

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE
(TGT) *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP *PASSING*
SEPAK BOLA SISWA SMAN 2 KELAS X IPA 2
KOTA DUMAI**

SKRIPSI

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



**OLEH:
MUHAMMAD HARKAT HABIBI
NPM. 166610715**

PEMBIMBING

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

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

2020

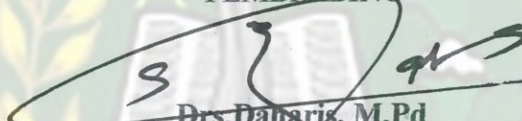
PENGESAHAN SKRIPSI

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE (TGT) *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP *PASSING* SEPAK BOLA SISWA SMA N 2 KELAS X IPA 2 KOTA DUMAI

Dipersiapkan oleh

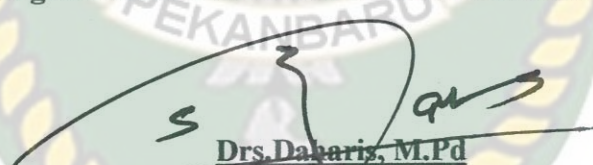
Nama : Muhammad Harkat Habibi
NPM : 166610715
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu(S1)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PEMBIMBING


Drs. Daharis, M.Pd
NIDN. 0020046109

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi


Drs. Daharis, M.Pd
NIP. 19611231 198602 1 002
NIDN. 0020046109

Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau

Wakil Dekan Bidang Akademik

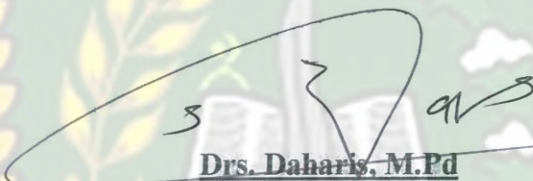


Dr. Sri Annah, S.Pd., M.Si
NIP. 19701007 199803 2 022
NIDN. 0007107005

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

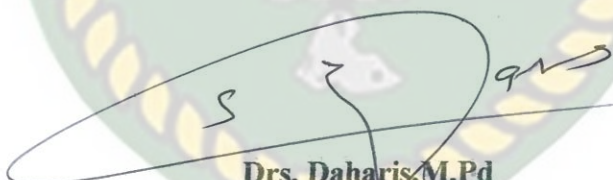
Nama : Muhammad Harkat Habibi
Npm : 166610715
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe
(TGT) *Teams Games Tournament* Terhadap *Passing Sepak Bola* Siswa SMA N 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai

PEMBIMBING


Drs. Daharis, M.Pd

NIDN: 0020046109

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau


Drs. Daharis, M.Pd

NIP: 196112311986021002

NIDN: 0020046109

SURAT KETERANGAN

kami pembimbing skripsi dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Muhammad Harkat Habibi
NPM : 166610715
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu (SI)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Telah selesai menyusun Skripsi dengan judul :

“Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe (TGT) Team Games Tournament* Terhadap *Passing Sepak Bola* Siswa SMA N 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai.”

Dengan surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Disetujui Oleh :

PEMBIMBING











Drs. Daharis, M.Pd
NIDN. 0020046109

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI


Telah dilaksanakan Bimbingan Skripsi Terhadap :

Nama : Muhammad Harkat Habibi
NPM : 166610715
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu(S1)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pembimbing : Drs. Daharis, M.Pd
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe (TGT) *Team Games Tournament* Terhadap *Passing Sepak Bola Siswa SMA N 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai.*

Tanggal	Berita Bimbingan	paraf
13-7-1019	Pengajuan judul ke Ketua Prodi dan acc judul	
4-10-2019	Latar belakang masalah, penulisan Sumber Yang Jelas dan di perbaiki.	
17-10-2019	Daftar Pustaka, Tambah Teori Buku dan Jurnal di perbaiki.	
1 -11-2019	Acc proposal.	
13-11-2019	Seminar proposal.	
23-12-2019	Perbaikan seminar proposal	
16-01-2019	Melakukan penelitian dan pengolahan data.	
10-02 -2019	Acc untuk skripsi	

Pekanbaru, February 2020
Wakil Dekan Bidang Akademik




Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si
NIP. 19701007 199803 2 022
NIDN. 0007107005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Harkat Habibi
NPM : 166610715
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Jenjang Studi : Strata Satu (SI)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning*
Tipe (TGT) *Team Games Tournament* Terhadap
Passing Sepak Bola Siswa SMA N 2 Kelas X IPA 2
Kota Dumai.

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 dan di bimbing 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 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, Febuari 2020



M Harkat Habibi

NPM. 166610285

ABSTRAK

Habibi Harkat. 2020. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe (TGT) Team Games Tournament* Terhadap *Passing Sepak Bola* Siswa SMA N 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan teknik dasar *passing* sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe (TGT) team games tournament*. Dengan sampel yang di ambil 28 orang siswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian PTK. Berdasarkan hasil pengolahan data dari pelaksana siklus 1 siswa tuntas 35% dan di lanjutkan ke siklus II siswa tuntas 82% dan nilai siswa mengalami peningkatan dari siklus 1. Berdasarkan hasil analisi data, Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan keterampilan *passing* permainan sepak bola melalui model pembelajaran *cooperative learning tipe (TGT) team games tournament* pada siswa kelas X IPA 2 SMA N 2 Kota Dumai.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Cooperative Learning, Tipe (TGT) Team Games Tournament, Passing Sepak Bola.*

ABSTRACT

Habibi Harkat. 2020. Applicatio Of Learning Model Cooperative Learning Tipe (TGT) Tournament Games Team On Passing In Football 2ND High School, Through X IPA CLASS 2 Kota Dumai

There were still some students who did not know the correct passing technique in playing football in class X IPA 2 Senior High School 2 Dumai City. The purpose of this study was to improve the basic technique of passing football using the cooperative learning type (TGT) team games tournament model. With samples taken 28 students. This research is a type of PTK research. Based on the results of data processing from Pelaksana cycle 1, students complete 35% and proceed to cycle II. students complete 82% and student scores increase from cycle 1. Based on the results of data analysis, the conclusions in this study are There was an increase in football passing skills through the cooperative learning type (TGT) learning game team model in Class X IPA 2 Senior High School 2 Dumai City students.

Key words: Applicatio Of Learning Model Cooperative Learning Tipe (TGT) Model Tournament Games, Football Passing.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil 'Alamiin, penulis selalu bersyukur atas segala rahmat dan nikmat Allah SWT, yang selalu melimpahkan karunia-Nya. Shalawat beserta salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul: **“Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Type (TGT) Team Games Tournament Terhadap Passing Sepak Bola Siswa Kelas SMAN 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai”**. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Islam Riau. Dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis menyadari masih mempunyai kelemahan, kekurangan dan keterbatasan dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran serta masukan yang sifatnya membangun dari semua pihak. Dalam kesempatan ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs, Daharis, M.Pd selaku Ketua Prodi Studi Penjaskesrek sekaligus Pembimbing Utama yang luar biasa sudah meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan serta membimbing penulis dalam penyelesaian proposal.
2. Ibu Merlina Sari, M. Pd selaku Sekretaris Program Studi Penjaskesrek
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

4. Bapak /Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Prodi Penjaskesrek.
5. Teristimewa buat keluarga tercinta yang telah banyak berkorban baik materi maupun moril yang tak mungkin terbalas sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Khususnya untuk Ayahanda Tercinta CHAIRUDDIN (ALM) dan tentunya Ibunda HERLINA, bujing risna serta kakak sari, ade, vivi, nuzul, devi, aldi dan fira yang telah memberikan semangat untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan khususnya angkatan 2016 kelas E yang ada dikala susah dan senang serta yang lainnya ucapan terima kasih atas dukungan kalian. Memberikan bantuan, informasi dan motivasi dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan pembuatan dan penyusunan serta penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan kelengkapannya baik yang disengaja maupun tidak sengaja. Oleh karna itu, kritik dan saran penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan untuk masa yang akan datang.

Pekanbaru, Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT KETERANGAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Peneliti	6
F. Manfaat Peneliti	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Model Pembelajaran Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	9
a. Pengertian Model Pembelajaran Tipe <i>Team Games</i> <i>Tournament</i> (TGT).....	9

b. Langkah -langkah Model Pembelajaran Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	12
c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	15
2. Hakikat Passing	16
a. Pengertian Passing	16
B. Kerangka Pemikiran.....	19
C. Hipotesis Penelitian	21
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Populasi dan Subyek	28
C. Defenisi Operasional.....	29
D. Pengembangan Intrumen.....	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....	35
A. Deskripsi Data	35
B. Analisis Data	39
C. Pembahasan.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43
A. Kesimpulan.....	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel Populasi Penelitian.....	28
2. Tabel Rubik Penilaian Unjuk Kerja Teknik Dasar <i>Passing</i> Permainan Sepak Bola.....	31
3. Tabel Interval Kategori Kemampuan <i>Passing</i> Permainan Sepak Bola	33
4. Tabel Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus I.....	36
5. Tabel Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklum II.....	38
6. Tabel Distribusi Frekuensi Ketentuan Siswa.....	42



DAFTAR GAMBAR

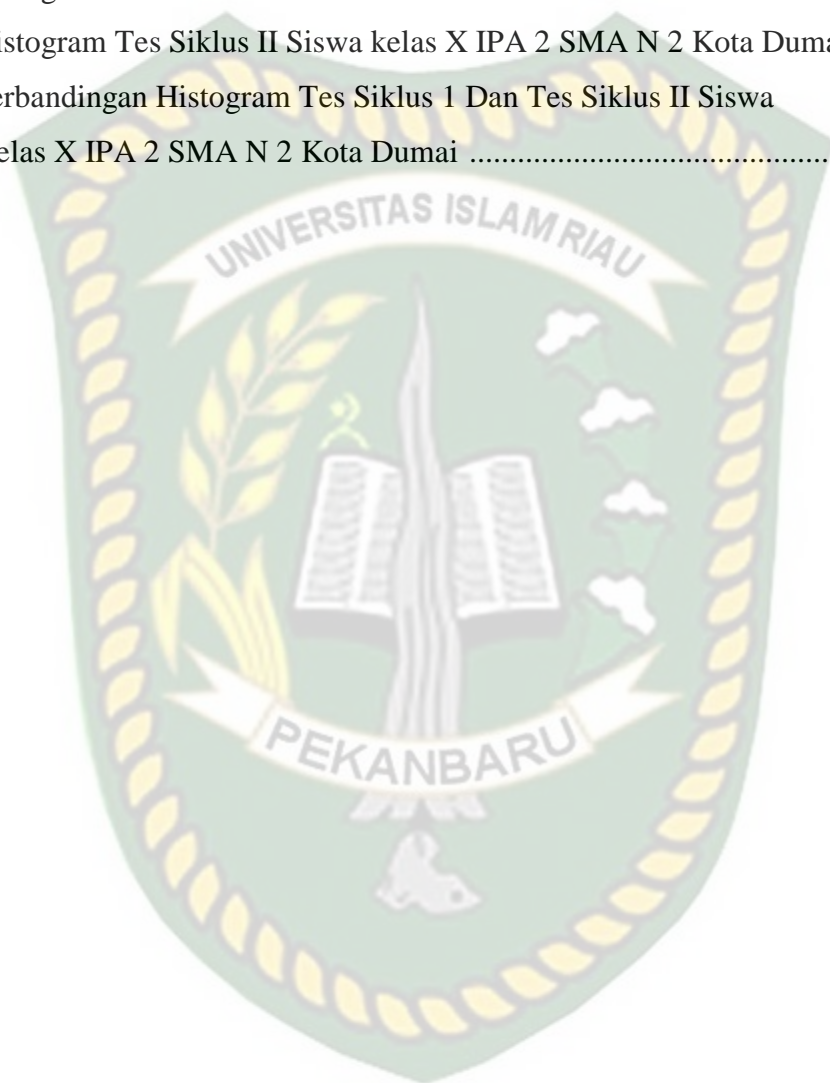
	Halaman
1. Posisi Kaki Saat Passing	18
2. Siklus Pelaksanaa Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	22



DAFTAR GRAFIK

HALAMAN

1. Histogram Tes Siklus 1 Siswa kelas X IPA 2 SMA N 2 Kota Dumai..... 37
2. Histogram Tes Siklus II Siswa kelas X IPA 2 SMA N 2 Kota Dumai 39
3. Perbandingan Histogram Tes Siklus 1 Dan Tes Siklus II Siswa kelas X IPA 2 SMA N 2 Kota Dumai 44



DAFTAR LAMPIRAN

	HALAMAN
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran/ RPP	49
2. Pencarian Nilai Tes Siklus 1	59
3. Analisis Statistik Siklus I	61
4. Daftar nilai siswa Kelas X Ipa 2 SMA N 2 Kota Dumai Siklus I	63
5. Pencarian Nilai Tes Siklus 2	64
6. Analisis Statistik Siklus II	66
7. Daftar Nilai siswa Kelas X Ipa 2 SMA N 2 Kota Dumai Siklus II	68
8. Dokumentasi Penelitian	69



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM) melalui kegiatan pembelajaran. Tujuan pendidikan adalah membentuk sumber daya manusia yang berkualitas tinggi yaitu manusia yang mampu menghadapi perkembangan zaman. Kurikulum 2013 atau Pendidikan Berbasis Karakter adalah kurikulum baru yang dicetuskan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI untuk menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skill, dan pendidikan berkarakter, siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun disiplin yang tinggi.

Pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia di dunia. Oleh sebab itu, hampir semua Negara menempatkan pendidikan sebagai suatu yang penting dan utama dalam konteks pembangunan bangsa dan Negara. Begitu juga Indonesia menempatkan pendidikan sebagai sesuatu yang penting dan utama. Hal ini dapat dilihat dari isi pembukaan UUD 1945 alinea IV yang menegaskan bahwa salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan pada dasarnya merupakan rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi

lebih terarah dan bermakna. Dalam fungsinya, pendidikan nasional berusaha untuk mengembangkan kemampuan, menerangi segala kekurangan, serta keterbelakangan dan kebodohan. Tapi juga menitik beratkan pada aspek kesehatan yang berhubungan dengan jasmani.

Pembangunan dibidang keolahragaan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam pendidikan jasmani, rohani dan sosial serta membentuk watak dan kepribadian bangsa yang bermartabat. Menyadari bahwa olahraga merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, untuk itulah pemerintah menjadikan sebagai salah satu bagian dari pembangunan nasional.

Pembangunan dalam pendidikan Indonesia merupakan suatu perwujudan kehidupan bangsa. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional menetapkan: “Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga memerlukan peraturan, pendidikan, pelatihan, pengembangan dan dana pengawasan (UU RI, 2005).

Pendidikan jasmani tidak terlepas dari usaha Pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya, pendidikan jasmani merupakan usaha untuk menerapkan pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah kehidupan yang sehat jasmani dan rohani, usaha tersebut berupa kegiatan jasmani atau fisik secara ilmiah, terarah, dan sistematis yang tersusun oleh lembaga pendidikan.

Salah satu keberhasilan seorang guru adalah pada saat guru mampu menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Kegiatan belajar mengajar yang efektif akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan apa yang diharapkan dalam pembelajaran itu dapat tercapai.

Pendidikan jasmani dan olahraga adalah proses pendidikan melalui aktifitas jasmani yang bertujuan untuk kebugaran meningkatkan kualitas atau keterampilan gerak motorik juga merupakan sarana serta pembinaan prestasi yang dilakukan di lembaga pendidikan sekolah serta pada lembaga pendidikan di luar sekolah. Dalam pendidikan jasmani, banyak cabang olahraga yang dipelajari di sekolah sesuai dengan kurikulum yang ada, termasuk sepakbola. Sepakbola adalah suatu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari sebelas orang dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan untuk memperoleh kemenangan dengan peraturan-peraturan tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa olahraga yang diajarkan dalam bidang studi penjas harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Dalam Kurikulum yang telah dibuat oleh Pemerintah, permainan Sepakbola di tingkat SMA siswa ditargetkan mampu melakukan *passing* dengan teknik yang tepat. Akan tetapi, setelah guru mengajarkan dan mempraktikkan *passing* pada permainan sepak bola, umumnya peserta didik tidak mampu melaksanakannya dengan baik dan benar. Yaitu kurang sempurna gerakannya dalam melakukan gerakan *passing* diantaranya: Ayunan dan tumpuan kaki yang salah, Sikap dan kecondongan tubuh serta ayunan tangan yang tidak tepat dalam mempertahankan

keseimbangan dan stabilitas tubuh. Karena geraknya tidak sempurna sehingga hasil *passing*nya kurang sempurna.

Untuk memperoleh *passing* yang baik diperlukan model pembelajaran yang tepat agar siswa mudah melaksanakan atau mempraktikkannya dengan benar. Salah satu model pembelajaran yang dianggap tepat untuk digunakan dalam *passing* adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Team Games Tournament (TGT) merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Proses pembelajaran dengan model kooperatif mampu merangsang dan menggugah potensi siswa secara optimal. Pembelajaran kooperatif model 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 dan *reinforcement*.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa lebih termotivasi, lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar sehingga kegiatan yang sedang dilakukan menarik serta dapat memberikan hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran ini dipilih karena disetiap pertemuan, memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, dan keterlibatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan yang penulis amati, siswa pada umumnya tidak mampu melakukan teknik dasar permainan sepakbola dengan baik seperti teknik dasar *passing* sehingga hasil *passing* siswa tidak tepat, hal ini disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang tepat.

Faktor lain yang mempengaruhi kegiatan proses belajar mengajar adalah proses kegiatan pembelajaran kurang didukung dengan ketersediaan sarana dan prasarana yang lengkap. Sarana dan prasarana yang tidak lengkap akan menyulitkan bagi guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, motivasi dan minat anak kurang dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Seorang guru harus bisa membuat perubahan-perubahan pada saat pembelajaran agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton dan siswa tidak merasa bosan dalam proses belajar, yaitu dengan cara menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Pada pembelajaran ini, siswa dituntut untuk mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu 70.

Dari uraian di atas, penulis mengangkat masalah ini menjadi suatu penelitian yang berjudul : ***“Penerapan Model Pembelajaran cooperative Learning Tipe (TGT)Team Games Tournament Terhadap Passing Sepakbola Siswa Kelas X IPA 2 SMA N 2 Kota Dumai.***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa pada umumnya tidak mampu melakukan teknik dasar *passing* pada permainan sepakbola.

2. Metode pembelajaran yang digunakan kurang tepat dalam meningkatkan *passing* sepakbola.
3. Keterbatasan sarana dan prasarana dalam pembelajaran sepakbola.
4. Kurangnya motivasi siswa dalam mata pelajaran penjas baik di dalam kelas maupun di lapangan.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat terbatasnya kemampuan waktu dan dana yang tersedia maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut: “*Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Passing Sepakbola Siswa SMAN 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai*”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Bisakah Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Team Games Tournament (TGT)* dapat Meningkatkan *Passing* Sepakbola Siswa SMAN 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan *passing* sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Team Games Tournament (TGT)* pada siswa SMAN 2 Kelas X IPA 2 Kota Dumai.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang penulis lakukan diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

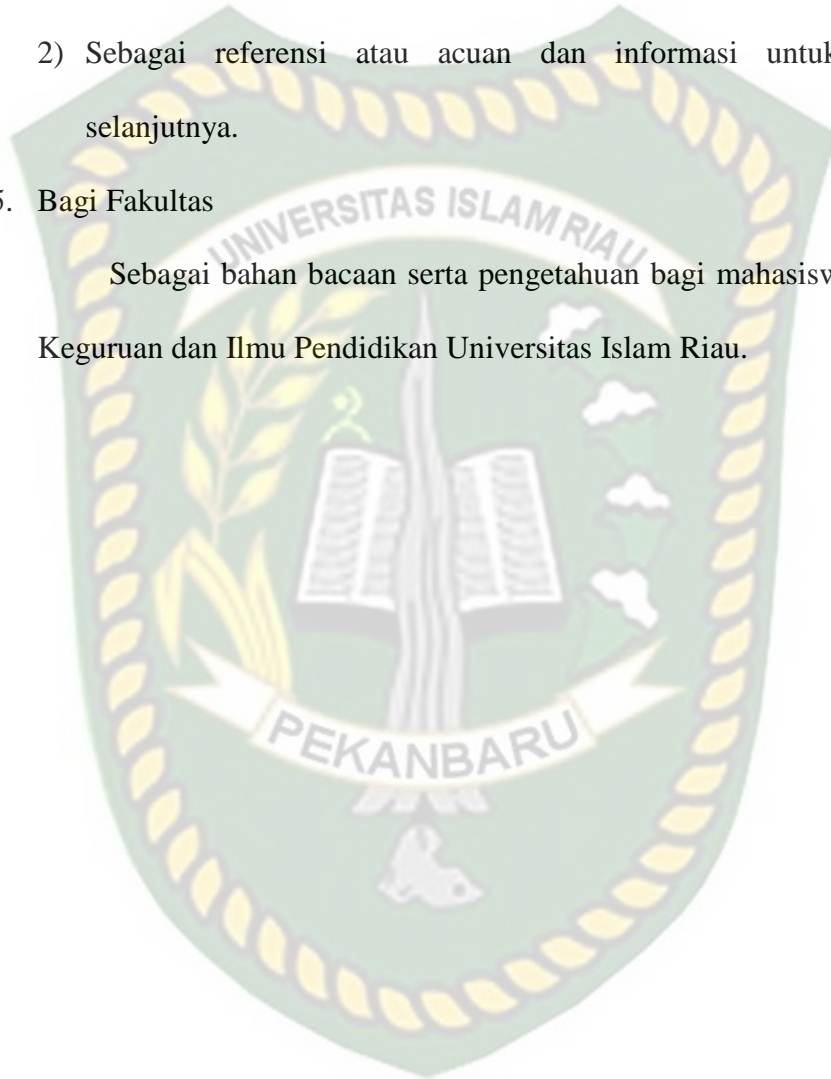
1. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan pembelajaran keterampilan *passing* anak
 - 2) Meningkatkan rasa percaya diri dan rasa senang terhadap proses pendidikan jasmani
 - 3) Meningkatkan pemahaman, pengetahuan, pemikiran konsep belajar melalui Model pembelajaran kooperatif
2. Bagi Guru
 - 1) Memberikan pengetahuan dan pengalaman dalam penerapan model pembelajaran pada siswa
 - 2) Meningkatkan pemahaman tentang penerapan model-model pembelajaran.
 - 3) Mengembangkan kemampuan penerapan model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani.
3. Bagi Sekolah
 - 1) Memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran.
 - 2) Mampu mengembangkan pendekatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan lingkungan.

4. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Riau.
- 2) Sebagai referensi atau acuan dan informasi untuk penelian selanjutnya.

5. Bagi Fakultas

Sebagai bahan bacaan serta pengetahuan bagi mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Team Games Tournament* (TGT)

Pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran *cooperative* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antarsiswa untuk mencapai prestasi yang maksimal. Bagian esensial dari model ini adalah aktivitas belajar dirancang dalam bentuk permainan, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks namun tetap menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Melalui pembelajaran ini siswa diharapkan dengan cepat meningkatkan ketuntasan belajar baik secara berkelompok maupun individual.

Agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka seorang guru harus berupaya melakukan inovasi – inovasi dalam pembelajaran. Seorang guru harus dapat menemukan cara tepat agar materi dapat diserap dengan cepat oleh siswa. Dengan menggunakan inovasi – inovasi tersebut diharapkan hasil yang dicapai sesuai dengan apa yang diharapkan. Salah satu teknik pembelajaran

yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah metode *Team Games Tournament*.

Menurut Purwani, Rai, dan Darmayasa. (2014: 3) “*Team Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif sederhana yang mampu menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama melalui kompetensi, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pembelajaran kooperatif”.

Menurut Suadnyana, Kanca, dan Pasek. (2014: 3) “Dalam Pembelajaran *Cooperative* tipe *Team Games Tournament* siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, pembelajaran ini mengacu pada pertandingan permainan Tim, melalui turnamen diharapkan para peserta didik lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuannya dengan cara berkompetisi.

Lebih jauh Slavin memaparkan bahwa: “*Team games tournament (TGT)* adalah teknik pembelajaran yang sama seperti model pembelajaran STAD dalam setiap hal kecuali satu sebagian ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, (TGT) menggunakan turnamen permainan akademik”. Dalam turnamen ini peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dengan kinerja akademik mereka yang lalu.

Menurut Sani (2013: 134) Pembelajaran (TGT) melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status,

melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement) pembelajaran (TGT) memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Metode pembelajaran TGT memberikan waktu kepada siswa untuk bekerja sama, melalui kompetisi siswa dituntut untuk menumbuhkan sikap bersaing yang positif, yang tentunya ada motivasi dari dalam untuk mengoptimalkan dirinya. Dalam metode pembelajaran TGT peserta didik akan dibentuk *team* atau kelompok bermain untuk melakukan *Tournament* atau pertandingan agar dapat memotivasi siswa dalam belajar agar lebih giat.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Turnament (TGT)* adalah suatu metode generic yang disajikan dalam bentuk *Turnament* atau pertandingan sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar agar lebih giat. Singkatnya pembelajaran kooperatif tipe (TGT) *Team Games Tournament* terdiri lima komponen utama, yaitu penyajian kelas, kelompok (*Teams*), permainan (*Games*), kompetisi (*Tournament*) dan penghargaan kelompok.

b. Langkah – Langkah Pembelajaran Cooperative Learning Model***Team Games Tournament (TGT)***

Menurut Saco, (2006: 224) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif metode TGT, yaitu:

a. Penyajian Kelas dan Penyampaian tujuan dan Motivasi

Penyajian kelas merupakan kegiatan yang dilakukan guru secara klasikal dengan menggunakan presentasi verbal atau teks. Penyajian difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang dibahas. Pada tahap ini, guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar.

b. Pembagian Kelompok

Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompoknya terdiri atas 5 – 6 siswa yang memprioritaskan keheterogenitas (keragaman) kelas dalam prestasi akademik, gender/jenis kelamin, ras atau etnik. Kelompok menjadi hal yang sangat penting dalam TGT karena di dalam kelompok harus tercipta kerja sama yang kooperatif antar siswa untuk mencapai kemampuan akademik yang diharapkan. Fungsi dibentuknya kelompok adalah untuk saling meyakinkan bahwa setiap anggota kelompok dapat bekerja sama dalam belajar.

c. Permainan 6 gawang kecil (*Games*)

Game disusun dan dirancang dari materi yang telah di sajikan untuk menguji pengetahuan yang di peroleh mewakili kelompok masing-masing.

a) Peraturan Permainan sepakbola modifikasi dengan enam gawang

Dalam realitas pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terjadi masalah yang besar, yaitu terbatasnya sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang ada disekolah sangat minim, apalagi terkait dengan prasarana, sekolah tidak memiliki lapangan atau halaman yang luas (memadai). Untuk itu para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus kreatif dalam mengatasi hal tersebut. Permainan sepak bola dengan tiga gawang merupakan satu modifikasi dalam mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana yang ada hampir diseluruh sekolah di indonesia.

b) Sarana dan prasarana sepakbola enam gawang

Lapangan sepakbola modifikasi berbentuk bujur sangkar dengan ukuran sisi 15 meter. Masing-masing gawang berukuran 1 meter dan tinggi 1 meter dengan diameter 5 cm, diameter lingkaran tengah 1 meter. Garis lapangan dengan tebal 5 cm. Disekitar gawang dibuat daerah bebas serang, yaitu setiap pemain yang akan memasukkan bola ke gawang lawan harus dari luar daerah

bebas serang, dan regu bertahan pun juga harus berada diluar daerah tersebut. Jadi dalam permainan ini tanpa penjaga gawang.

c) Peraturan sepakbola enam gawang

Aturan main dalam permainan sepakbola enam gawang adalah sebagai berikut: semua anak dikumpulkan lebih dahulu dan diberikan penjelasan aturan permainan dan agar peraturan dilakukan dengan sebenarnya. Jumlah pemain setiap tim ada 4-5 orang anak. Prinsip permainan disini adalah setiap tim berusaha memasukkan bola ke gawang tim lain (ada tiga gawang yang bisa dimasuki) sebanyak-banyaknya dan berusaha agar gawangnya sendiri tidak kemasukan bola. Misalnya tim A berusaha memasukkan bola ke gawang tim B. Selain itu, pemain cuma menggunakan teknik dasar *passing*. Permainan dimulai dengan menggunakan satu buah bola, dan dimulai dengan *kick off* di tengah-tengah lingkaran. Selanjutnya para pemain melakukan cara seperti permainan sepakbola sesungguhnya, wasit guru pembimbing.

d. Kompetisi (Tournament)

Turnamen adalah susunan games yang dipertandingkan. Permainan ini dimulai dengan memberitahukan aturan permainan.

e. Penghargaan Prestasi Tim

Setelah pelaksanaan permainan dan tes, guru memeriksa hasil belajar dengan memberikan rentang nilai dari 0 – 100. Selanjutnya guru memberikan sertifikat atau . Pemberian penghargaan ini tergantung dari kreativitas guru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament (TGT)*

Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan:

- 1) Dapat mengembangkan prestasi dan keterampilan siswa.
- 2) Rasa percaya diri siswa meningkat, siswa merasa lebih terkontrol untuk keberhasilan akademis dan motoriknya.
- 3) Siswa lebih bebas berinteraksi dengan teman satu teamnya.
- 4) Motivasi siswa dalam belajar meningkat.
- 5) Pembentukan kelompok-kelompok kecil memudahkan guru untuk memonitor siswa dalam belajar bekerja sama

2. Kekurangan

- 1) Sering terjadi dalam kegiatan belajar kelompok tidak semua siswa ikut aktif dalam kegiatan kelompok.
- 2) Kurang efektifnya waktu pembelajaran, karena guru kurang maksimal dalam mengamati belajar kelompok secara bergantian.

2. Hakikat Passing Sepak Bola

a. Pengertian *Passing*

Passing adalah memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling banyak dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. Sepakbola sejatinya adalah permainan tim. Walaupun pemain yang memiliki keterampilan tinggi bisa mendominasi pada kondisi tertentu, seorang pemain sepakbola harus saling bergantung pada kondisi anggota tim untuk menciptakan permainan cantik dan membuat seorang pemain harus mengasah keterampilan *passing*.

Arimbawa, Astra, dan Satyawan. (2017:4) *Passing* merupakan hal yang sangat diperlukan dalam permainan sepak bola. Dengan adanya *passing*, maka akan berpengaruh terhadap berlangsungnya permainan sepak bola. Dalam hal ini pertahanan dalam penguasaan bola.

Satyawan, (dalam Sattvika, Parwata, dan Lestari 2017:3) menendang atau *passing* merupakan faktor penting dalam permainan sepakbola. Untuk menjadi seorang pemain sepakbola yang andal, pemain perlu mengembangkan kemahiran menendang dengan menggunakan kedua kakinya. Sebenarnya, menendang adalah seni. Teknik ini memerlukan kemampuan mengukur jarak dan arah. Oleh karena itu, seorang pemain yang hendak menendang bola harus dapat

mengukur sejauh mana tendangannya dapat dicapai dan kearah manakah bola itu hendak di tuju.

Luxbacher, (dalam Yadnya, Kanca, dan Lesmana 2017:3) *Passing* adalah suatu keharusan jika anda ingin melakukan dengan baik sebagai pemain sepakbola. Tanpa keterampilan *passing* yang baik waktu anda dilapangan akan menjadi pendek. Selain itu, *Passing* adalah mengoper bola kepada teman sendiri dalam suatu regu dengan teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan.

Berdasarkan teori di atas *passing* merupakan salah satu teknik dasar yang sangat penting dalam permainan sepakbola karena dengan *passing* tim sepakbola dapat menguasai permainan. Menang kalahnya sebuah tim dalam permainan sepakbola adalah buah dari kolektivitas suatu tim sepakbola.

Adapun teknik *passing* dalam permainan sepakbola yaitu: dengan menggunakan kaki bagian dalam, punggung kaki. *Passing* dengan menggunakan punggung kaki, punggung kaki bagian luar, biasanya dilakukan pemain pada saat melakukan passing jarak jauh, sedangkan passing dengan menggunakan kaki bagian dalam biasanya dilakukan pemain pada saat melakukan *passing* jarak dekat. Pada bagian ini, peneliti menelaah lebih lanjut mengenai teknik passing bagian dalam kaki. Teknik menendang dengan kaki bagian dalam digunakan untuk mengoper jarak pendek (*short passing*).



Gambar 1. Posisi kaki saat *Passing*
(Luxbacher, 2016:12)

Passing (menggunakan kaki dalam) sepakbola, diketahui penyebab dari permasalahan yang mengakibatkan rendahnya keterampilan *passing* siswa. Adapun teknik *passing* menurut Luxbacher (2016:12) adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - 1) Berdiri menghadap target
 - 2) Letakkan kaki yang menahan keseimbangan disamping bola
 - 3) Arahkan kaki ke target
 - 4) Bahu dan pinggul lurus dengan target
 - 5) Tekukkan sedikit lutut kaki
 - 6) Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang
 - 7) Tempatkan kaki dalam posisi menyamping
 - 8) Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan
 - 9) Kepala tidak bergerak

10) Fokuskan perhatian kepada bola

2. Tahap Pelaksanaan

- 1) Kaki berada diatas bola
- 2) Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan
- 3) Jaga kaki agar tetap lurus
- 4) Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki

3. Tahap lanjutan (*Follow – Through*)

- 1) Pindahkan berat badan ke depan
- 2) Lanjutkan gerakan searah dengan bola
- 3) Gerakan akhir berlangsung dengan mulus

B. Kerangka Pemikiran

Metode *cooperative learning tipe* TGT adalah salah satu cara yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar dan mencapai standar kompetensi melalui permainan dan kompetisi. Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe* model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Metode ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan *passing* bola. Model pembelajaran TGT memiliki ciri yang berbeda dari yang lain, yakni adanya tahapan kompetisi. Dengan berkompetisi siswa dituntut untuk menumbuhkan sikap bersaing yang positif, yang tentunya ada motivasi

dari dalam untuk mengoptimalkan dirinya. Disamping itu, dengan berkompetisi siswa diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan belajar baik secara individu maupun klasikal.

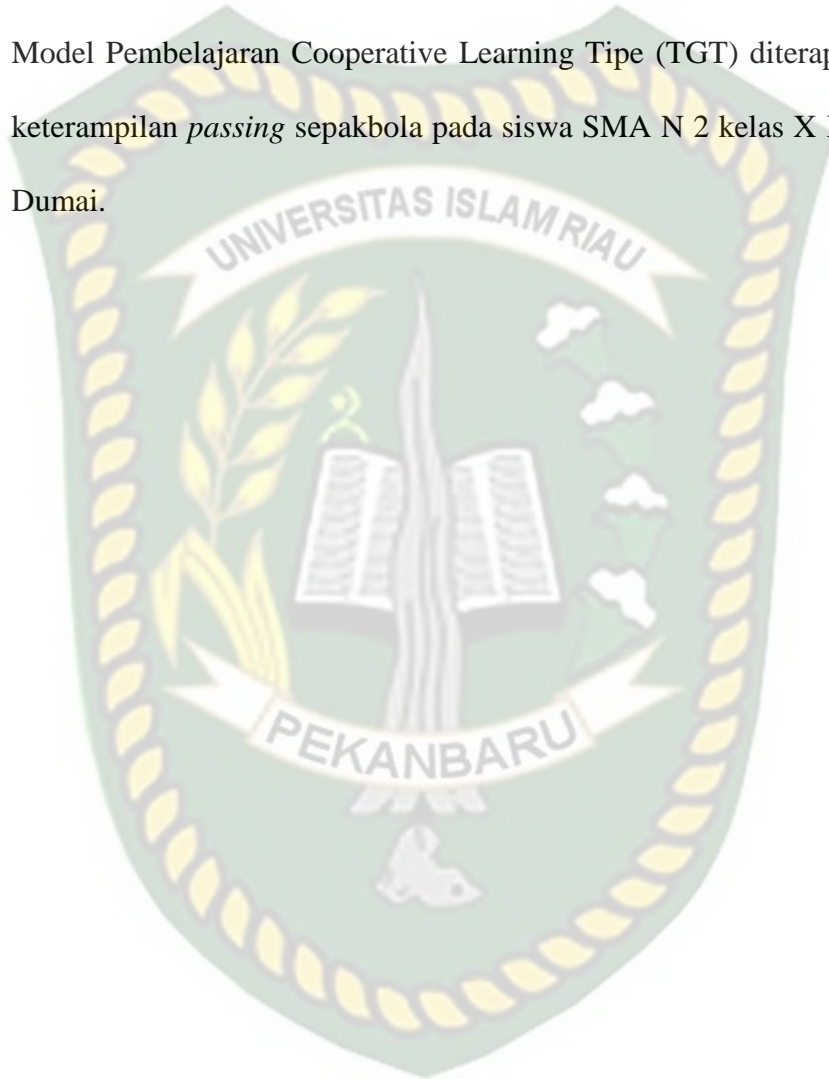
Passing bola merupakan salah satu cara untuk memasukkan bola atau menciptakan operan ke sesama pemain dengan menggunakan kaki sebagai subyek gerakannya. *Passing* adalah faktor yang paling penting dalam melakukan permainan ini. Teknik yang buruk dalam *passing* bola dapat menyebabkan penguasaan dalam permainan menjadi terlewatkan.

Oleh karena pentingnya penguasaan teknik *passing* sepak bola, maka siswa seharusnya dapat menguasai teknik ini dengan baik. Namun dengan singkatnya waktu pembelajaran yang tersedia di sekolah, guru harus dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat guna mencapai tujuan dari materi yang diajarkan kepada siswa.

Salah satu metode mengajar yang dapat digunakan adalah metode *cooperative learning* tipe TGT. Dengan menggunakan metode ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan ketuntasan belajar (*passing*) baik secara individu maupun beregu. Melalui permainan dan kompetisi diharapkan para peserta didik lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuan *passing* sepakbola siswa kelas X IPA 2 SMA N 2 Dumai.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari kerangka pemikiran diatas, maka dapat dikemukakan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut: Bisakah Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe (TGT) diterapkan dalam keterampilan *passing* sepakbola pada siswa SMA N 2 kelas X IPA 2 Kota Dumai.



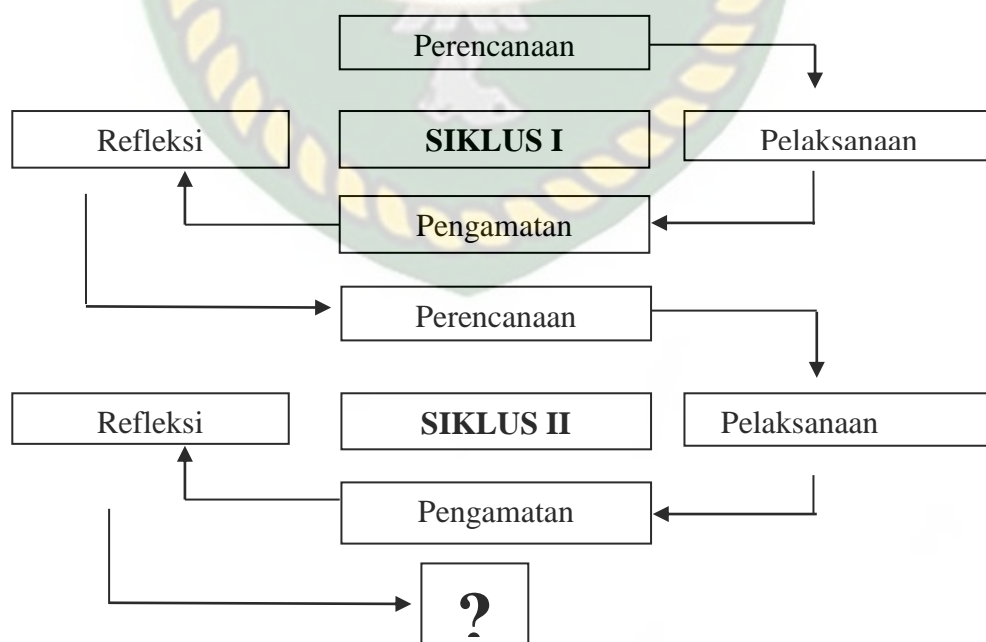
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar dalam menendang (*passing*) bola pada permainan sepakbola dengan Model Pembelajaran *Cooperative Type Team Games Tournament* (TGT). Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus tindakan dalam pembelajaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi. Hasil siklus I akan ditindaklanjuti untuk pelaksanaan siklus II.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, daur siklus Penelitian Tindakan Kelas menurut Arikunto adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Siklus Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
(Arikunto, 2016: 42)

Secara utuh tindakan penelitian tindakan kelas seperti yang tampak pada gambar di atas diterapkan dalam 4 (empat) tahapan, yaitu :

1. Perencanaan

Perencanaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala sesuatu yang disiapkan oleh peneliti, dalam melakukan tindakan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Type Teams Games Tournament* (TGT). Rencana tindakan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis tindakan yang ditentukan

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan merupakan penerapan dari perencanaan yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan merupakan Model Pembelajaran *Cooperative Type Team Games Tournament* (TGT). Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang telah dibuat.

3. Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa yang terjadi selama proses penelitian. Adapun aktivitas guru yang diamati adalah aktivitas dalam menerapkan Model Pembelajaran *Cooperative Type Team Games Tournament* (TGT). Selanjutnya aktivitas siswa yang akan diamati adalah aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang menerapkan Model Pembelajaran *Cooperative Type Team Games Tournament* (TGT). Hasil pengamatan ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan

pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan.

4. Refleksi

Refleksi adalah suatu kegiatan untuk mengetahui apa saja yang telah dilakukan dan sejauhmana pengaruhnya terhadap proses pembelajaran. Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang di dapat saat melakukan pengamatan. Dan untuk mengetahui apa yang kurang pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Jika guru bisa menerapkan metode pembelajaran yang tepat pada siklus II, maka hal ini sangat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa nantinya, karena meningkatnya kinerja guru akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengikuti pelajaran, yang berdampak pada aktivitas siswa yang semakin baik.

Langkah – langkah Penelitian :

SIKLUS I

a. Perencanaan

1. Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PMB.
2. Menentukan pokok bahasan.
3. Mempersiapkan RPP.
4. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan.
5. Menyiapkan bahan observasi dan mempersiapkan semua alat yang diperlukan.

6. Menyusun skenario pelaksanaan tindakan dengan Model Pembelajaran *Cooperative Type Team Games Tournament (TGT) passing* secara berkelompok.

b. Pelaksanaan

1. Menganalisa penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani
3. Menganalisa cara mengorganisasi Model Pembelajaran *Cooperative Type Team Games Tournament (TGT)*.
4. Menganalisa penyusunan penggunaan alat pengajaran
5. Membimbing pelaksanaan Sepakbola dan Melaksanakan proses pembelajaran, antara lain :
 - a. Guru memberikan materi tentang permainan Sepak Bola.
 - b. Guru menerangkan bentuk dan ukuran lapangan Sepakbola.
 - c. Guru menerangkan teknik *passing* dalam permainan Sepakbola di lapangan.
 - d. Guru mempraktekkan teknik *passing* dalam permainan Sepak bola dengan *Model Pembelajaran Cooperative Type Team Games Tournament (TGT)*.
 - e. Guru mengajak siswa untuk pemanasan dan dilanjutkan dengan melakukan *Model Pembelajaran Cooperative Type Team Games Tournament (TGT)* secara berkelompok.
 - f. Guru membantu siswa untuk membetulkan gerakan.
 - g. Melakukan pendinginan setelah selesai berolahraga.

c. Observasi

1. Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani
2. Mendokumentasikan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani
3. Mencatat hasil analisa cara mengorganisasikan latihan dengan Model Pembelajaran *Cooperative Type Team Games Tournament* (TGT).
4. Mendokumentasikan pembelajaran
5. Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan pengajaran.

d. Refleksi

1. Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan.
2. Meningkatkan rencana untuk menyusun rencana pengajaran.
3. Mengadakan perubahan dalam mengorganisasikan model pembelajaran *Cooperative Type Team Games Tournament* (TGT).

SIKLUS II**a. Perencanaan**

1. Menetapkan materi/pokok bahasan yang akan dijadikan penelitian
2. Menyusun instrumen penelitian dan lembar observasi
3. Menyusun lembar evaluasi
4. Menyusun lembar refleksi
5. Menyusun skenario pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran *Cooperative Type Team Games Tournament* (TGT).

b. Pelaksanaan

Pada siklus 2 pelaksanaan tindakan akan disesuaikan dengan hasil refleksi. Sebagai prediksi langkah-langkah tindakan sebagai berikut:

1. Guru memberikan apersepsi tentang permainan *passing* sepakbola.
2. Memberi petunjuk/penjelasan dan memberikan kesempatan kepada siswa memperhatikan dan melakukan gerakan
3. Membagi siswa dalam beberapa tim atau kelompok sesuai dengan lapangan yang disediakan
4. Guru menerangkan teknik *passing* dalam permainan sepak bola di lapangan dengan model pembelajaran *team games tournament (TGT)* secara berkelompok.
5. Guru memerintahkan siswa untuk pemanasan dan dilanjutkan dengan melakukan *passing*.
6. Guru membantu siswa untuk membetulkan gerakan.
7. Melakukan pendinginan setelah selesai berolahraga.
8. Membuat kesimpulan.

c. Observasi

1. Mengamati pengembangan dan pengorganisasian materi pengajaran
2. Mencatat hal-hal yang dinilai menarik selama observasi
3. Pemantauan dalam jenis kegiatan pengajaran
4. Mendokumentasikan penggunaan alat bantu sesuai dengan kompetensi

5. Mengamati pelaksanaan pembelajaran secara individu dan kelompok
6. Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan penelitian
7. Mengenali, merekam dan mendokumentasikan setiap indikator dari semua proses pembelajaran

d. Refleksi

Hasil observasi dari pelaksanaan tindakan dijadikan bahan referensi yang digunakan untuk perubahan, perbaikan dan peningkatan pengajaran.

B. Populasi dan Subjek

1. Populasi

Menurut Arikunto (2006:130) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1: Populasi Penelitian.

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	X IPA 1	12	16	28
2	X IPA 2	11	17	28
3	X IPA 3	15	14	29
4	X IPA 4	16	14	30
Jumlah				115

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPA 2 SMA.N 2 Dumai. Peserta didik kelas X IPA 2 SMA.N 2 Dumai terdiri dari 28 siswa terdiri dari 11 siswa laki – laki dan 17 siswi perempuan dengan latar belakang kemampuan dan prestasi yang berbeda.

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan istilah yang ada dalam proposal ini maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran *Cooperative* tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran yang efektif, dan sederhana. Model pembelajaran *Cooperative* tipe TGT mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan berkelompok dalam turnamen.
- b. *Passing* merupakan cara memainkan bola dengan teknik mengoper bola dari satu pemain ke pemain lain, dimana bola disepak dengan maksimal ke arah pemain lainnya sehingga mengalirkan permainan yang indah.

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif dan kuantitatif terdiri dari:

1. Perangkat Pembelajaran

a) Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pembelajaran/tema tertentu yang mencakup kompetensi dasar, materi pokok/ pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran. Komponen silabus memuat: identitas sekolah, standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi pokok, indikator, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, penilaian dan sumber belajar.

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan di jabarkan dalam silabus. RPP disusun secara sistematis meliputi: kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, media, sumber belajar, langkah – langkah pembelajaran yang mencakup kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c) Tes unjuk kerja

- 1) Badan menghadap sasaran di belakang.
- 2) Posisi kaki tumpu berada di samping bola dan posisi kaki yang menendang diayunkan dari belakang.
- 3) Sikap badan saat melakukan *passing* agak di condongkan ke depan. Kaki tendang ditarik ke belakang dan diayunkan ke depan sehingga mengenai bola.

- 4) Persentuhan bola harus pada kaki samping bagian dalam.
- 5) Pandangan mata harus tertuju kepada bola (sasaran yang dituju).

2. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi ini di gunakan untuk mengamati serta memantau segala kegiatan yang berlangsung dalam proses pembelajaran. Lembar observasi terdiri dari:

a. Lembaran observasi aktivitas siswa

Aktivitas yang dilakukan oleh guru diamati oleh *observer* dengan mengisi kolom hasil pengamatan untuk siswa dengan memperhatikan kegiatan yang di tuntun dalam langkah-langkah model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT.

d) Lembaran Unjuk Kerja

Merupakan lembar penilaian yang terdiri dari indikator gerak dasar *passing* bola. Adapun teknik tes tentang peningkatan menendang bola pada permainan sepakbola yang dinilai dapat dilihat pada rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.2. Rubrik Penilaian Unjuk Kerja *Passing* Bola

Aspek yang dinilai	Kualitas Gerak			
	1	2	3	4
Teknik Dasar <i>Passing</i>				
I. Sikap Awal				
1. Badan menghadap belakang sasaran bola.				

2. Melihat target yang akan diumpan. 3. Lutut sedikit ditenguk. 4. Kaki tumpu berada di samping bola.				
II. Perkenaan dengan Bola				
1. Perkenaan kaki pada bola tepat pada mata kaki. 2. Bola ditendang tepat pada tengah- tengah bola. 3. Pada waktu menendang bola badan agak condong ke depan. 4. Kedua lengan berada di samping badan untuk keseimbangan				
III. Sikap Akhir				
1. Setelah kaki yang menendang mengenai bola segera diletakkan ke tanah. 2. Bergerak ke arah depan 2 sampai 3 langkah. 3. Posisi tangan tetap terbuka untuk menjaga keseimbangan. 4. Pandangan tetap lurus ke depan.				
Jumlah				
Jumlah skor maksimal				12

Susilo dan sudarso (2017 : 549)

E. Teknik Pengumpulan data

Untuk mendapatkan data dan informasi pada penelitian ini menggunakan :

1. Observasi

Peneliti mengamati secara langsung obyek yang diteliti, baik dengan cara mengamati maupun mencatatnya.

2. Perpustakaan

Penulis mengambil data-data yang bersumber dari buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

3. Pengukuran

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan teknik tes digunakan untuk menjangkau data berkaitan dengan kemampuan siswa dalam *passing* bola sepakbola.

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui peningkatan *passing* bola, penulis menggunakan tes unjuk kerja *passing* bola. Adapun aspek-aspek yang di nilai dalam teknik *passing* permainan sepak bola adalah :

- a. Teknik penilaian
 1. Tes unjuk kerja (psikomotor)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya interval dan kategori penilaian terhadap peningkatan *passing* bola pada permainan sepakbola berdasarkan pada:

Tabel 3.3 Interval kategori kemampuan *passing* pada Permainan Sepak Bola

No	Interval	Kategori
1	90 – 100	Sangat baik
2	70 – 89	Baik
3	50 – 69	Cukup Baik
4	30 – 49	Kurang Baik
5	10 – 29	Sangat Kurang Baik

Sumber, Aziz in Wetty (2019: 27)

2. Ketuntasan Belajar

Ketuntasan individu tercapai apabila siswa mencapai 70% dari hasil tes atau nilai 70. Ketuntasan klasikal tercapai apabila 70% dari seluruh siswa mampu melakukan *passing* bola dengan benar dengan nilai minimal 70 maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun rumus yang dipergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Angka persentase ketuntasan klasikal

F = Frekuensi siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa

BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Pembahasan tentang penelitian ini adalah tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Teams Games Tournament* pada *passing* sepakbola siswa SMAN 2 kelas X IPA 2 kota Dumai. Hasil penelitian ini merupakan data kemampuan persentase klasikal siswa dalam menguasai teknik *passing* sepakbola melalui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning type (TGT) Teams Games Tournament* terhadap *passing* sepakbola kelas X IPA 2 SMAN.2 Kota Dumai.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe (TGT) *team games Tournament* terhadap *passing* sepakbola di SMA.N 2 Dumai kelas X IPA 2 hingga diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut :

1. Data Hasil Tes *Passing* Sepakbola Kelas X IPA 2 SMAN.2 Kota Dumai 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 *passing* 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 28 siswa maka saya membentuk 6 kelompok jadi dalam 1 kelompok terdiri dari 5 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 menyatakan di akhir *tournament* nanti akan ada hadiah. Nilai ketuntasan di dalam penelitian ini di ambil dari nilai KKM yaitu 70. 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.

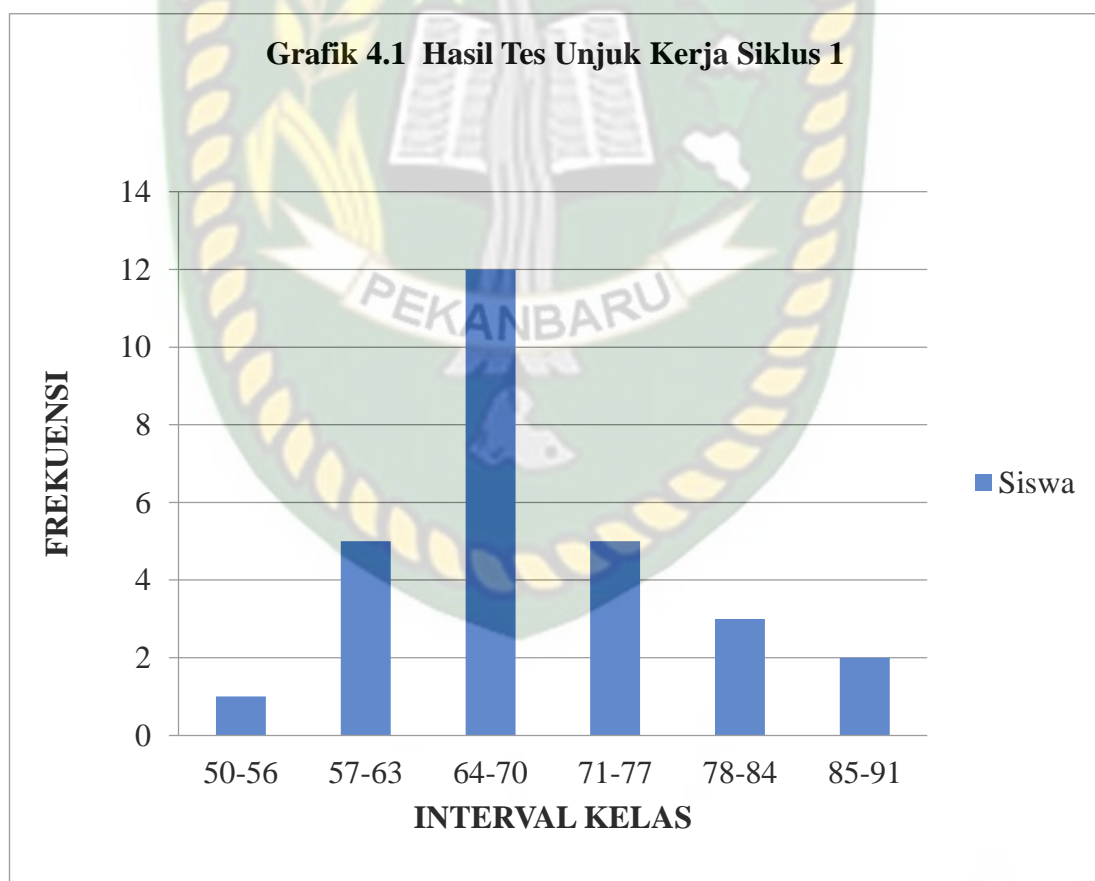
Dari hasil penilaian yang dilakukan pada siklus I yakni diperoleh nilai 50-56 dengan frekuensi 1 (3,58%), nilai 57-63 dengan frekuensi 5 (17,86%), nilai 64-70 dengan frekuensi 12 (42,85%), nilai 71-77 dengan frekuensi 5 (17,86%), nilai 78-84 dengan frekuensi 3 (10,71%), nilai 85-91 dengan frekuensi 2 (7,14%). 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	3,58%
2	57-63	5	17,86%

3	64-70	12	42,85%
4	71-77	5	17,86%
5	78-84	3	10,71%
6	85-91	2	7,14%
Jumlah		28	100%

Selanjutnya dari hasil distribusi data tes siklus 1 kelas X IPA 2 SMA.N 2 kota Dumai di atas, dapat diklasifikasikan pada diagram di bawah ini.



Grafik 1. Histogram Tes Siklus 1 Siswa kelas X IPA 2 SMA.N 2 Kota Dumai.

2. Data Hasil Tes *Passing* Sepakbola Kelas X IPA 2 SMAN2 Kota Dumai 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, sedangkan nilai terendah pada siklus II ini adalah 50.

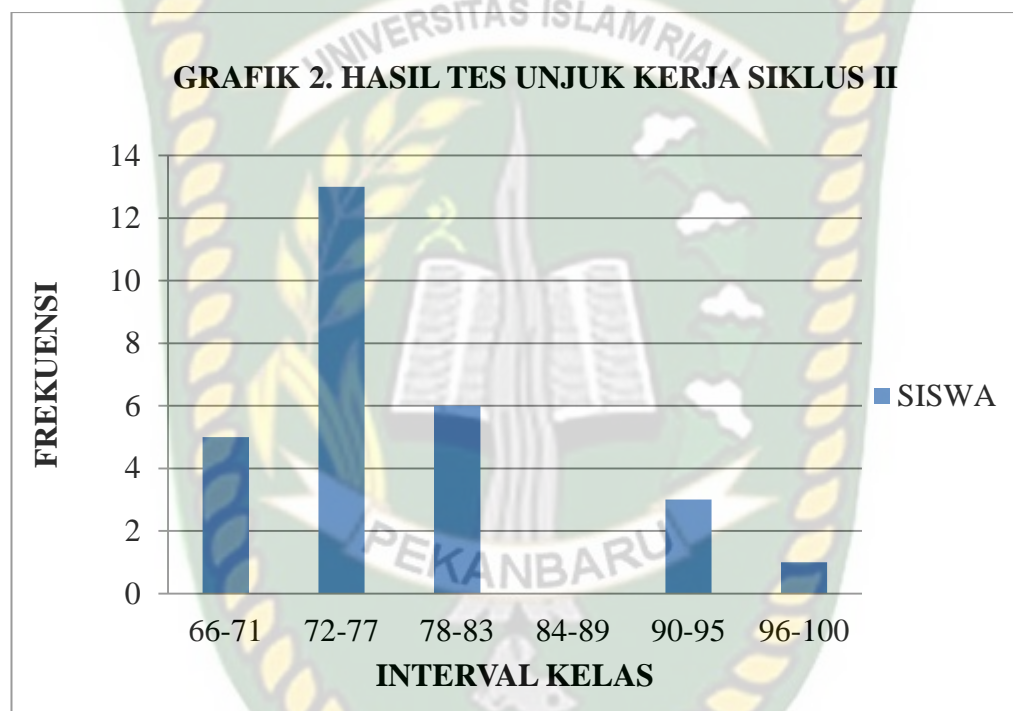
Nilai interval siswa pada pelaksanaan siklus II, antara 50-56 dengan 1 siswa atau dengan nilai persentase (3,58%), nilai interval antara 57-63 dengan 5 siswa atau dengan nilai persentase (17,86%), nilai interval antara 64-70 dengan 12 siswa atau dengan nilai persentase (42,85%), nilai interval antara 71-77 dengan 5 siswa atau dengan nilai persentase (17,86%), nilai interval antara 78-84 dengan 3 siswa atau dengan nilai persentase (10.71%), nilai interval antara 85-91 dengan 2 siswa atau dengan nilai persentase (7,14%). Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel distribusi frekuensi tes siklus II dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Penelitian Data Frekuensi Siklus 1I

No	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
1	66 – 71	5	17,86 %
2	72 - 77	13	46,42 %
3	78 - 83	6	21,42 %
4	84 - 89	0	0%
5	90 - 95	3	10,71%

6	96 - 100	1	3,58 %
Jumlah		28	100%

Selanjutnya dari hasil distribusi data tes siklus 2 kelas X IPA 2 SMA.N 2 kota Dumai di atas, Dapat diklasifikasikan pada diagram di bawah ini.



Grafik 2 . Histogram Tes Siklus 2 Siswa kelas X IPA 2 SMAN.2 kota Dumai.

B. Analisis data

1. Analisis Tes *Passing* Sepakbola Kelas X IPA 2 SMAN2 Kota Dumai Pada Siklus I

Berdasarkan tes *passing* sepakbola melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe (TGT) *Team Games Tournament* pada siswa kelas X IPA 2 SMA.N 2 kota Dumai pada siklus 1 dari 28 orang siswa maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 10 orang

atau 35,8% 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 70. Sebagian besar siswa belum bisa melakukan *passing* dengan tepat, hal ini dikarenakan 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 *passing* ke bagian kaki dalam yang 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 112 dengan rata – rata 4.

Pada tahap pelaksanaan yaitu kaki tumpu berada di samping bola, kaki bagian dalam menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk, kaki tendang ditarik ke belakang dan diayunkan ke depan sehingga mengenai bola dan persentuhan bola menggunakan kaki samping bagian dalam, skor yang diperoleh siswa cukup bervariasi. Pada tahap pelaksanaan skor keseluruham adalah 68 Yang mendapat poin 4 sebanyak 1, dan mendapat skor 3 sebanyak 7, yang mendapat skor 2 sebanyak 17 dan yang mendapat skor 1 pada tahap pelaksanaan adalah 1 siswa.

Dan pada pandangan mata ditunjukan ke bola dan mengikuti arah jalannya bola yaitu tahap lanjutan skor yang didapat oleh siswa adalah 54 di mana diskor 4 didapat 1 siswa dan di skor 3 didapat 2 orang dan diskor 2 di dapat 19 orang dan yang mendapatkan skor 1 pada tahap lanjutan adalah 6 orang siswa.

2. Analisis Tes *Passing* Sepak Bola pada Siswa Kelas X IPA 2 SMA.N 2 Dumai pada Siklus II.

Berdasarkan hasil tes penelitian *passing* sepak bola melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe (TGT) *team games tournament* pada siswa kelas X IPA 2 SMA.N 2 Dumai pada siklus II dari 28 siswa maka nilai siswa yang telah mencapai KKM adalah sebanyak 23 orang atau 96 % semua siswa di kelas tersebut telah tuntas mencapai KKM dan nilai meningkat dari siklus 1.

Pada siklus kedua siswa yang melakukan persiapan berupa badan menghadap sasaran di belakang bola terlihat benar dan bagus. Skor yang diperoleh merupakan skor maksimal. Setiap siswa menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti tes *passing* sepak bola sehingga diperoleh skor keseluruhan untuk persiapan adalah 112 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 dalam menghadap sasaran, lutut sedikit ditekuk, kaki tendang ditarik ke belakang dan diayunkan ke depan sehingga mengenai bola dan persentuhan bola

menggunakan kaki samping bagian dalam, skor yang diperoleh siswa cukup bervariasi. Pada tahap pelaksanaan skor keseluruhan adalah 69 yang mendapat poin 4 sebanyak 3 orang, dan mendapat skor 3 sebanyak 7 orang, yang mendapat skor 2 sebanyak 18 orang dan tidak ada siswa yang mendapat skor 1 pada tahap pelaksanaan.

Terakhir, kegiatan pengamatan pada penelitian kegiatan *passing* siswa adalah tahapan lanjutan. Pada tahapan lanjutan yaitu pandangan mata ditujukan ke bola dan mengikuti arah jalannya bola skor yang didapat oleh siswa adalah 81 dimana diskor 4 didapat 3 orang dan di skor 3 didapat 19 orang dan diskor 2 didapat 6 orang, dan tidak ada siswa yang mendapat skor skor 1.

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

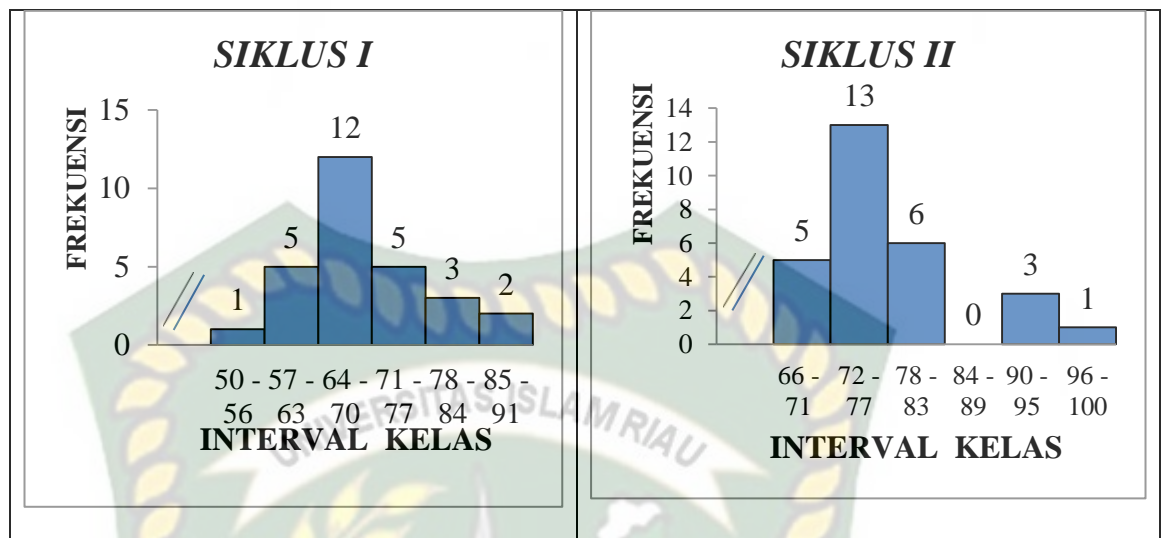
Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi Ketentuan Siswa

KATEGORI	RATA – RATA		KETERANGAN
	Siklus I	Siklus II	
Jumlah Siswa Tuntas	10	23	Terjadi Peningkatan Nilai
Nilai Tertinggi	91	100	
Nilai Terendah	50	66	

C. Pembahasan

Penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* 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. Apabila minat siswa dalam belajar sudah baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai.

Dari hasil penelitian pada siklus 1 siswa yang mencapai KKM ada 35 %. Peneliti merasa perlu perbaikan pada siklus II untuk mengetahui dampak positif penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe (TGT) *Team Games Tournament* dalam meningkatkan ketrampilan *passing* 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 *passing* sepak bola terlihat meningkat. Terjadi perbedaan yang cukup baik antara siklus 1 dan di siklus II. Disamping itu, penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe (TGT) *Team Games Tournament* guna meningkatkan keterampilan *Passing* sepak bola siswa menunjukkan ketuntasan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan 23 orang siswa juga sudah tuntas mencapai nilai KKM atau sudah 82% tuntas. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel frekuensi di bawah ini.



Grafik 4.3. Perbandingan Histogram Tes Siklus 1 Dan Tes Siklus II Siswa kelas X IPA 2 SMA N 2 Dumai

Meningkatnya hasil pembelajaran siswa pada saat praktek *passing* permainan sepakbola melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe (TGT) *team games tournament*, karena dengan menggunakan model pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk bisa menjadi juara di *tournament* dan mereka berlomba untuk menjadi yang terbaik serta melakukan *passing* dengan baik, dan siswa tampak bersemangat dan lebih ceria, siswa juga tertarik untuk lebih bergerak aktif dalam melakukan praktek *passing* sepak bola, sehingga terdapat peningkatan dan perkembangan selama menjalankan siklus.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe (TGT) *team games tournament* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam *passing* sepak bola pada permainan sepakbola.

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 *passing* dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe (TGT) *team games tournament* pada siswa SMAN 2 kelas X IPA 2 kota Dumai".

B. Saran

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

1. Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan salah satu bahan diskusi dalam rangka memberi masukan pada guru yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.
2. Guru diharapkan dapat menggunakan berbagai metode yang bervariasi salah satunya menerapkan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan *passing* sepakbola siswa.
3. Melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe (TGT) *Team Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri, rasa senang, dan meningkatkan pemahaman serta pengetahuan bagi siswa terhadap proses pendidikan jasmani.

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 Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta.
- Arimbawa, I., & Astra, I., & Satyawan, I. (2017) Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Ganesha*, 8(2), 1-9.
- Imas, K. & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena.
- Luxbacher, J. (2004). *Bermain Sepakbola Taktik dan Teknik*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Luxbacher, J. (2016). *Sepakbola Edisi Kedua*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Mielke, D. (2003). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Kanada : Human Kinetics.
- Pramana, I. & Adi, I. & Satyawan, I. (2014). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe stad meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Ganesha*, 2(1).
- Purnawi, Md., & Rai, I., & Darmayasa, I.(2014). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Ganesha*, 1(2).
- Sani, R. (2016). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sattvika, I., & Perwata, I., & Lestari, Ni.(2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar *Passing Sepak Bola*. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(2).
- Suadnyana, I., & Kanca, I., & Pase, Md.(2014). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Ganesha*, 1(2).
- Suarta, I., & Adi, I., & Satyawan, I. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar *Passing Sepak*. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Ganesha*, 8(2).

- Susilo, A., & Sudarso, (2017) Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Two Stay Two Strsy (TS-TS) Terhadap Hasil Belajar Passing Dan Stoping Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(3),
- Shoimin, A. (2014) *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Slavin, R. (2005) *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktik*. London: Allymand Bacon
- Sutendra, I., & Astra, I., & Suwiwa, I. G. (2017). Implementasi Kooperatif STAD Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Control Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 8(2).
- Wety, M (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe (Tgt) Team Games Tournament Terhadap Passing Bawah Bola Voli Di Sma N 1 Tempuling Kelas Xi Ips 2 Tahun Ajaran 2018/2019. Disertai. Universitas Islam Riau.
- Yadnya, I., & Kanca, I. (2017). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Stad Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(2).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2015 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Bandung: Fokusindo.