
3. peserta mendapatkan nilai 2 apabila dua indikator benar di lakukan
4. peserta mendapatkan nilai 1 apabila satu indikator benar di lakukan dan tidak ada satupun yang benar
5. nilai maksimal adalah 12

#### **E. TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Untuk mengumpulkan data dan informasi pada penelitian ini menggunakan :

a. Teknik observasi

peneliti mengamati secara langsung objek yang akan di teliti, lalu mencatat dengan benar kejadian yang di lakukan peserta didik.

b. Teknik kepustakaan

teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang kejelasan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang di teliti sehingga dapat menunjang dan mendukung landasan teori dalam penelitian ini.

c. tes dan pengukuran

untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan dua tes yaitu tes praktek. tes praktek adalah untuk menilai keberhasilan dan ketidak berhasilan proses pembelajaran yang dilakukan dalam hal ini teknik observasi.

## F. TEKNIK ANALISIS DATA

### 1. teknik analisis data

Guna mengetahui kemampuan Dribbling sepak bola maka di lakukan penilaian proses. proses yang dilakukan yaitu unjuk kerja yang melakukan praktek kemampuan dribbling sepak bola kemudian hasil dari nilai proses tersebut dilakukan penilaian selanjutnya dilakukan perhitungan dengan rumus dan tabel sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang di peroleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad \text{Sudijono (2010)}$$

### 2. Ketuntasan belajar

Ketuntasan individu tercapai apabila siswa mencapai 70% dari hasil tes atau nilai 76. Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari seluruh siswa mampu melakukan *dribbling* sepak bola dengan benar.



Jakni (2017:82) mengemukakan “ untuk melakukan analisis data penerapan pembelajaran antar siklus dan membandingkan hasilnya, peneliti menggunakan rumus persentase seperti yang dikemukakan sudijono (2010)”. Adapun rumus yang di pergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \text{ (sudijono. 2010:43)}$$

Keterangan :

F = frekuensi yang sedang di cari persentase nya

N = jumlah individu

P = angka persentase ketuntasan klasikal



## BAB IV

### HASIL PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Pembahasan tentang penelitian ini adalah tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative Teams Games Tournament* pada *Dribbling* sepak bola kelas VIII 1 SMPN.4 Kota Pekanbaru. Hasil penelitian ini merupakan data kemampuan persentase klasikal siswa dalam menguasai teknik *Dribbling* sepakbola melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative type Teams Games Tournament* (TGT) terhadap *Dribbling* sepak bola kelas VIII 1 SMPN.4 Kota Pekanbaru.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *cooperative tipe (TGT) team games Tournament* terhadap *Dribbling* sepakbola di SMPN 4 Pekanbaru kelas VIII 1 hingga diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut :

#### 1. Data Hasil Tes *Dribbling* Sepakbola Kelas VIII 1 SMPN.4 Kota Pekanbaru Pada Siklus I

Untuk memperoleh data pada siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan, dimana pertemuan pertama dengan menempuh langkah-langkah pembelajaran yang dimulai dari penjelasan materi hingga berupa tindakan *Dribbling* dan pertemuan kedua siswa melakukan turnamen. Sebelum saya menerapkan model pembelajaran TGT maka terlebih dahulu saya membentuk kelompok di mana dalam satu

kelompok siswa dibagi ada yang mahir dan ada yang kurang mahir dalam bermain, berdasarkan pengamatan diawal pertemuan.

Karena sampel yang saya ambil ada 37 siswa maka saya membentuk 4 kelompok jadi dalam 1 kelompok terdiri dari 9 dan 10 orang siswa. Setelah itu baru saya melaksanakan *tournament*. Di waktu sebelum pelaksanaan *tournament* untuk memotivasi siswa supaya mau bergerak dan tidak malas malasan maka saya menyebutkan di akhir *tournament* nanti akan ada hadiah. Nilai ketuntasan di dalam penelitian ini di ambil dari nilai KKM yaitu 76. Jadi di akhir nanti akan di bandingkan nilai dari siklus 1 ke siklus 2.

Dari hasil penilaian tersebut diperoleh data hasil penilaian tiap-tiap siswa pada siklus I, untuk lebih jelas dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini.

Dari hasil penilaian yang dilakukan pada siklus I yakni diperoleh nilai 50-56 dengan frekuensi 1 (2,7%), nilai 57-63 dengan frekuensi 7 (18,9%), nilai 64-70 dengan frekuensi 4 (10,8%), nilai 71-77 dengan frekuensi 3 (8,1%), nilai 78-84 dengan frekuensi 10 (27,1%), nilai 85-91 dengan frekuensi 12 ( 32,4%). Dibawah ini merupakan tabel dan grafik distribusi data nilai berdasarkan hasil kemampuan siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus 1

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	50-56	1	2,7%
2	57-63	7	18,9%
3	64-70	4	10,8%
4	71-77	3	8,1%
5	78-84	10	27,1%
6	85-91	12	32,4%
	<b>Jumlah</b>	<b>37</b>	<b>100%</b>

Selanjutnya dari hasil distribusi data tes siklus 1 kelas VIII 1 SMPN 4 Kota Pekanbaru di atas, dapat diklasifikasikan pada diagram di bawah ini.



Grafik 1 . Histogram Tes Siklus 1 Siswa kelas VIII 1 SMPN 4 Kota Pekanbaru.



## 2. Data Hasil Tes *Drubbling* Sepak bola Kelas VIII 1 SMPN 4 Kota Pekanbaru Pada Siklus II

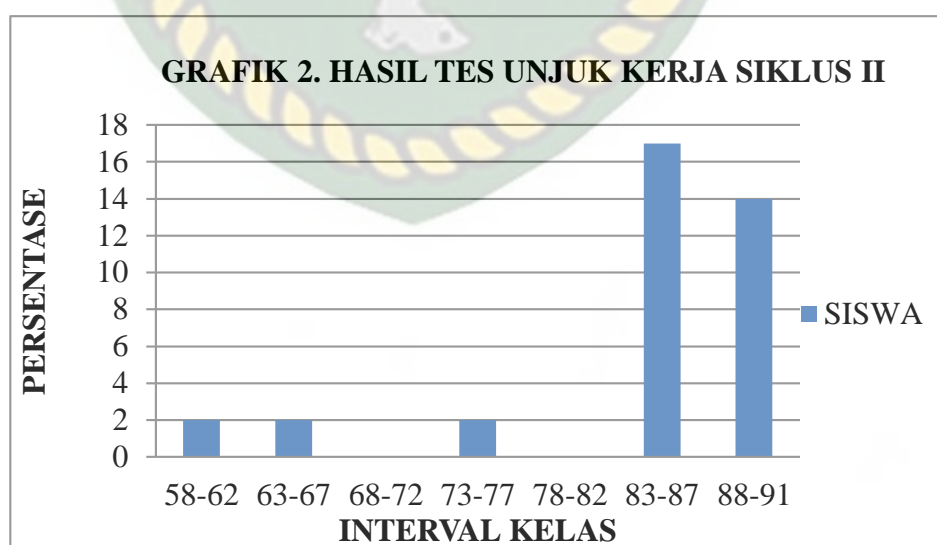
Setelah dilakukan tes siklus I ditemukan beberapa siswa belum tuntas mencapai nilai KKM, sehingga siklus II dilanjutkan agar bisa menjadi nilai perbandingan ( untuk meningkatkan nilai siswa dari siklus II). Berdasarkan hasil tes siklus II dapat diperoleh nilai tertinggi pada siklus II ini adalah 91,6 sedangkan nilai terendah pada siklus II ini adalah 58,3.

Dimana nilai interval siswa pelaksanaan siklus II, antara 58-62 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase (5,5%), nilai interval antara 63-67 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase (5,4%), nilai interval antara 68-72 dengan 0 siswa atau dengan nilai persentase (0%), nilai interval antara 73-77 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase (5,4%), nilai interval antara 78-82 dengan 0 siswa atau dengan nilai persentase (0%), nilai interval antara 83-87 dengan 17 siswa atau dengan nilai persentase (45,9%), Dan nilai interval 88-91 dengan 14 siswa dengan nilai persentase (37,9%). Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel distribusi frekuensi tes perlakuan siklus II dibawah ini.

**Tabel 4.2 Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus 1I**

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	58 – 62	2	5,4 %
2	63 – 67	2	5,4 %
3	68 – 72	0	0 %
4	73 – 77	2	5,4%
5	78 – 82	0	0%
6	83 – 87	17	45,9 %
7	88 - 91	14	37,9%
<b>Jumlah</b>		<b>37</b>	<b>100%</b>

Selanjutnya dari hasil distribusi data tes siklus 2 kelas VIII 1 SMPN 4 Kota Pekanbaru di atas, Dapat diklasifikasikan pada diagram di bawah ini.



Grafik 2 . Histogram Tes Siklus 2 Siswa kelas VIII 1 SMPN.4 Kota Pekanbaru.

## B. Analisis data

### 1. Analisis Tes *Dribbling* Sepakbola Kelas VIII 1 SMPN 4 Kota Pekanbaru Pada Siklus I

Berdasarkan tes *Dribbling* sepakbola melalui model pembelajaran *Cooperative tipe (TGT) Team Games Tournament* pada siswa kelas VIII 1 SMP.N 4 Kota Pekanbaru pada siklus 1 dari 37 orang siswa maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 22 orang atau 59,5% siswa dikelas tersebut telah tuntas mencapai KKM. Alasan mengapa siswa masih sedikit yang tuntas di kelas tersebut pada siklus 1 tidak terlepas dari KKM yang ditetapkan yaitu 76. Sebagian besar siswa belum bisa *Dribbling*, dan masih kurang seriusnya siswa menjadi faktor nilai mereka rendah dan harus ditingkatkan lagi di siklus 2.

Karena kurang seriusnya mereka dalam bermain sepak bola maka perkenaan bola pada saat *Dribbling* dengan punggung kaki kurang baik. Kalau teknik seperti kaki tumpu berada di samping bola, kaki bagian dalam menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk masih banyak siswa yang belum melakukan seperti itu.

Pada siklus pertama, siswa yang melakukan persiapan berupa badan menghadap sasaran di belakang bola sudah terlihat benar dan bagus. Skor keseluruhan untuk persiapan adalah 148 dengan rata rata 4.

Pada tahap pelaksanaan yaitu kaki tumpu berada di samping bola, kaki bagian dalam menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk, kaki bagian

punggung kaki menggiring bola, dengan pandangan ke arah bola dan jalan bolanya, skor yang diperoleh siswa cukup bervariasi. Pada tahap persiapan skor keseluruhan adalah 135 Yang mendapat poin 4 sebanyak 22 , dan mendapat skor 3 sebanyak 14, yang mendapat skor 2 sebanyak 1 dan yang mendapat skor 1 pada tahap pelaksanaan adalah tidak ada siswa.

Sedangkan pada tahap pelaksanaan skor yang didapat oleh siswa adalah 96 di mana diskor 4 didapat tidak ada siswa dan di skor 3 di dapat 24 orang dan diskor 2 di dapat 13 orang dan yang mendapatkan skor 1 pada tahap pelaksanaan adalah tidak ada siswa. dan pada tahap lanjutan skor yang didapat oleh siswa adalah 109 di mana diskor 4 didapat 14 siswa dan di skor 3 di dapat 15 orang dan diskor 2 di dapat 8 orang dan yang mendapatkan skor 1 pada tahap lanjutan adalah tidak ada siswa.

## **2. Analisis Tes *Dribbling* Sepak Bola pada Siswa Kelas VIII 1 SMP.N 4 Pekanbaru pada Siklus II.**

Berdasarkan hasil tes penelitian *Dribbling* sepak bola melalui model pembelajaran *cooperative* tipe (TGT) *team games tournament* pada siswa kelas VIII 1 SMP.N 4 Pekanbaru pada siklus II dari 37 siswa maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 31 orang atau 83,7 % siswa di kelas tersebut telah tuntas mencapai KKM dan nilai meningkat dari siklus 1. Dan di bawah ini skor lengkap nya di jelaskan:

Pada siklus kedua siswa yang melakukan persiapan berupa badan menghadap sasaran dengan kaki yang digunakan ialah punggung kaki



sudah mulai bagus. Skor yang diperoleh merupakan mendekati skor maksimal. Setiap siswa menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti proses belajar *Dribbling* sepak bola sehingga diperoleh skor keseluruhan untuk persiapan adalah 141 dengan rata rata 4.

Pada tahap pelaksanaan di siklus kedua penelitian, para siswa sudah menampilkan hasil yang meningkat. Adapun aktivitas pada tahap pelaksanaan adalah kaki tumpu berada di samping bola, kaki bagian punggung menggiring bola, lutut sedikit ditekuk, skor yang diperoleh siswa cukup bervariasi. Pada tahap pelaksanaan skor keseluruham adalah 104 dengan yang memperoleh poin 4 tidak ada siswa , dan mendapat skor 3 sebanyak 32 orang, yang mendapat skor 2 sebanyak 5 orang dan yang mendapat skor 1 pada tahap pelaksanaan tidak ada siswa.

Terakhir, kegiatan pengamatan pada penelitian kegiatan *Dribbling* siswa adalah tahapan lanjutan. Pada tahapan lanjutan yaitu pandangan mata ditujukan ke bola dan mengikuti arah jalannya bola skor yang didapat oleh siswa adalah 124 dimana diskor 4 didapat 14 orang siswa dan di skor 3 didapat 20 orang siswa dan diskor 2 didapat 4 orang siswa, skor 1 tidak ada siswa yan mendapat skor tersebut.

Untuk lebih jelas paparan yang saya jelaskan, dapat dilihat data siklus 1 dan siklu II yang telah dianalisa pada tabel berikut ini.

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Ketuntasan Siswa

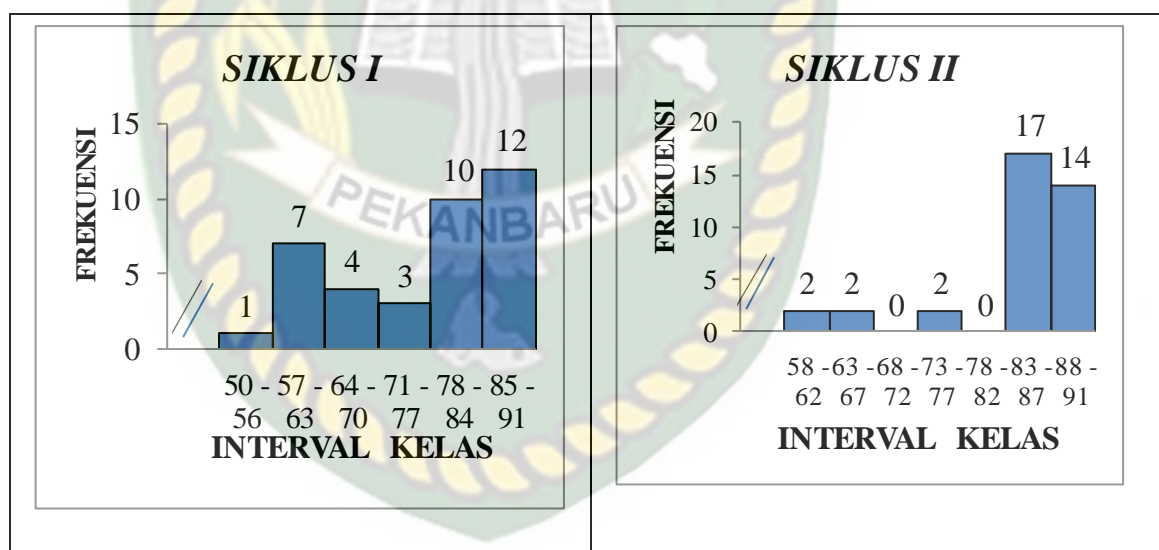
KATEGORI	RATA – RATA		KETERANGAN
	Siklus I	Siklus II	
Jumlah Siswa Tuntas	22	31	Terjadi Peningkatan Nilai
Jumlah siswa tidak tuntas	15	6	
Nilai Tertinggi	91,6	91,6	
Nilai Terendah	50	58,3	
Nilai rata-rata tuntas	59,5%	83,7%	
Nilai rata-rata tidak tuntas	40,5%	16,3%	

### C. Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe (TGT) *Team Games Tournament* dalam proses pendidikan jasmani, Siswa mendapat pengalaman baru dari pelajaran olahraga itu sendiri karena dengan adanya turnamen siswa dengan sungguh-sungguh mengikuti proses pembelajaran yang di jalankan pada saat pelajaran penjas kesrek. Apabila minat siswa dalam belajar sudah baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Dari hasil penelitian pada siklus 1 siswa yang mencapai KKM ada 59,5%. Peneliti merasa perlu perbaikan pada siklus II untuk mengetahui dampak positif penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe (TGT) *Team Games*

*Tournament* dalam meningkatkan ketrampilan *Dribbling* sepak bola siswa. Selain itu, peneliti menjalankan siklus ke II agar bisa menjadi bahan perbandingan anatar siklus 1 dan siklus II. Pada saat menjalankan siklus ke II hasil siswa dalam *Dribbling* sepak bola terlihat meningkat. Terjadi perbedaan yang cukup baik antara siklus 1 dan di siklus II. Disamping itu, penerapan model pembelajaran *Cooperative* tipe (TGT) *Team Games Tournament* guna meningkatkan keterampilan *Dribbling* sepak bola siswa menunjukkan ketuntasan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan 31 orang siswa juga sudah tuntas mencapai nilai KKM atau sudah 83,7% tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel frekuensi di bawah ini.



Grafik 4.3. Perbandingan Histogram Tes Siklus 1 Dan Tes Siklu II Siswa kelas VIII 1 SMP N 4 Pekanbaru

Meningkatnya hasil pembelajaran siswa pada saat praktek *Dribbling* permainan sepakbola melalui model pembelajaran *cooperative* tipe *team games tournament* (TGT), Karena dengan menggunakan model pembelajaran tersebut dapat memotivasi siswa untuk bisa menjadi juara di tournament tersebut dan mereka berlomba untuk menjadi yang terbaik dan dapat melakukan *Dribbling*

degan baik, dan siswa tampak bersemangat dan lebih ceria, siswa juga tertarik untuk lebih bergerak aktif dalam melakukan praktek *Dribbling* sepak bola, sehingga terdapat peningkatan dan perkembangan selama menjalankan siklus.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *cooperative* tipe (TGT) *team games tournament* dapat meningkatkan keterampilan *Dribbling* sepak bola pada permainan sepakbola. Oleh karena itu, peneliti ingin meningkatkan hasil belajar keterampilan dribbling melalui metode pembelajaran *Komperatif Teams Games Tournaments* (TGT), karena dengan menggunakan metode komperatif akan mampu membuat siswa senang dan tidak jenuh mengikuti pembelajaran yang di sampaikan oleh gurunya, siswa juga tertarik pada saat proses pembelajaran kelompok yang berbentuk permainan dan pertandingan, dan siswa termotivasi dan bersemangat untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* dan mengalahkan tim lain dipertemuan selanjutnya.



## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa data, pengujian pernyataan dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Terdapat peningkatan keterampilan *Dribbling* dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran *cooperative* tipe *team games tournament* (TGT) pada Siswa Kelas VIII 1 SMPN.4 Kota Pekanbaru".

#### B. Saran

Berdasarkan hasil analisis data kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan sebagai berikut:

1. Siswa diharapkan mempersiapkan diri untuk mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan petunjuk yang diarahkan guru penjaskesrek.
2. Guru diharapkan mampu memodifikasi model model pembelajaran sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.
3. Guru diharapkan dapat menggunakan berbagai metode yang bervariasi salah satunya menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan *Dribbling* sepakbola siswa.
4. Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran dan mampu mengembangkan pendekatan belajar atau, Model belajar yang sesuai dengan lingkungan sekolah.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :

**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Sukma, (2016), *Buku Olahraga Paling Lengkap*, Jakarta: PT Serambi Semesta Distribusi.
- Arikunto, dkk, (2017), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Askara.
- Ariffudin, David Havera, dan Yuli Hartati, (2016), *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Passing Dalam Permainan Sepak Bola*, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 4(1): 129-135.
- Anggi R, Medrika, dkk, (2018), Pengaruh Latihan Dribbel 20 Yards Square Terhadap Kemampuan Menggiring Bola, Jurnal Olahraga Prestasi, 14(2): 149-163.
- Aprianova, Farid, dan Imam Hariadi, (2016), Metode Drill Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa Sekolah Sepak Bola Putra Zodiac Kabupaten Bojonegoro Usia 13-15 Tahun, Jurnal Kepelatihan Olahraga, 1(1): 63-77.
- Arikunto, dkk, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Askara.
- Badar al-Tabany, Trianto Ibnu, (2015), *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Bimantara, Dwi Yudha, (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 7(3): 17-21.
- Charlim, dkk, (2011), *Mengenal Lebih Jauh Tentang Sepakbola*. Jakarta: Multi Kreasi Satu delapan.
- Cook, Malcolm, (2013), *101 Drills Sepak Bola Untuk Pemain Muda*. Jakarta: PT Indeks.
- Dinata, Marta, (2007), *Dasar-Dasar Mengajar Sepak Bola*. Jakarta: Cerdas Jaya.
- Edi Hartomo & Widyastuti, *Buku Pegangan Guru Olahraga*, Semarang: Aneka Ilmu
- Fajrin, Yanuar Nur, dan Sudarso, (2014), *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola*, Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 2(2): 481-484.
- Hidayat, Witono, (2017), *Buku Pinter Sepakbola*. Jakarta: Anugrah.
- Hamdayana, Jumanta, (2016), *Metodologi Pengajaran*, Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Hamzah, (2019), *Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan Dribbling Dalam Permainan Sepak Bola Di Klub SSB Gemilang*, Jurna Olahraga Indrigiri, 4(1): 57-68.

- Isjoni, (2009), *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jakni, (2017), *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Alfabeta.
- Kusumah, Wijaya, (2009), *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Indeks.
- Kusumawardani, Siska, (2017), Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Melalui Penerapan Model Cooperatif Learning Tipe TGT, *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(1): 63-68.
- Luxbacher, Joseph A, (2012), *Sepakbola Edisi Kedua*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Mappaompo, Adam, dan Silaturrahmi, (2015), *Koordinasi Mata Kaki, Keseimbangan, Kelincahan, dan Keterampilan Menggiring Dalam Sepak Bola*, *Jurnal Penelitian Pendidikan Insani*, 18(1): 11-16.
- Mamanda, Slamet, dan Sumantri, Made, (2018), Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dengan Menggunakan Media Kartu Cetak untuk Meningkatkan Hasil Belajar, *Journal of Education Action Reseach*, 2(4): 348-354.
- Mukti, Frisilia Aditya, (2018), *Pengaruh Permainan 1 vs 1 Countinuous Terhadap Hasil Belajar Dribbling dan Controlling Sepak Bola Pada Siswa Kelas X IPA 1 Sma Negeri 16 Surabaya*, *Jurna Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6(1): 125-134.
- Muslich, Masnur, (2009), *Melaksanakan PTK itu Mudah*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nugraha, Andi, (2012), *Mahir Sepakbola*. Bandung: Nuansa Cendana.
- Nugroho, Dian Riski, (2013), Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bola Voli DI kelas X SMA N 1 Panggul, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1): 161-165.
- Priyanti, Elis Dwi, (2014), Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Dengan Menerapkan Metode TGT, *Bravo's Jurnal*, 2(3): 135-142.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan*. 2007. Jakarta: Biro Humas dan Hukum Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga.
- Purwandari, Amanda, dan Wahyuningtyas, Dyah Tri, (2017), Eksperimen Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Keranjang Biji-Bijian terhadap Hasil Belajar Materi Perkalian dan Pembagian Siswa kelas II SDN Sapterenggo 02, 1(3): 163-170.
- Rusman, (2013), *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salim, Agus, (2007), *Buku Pintar Sepak Bola*, Bandung: Jembar.



- Saputra, M. Randi Eka, (2019), Pengembangan Variasi Model Latihan Dribbling Sepak Bola Untuk Atlet Usia 13-15 Tahun, Indonesia Performance Journal, 3(1): 8-15.
- Surtiyo U, Suwandi, (2008), *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukasih, Ni Nyoman, (2018), *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments untuk Meningkatkan Belajar Pkn*, Jurnal Ilmiah Seoklah Dasar, 2(3): 224-229.
- Sanjaya, Wina, (2016), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sukamto, Anto. (2012). *Analisis Kekuatan Tungkai Dan Kecepatan Lari Dengan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Smk Negeri 1 Somba Opu Kabupaten Gowa*. Competitor: Jurnal Pendidikan Keplatihan Olahraga, 4(2): 1-8.
- Setiawan, Rio Danang, (2017). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE Teams Games Tournament (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 5(3):564-572.
- Setiawan, Andri, (2013), *Korelasi antara Lari dengan Kecepatan Dribble Dalam Pembelajaran Sepak Bola Peserta Didik SMK Itthadil Ikhwan Kabupaten Lamongan Tahun 2012/2013*, Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang, 1(3): 122-125
- Taufik, Muhammad Syamsul, dkk, (2019), *Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Dengan Menggunakan Media Audio Visual, IKIP Budi Utomo Malang*,3(1): 43-52.
- Teladaningsih, one, dkk, (2019), *Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Peserta Didik Kelas 4 SD*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 4(1): 17-28.
- Wijaya kusuma, I Dewa Made A, (2018), *Upaya meningkatkan Hasil Belajar Dribbel Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together dan Media Audio Visual*, Jurnal sportiv, 4(1): 73-86.