

BAB II

PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* DALAM SEPAK BOLA

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu strategi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Joyce & Weil (Rusman, 2013: 133) berpendapat “Bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum baru (rencanan pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain”. Berbagai macam model pembelajaran dapat digunakan guru sesuai dengan karakteristik peserta didik di dalam kelas, yang berarti bahwa guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajarannya. Selain itu menurut Arends (dalam Suprijono, 2010: 46) mengemukakan “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan pembelajaran, tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas”. Model pembelajaran mencakup penerapan dari suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.

Beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pengertian model pembelajaran adalah suatu pola yang berupa kerangka prosedur pembelajaran yang digunakan guru dalam perencanaan pembelajaran yang menarik untuk mencapai tujuan belajar. Pemilihan model pembelajaran dapat ditentukan oleh guru berdasarkan tujuan dan karakter siswa.

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berbasis pembelajaran kelompok. Menurut Solihatin (2012: 102) “Pembelajaran kooperatif diartikan sebagai suatu sikap atau

perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan dipengaruhi oleh setiap anggota kelompok itu sendiri”. Sedangkan pembelajaran kooperatif menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2009: 15) adalah “Pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran”. Dalam hal ini guru menentukan tugas serta dengan pertanyaan-pertanyaan, menyediakan bahan serta memberikan informasi untuk mempermudah siswa menyelesaikan permasalahan.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu cara belajar yang dilakukan secara bersama-sama, saling membantu sesama anggota, dan memastikan bahwa setiap siswa dalam kelompok mencapai tujuan dari tugas yang telah ditentukan sebelumnya, secara tidak langsung siswa dalam kelompok mengembangkan interaksi antar siswa dan rasa tanggung jawab. Dalam pembelajaran kooperatif siswa tidak hanya mendapatkan nilai tetapi juga mendapatkan perubahan tingkah laku dari proses hasil. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe, salah satu yang digunakan adalah tipe TGT (*Team Games Tournament*).

b. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa unsur pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal, berikut unsur-unsur pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012:58): “(a) saling ketergantungan positif; (b) tanggung jawab perseorangan; (c) interaksi promotif; (d) komunikasi antar anggota; (e) pemrosesan kelompok”. Pendapat lain juga disampaikan oleh Roger (Thobroni, 2016: 238) yang menyebutkan “Pembelajaran kooperatif memiliki lima unsur sebagai berikut: (a) saling ketergantungan positif; (b) tanggung jawab perseorangan; (c) tatap muka; (d) komunikasi antar anggota, dan (e) evaluasi proses kelompok”.

Kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur pembelajaran kooperatif yaitu: (a) kerja kelompok; (b) saling ketergantungan positif; (c) tanggung jawab individu; (d) komunikasi antar pribadi; (e) saling interaksi dan saling tatap muka;. Oleh karena itu siswa di minta untuk saling bekerja sama guna mencapai tujuan kelompok dan saling membantu karena kegagalan seseorang dapat menyebabkan ketidak suksesnya kelompok. Sedangkan proses kelompok akan terjadi jika semua anggota kelompok bekerja sama untuk mendiskusikan permasalahan dan penyelesain masalah dengan mencapai tujuan dengan baik dan membangun hubungan kerja kelompok dengan baik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Beberapa model pembelajaran memiliki suatu kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dalam model pembelajaran kooperatif dapat dilihat dari siswa, dengan memberikan peluang kepada semua peserta didik agar dapat mengemukakan pendapat didepan teman, membahas suatu permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan kemampuan yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda dapat mempermudah dalam menyelesaikan permasalahan. Menurut Isjoni (2010: 22). Sedangkan menurut Jarolimek & Parker (Isjoni, 2009: 24) terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan dalam model *cooperative learning* yaitu sebagai berikut: “(a) Keunggulan *cooperative learning*: (1) saling ketergantungan yang positif; (2) adanya kemampuan dalam merespon perbedaan individu; (3) siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas; (4) suasana yang rileks dan menyenangkan; (5) terjadinya hubungan yang hangat dan bersahabat antar siswa dan guru, dan (6) memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan. (b) Kelemahan pembelajaran kooperatif yaitu: (1) guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang dan membutuhkan banyak tenaga (2) membutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang memadai; (3) selama diskusi kelompok berlangsung, ada

kecendrungan topik permasalahan meluas sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang telah ditentukan; dan (4) diskusi kelas terkadang didominasi seseorang, sehingga mengakibatkan banyak siswa yang pasif”. Dari kedua pendapat dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif siswa tidak akan bergantung pada guru, akan tetapi dapat menambah kemampuan dalam berfikir, dengan menemukan informasi dari berbagai sumber dan selalu belajar dari siswa lain. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi di kelas. Guru merupakan fasilitator di kelas guna meningkatkan pengetahuan siswa, baik dari segi kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif.

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2012: 65) adalah sebagai berikut: “(a) menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik; (b) menyajikan informasi; (c) mengorganisir peserta didik kedalam tim-tim belajar; (d) membantu kerja tim dan belajar; (e) mengevaluasi, dan (f) memberikan pengakuan atau penghargaan”. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep pembelajaran, model ini bagi siswa dapat membantu menumbuhkan kemampuan kerjasama atau berkelompok, berfikir kritis dan saling membantu sesama siswa lain. Dalam hal ini guru tidak salah untuk mengimplementasikan pembelajaran kooperatif.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*)

Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) merupakan pembelajaran dengan menggunakan strategi kelompok. Tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan, dengan melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status sosial,

melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur belajar dengan bermain. Model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe model pembelajaran yang beranggotakan 5 sampai dengan 6 dengan menempatkan siswa yang memiliki kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang berbeda-beda, karakteristik yang berbeda dan latar belakang berbeda. Slavin (2005: 163) menyatakan “TGT adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dalam menggunakan kuis-kuis, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Sedangkan Asma (2006: 54) menyatakan “Model TGT adalah suatu model pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa”.

Dapat disimpulkan dari kedua pendapat bahwa model TGT merupakan suatu model pembelajaran berbasis pembelajaran yang berupa tim dengan menerapkan unsur permainan didalam pembelajaran dan bertujuan untuk memeproleh skor didalam tim. Berbeda dengan kelompok kooperatif lainnya, pembagian tim dalam TGT berdasarkan tingkat kemampuan siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* ini melatih siswa bagaimana cara menyampaikan pendapat didepan siswa lain dan siswa dituntut dapat menghargai pendapat siswa lain dengan patokan materi pembelajaran.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Team Games Tournament)*.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Team Games Tournament)* menurut Slavin (Rusman, 2012: 225) “Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan (*team recognition*)”. Sedangkan Trianto (2010: 84) menyatakan langkah-langkah pembelajaran TGT, yaitu: “(a) Siswa

ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku; (b) Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja di dalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut, dan (c) Seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak dapat saling membantu”.

Berdasarkan pada kedua teori di atas, peneliti menyimpulkan langkahlangkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), yaitu: (a) Membentuk kelompok yang beranggotakan 5–6 siswa; (b) Guru menyiapkan materi pelajaran; (c) Para siswa memainkan permainan turnamen; (d) Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki skor tertinggi, dan (e) Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru bertujuan untuk melihat hasil belajar siswa.

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

TGT (*Team games Tournament*) memiliki kelebihan dan kekurangan, Taniredja (2012: 72 – 73), menyatakan “kelebihan yang dimiliki tipe *TGT* (*Team games Tournament*) adalah sebagai berikut: (a) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; (b) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi; (c) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil; (d) Motivasi belajar siswa bertambah; (e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran; (f) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru, dan (g) Kerjasama antar siswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Sedangkan kelemahan yang dimiliki tipe *TGT* (*Team games Tournament*) adalah sebagai berikut: (a) Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya; (b) Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran; dan (c) Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas”. Dari beberapa teori peneliti menyimpulkan

yang dimaksud dengan pembelajaran model TGT adalah pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara berkelompok dan menyenangkan dengan membentuk anggota 5-6 orang per kelompok, dalam kelompok harus ada saling mendukung sesama anggota tim, sehingga dalam pembelajaran mendapatkan hasil yang baik.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar merupakan suatu proses kegiatan manusia yang sangat penting dan secara berulang ulang dilakukan selama keinginan belajar manusia ada, bertujuan dapat merubah tingkah laku menjadi lebih baik. Menurut Gagne (Susanto, 2013: 1) “Belajar adalah proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain”. Dimana terjadinya interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Gagne & Berliner (dalam Rusman, 2011: 7) menyatakan “Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang muncul karena pengalaman”. Belajar dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman. Perubahan perilaku yang timbul disebabkan adanya kematangan fisik, keadaan, lelah, dan jenuh tidak dapat dipandang sebagai proses belajar. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau di bawah pengaruh obat-obatan. Perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman yang bersifat permanen, positif, dan berkesinambungan. Intinya seseorang dikatakan belajar jika terdapat perubahan perilaku sesuai dengan ciri-ciri belajar. Sedangkan menurut Winkel (Suprihatiningrum, 2013: 15) “Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap”. Belajar dapat dikatakan sebagai interaksi diri sendiri manusia dengan lingkungan sekitar, yang berwujud dengan perubahan

kepribadian manusia, fakta yang terdapat dilingkungan sekitar, serta konsep, ataupun teori.

Beberapa pengertian belajar dari para ahli, peneliti menarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana adanya keinginan untuk merubah tingkah laku, pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

b. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil akhir yang sudah dilakukan siswa dalam melakukan kegiatan belajar-mengajar. Menurut Suprijono dalam Thobroni (2016: 20) “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan”. Sedangkan Susanto (2013: 5) menyatakan “hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.”

Hasil belajar sangat berkaitan erat dengan belajar atau proses belajar. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima proses kegiatan pembelajaran, dengan tujuan hasil akhir dan memiliki aspek yang berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada penelitian ini, aspek kognitif yang diteliti atau ranah pengetahuan siswa. Penentu baik dan buruknya hasil yang diperoleh siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat diketahui melalui hasil belajar yang dapat diukur dan diamati indikatornya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Munadi (2013: 24) menyatakan “Faktor-faktor tersebut dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu faktor internal dan faktor

eksternal. (1) Faktor internal dibagi menjadi dua bagian yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis meliputi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak cacat jasmani dan lain-lain. Sedangkan faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, serta kognitif daya nalar. (2) Faktor eksternal dibagi menjadi dua yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Sedangkan faktor instrumental meliputi kurikulum, sarana dan fasilitas, sertguru. Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Jadi dapat disimpulkan faktor instrumental adalah faktor yang didapat dalam lingkungan proses belajar dan guru dalam faktor instrumental mempunyai pengaruh yang besar.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat faktor eksternal yang terbagi menjadi tiga faktor yaitu (1) faktor keluarga; (2) sekolah; dan (3) masyarakat. Menurut Slameto (2013: 60), “Faktor sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah. Berbagai komponen pembelajaran akan mempengaruhi faktor terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu pemilihan model dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran”. Guru dalam melakukan pemilihan model dengan metode tertentu harus mampu membuat siswa terlibat secara aktif dari awal sampai akhir pembelajaran.

Berdasarkan faktor-faktor yang diuraikan, peneliti menyimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa dan hasil belajar siswa. Penggunaan model dan metode pembelajaran akan membantu siswa dalam melaksanakan proses belajar, demi mencapai suatu tujuan belajar. Pembelajaran tematik menekankan keaktifan siswa secara optimal. Apabila siswa aktif dalam pembelajaran maka akan mempengaruhi hasil belajar.

B. Permainan Sepak Bola

1. Sejarah Permainan Sepak Bola

Permainan sepak bola adalah salah satu olahraga mendunia, laki-laki, perempuan, anak-anak bahkan semua mencintai sepak bola. Banyak dari mereka berasumsi bahwa awal mula sejarah sepak bola berasal dari inggris, tapi ternyata sejarah mencatat bahwa permainan sepak bola sudah ada sejak 3000 tahun yang silam diberbagai pelosok dunia dalam bentuk yang berbeda-beda. Akan tetapi beda-beda. Akan tetapi berbicara sejarah awalnya mula munculnya sepak bola dunia hingga sampai saat ini masih mengundang perdebatan. Karena ada beberapa dokumen yang menjelaskan permainan sepak bola sudah ada sejak masa romawi dan lain sebagainya.

Secara resmi awal mula permainan sepak bola lahir dari daratan cina, hal tersebut dinyatakan oleh FIFA (*Federation Internasional Football Acociation*) sebagai badan sepak bola dunia, yaitu berawal dari permainan masyarakat cina pada abad ke-2 sampai abad ke-3 sebelum masehi, dimana olahraga ini dikenal dengan nama 'thu-chu". Dalam dokumen lain sejarah sepak bola datangnya dari negeri jepang, sejak abad ke-8 masyarakat jepang telah mengenal permainan sepak bola. Dari berbagai pernyataan tentang asal usul sejarah olahraga sepak bola tersebut yang jelas dari dulu hingga sekarang permainan sepak bola dimainkan oleh dua tim, dimana masing-masing tim beranggotakan sebelas (11) orang.

Perkembangan sepak bola pun terjadi di Indonesia, sepak bola merupakan olahraga yang paling digemari oleh sebagian besar masyarakat. Oleh karena itu, pada tanggal 19 April 1930 dibentuklah persatuan sepak bola seluruh Indonesia (PSSI) di Yogyakarta. Ketua umum PSSI pertama kali dijabat oleh Ir.Suratin Sastro Sugondo. Untuk mengenang jasanya maka mulai tahun 1966 diselenggarakan kejuaraan sepak bola untuk tingkat taruna remaja. Piala yang direbutkan dinamakan piala Suratin Cup (Feri Kurniawan, 2012:76).

Pada masa awal setelah berdirinya PSSI, yakni pada tahun 1936 juga berdiri satu badan yang mengurus olahraga Indonesia. Badan ini bernama

NIVU (*Nederlandsh Indische Voetbal Unie*) yang merupakan badan olahraga sepak bola yang didukung oleh pemerintahan Kolonial Belanda. Dan setelah proklamasi kemerdekaan, oleh pemerintahan Indonesia ditetapkan bahwa PSSI adalah badan resmi olahraga sepak bola di tanah air pada tahun 1949. Selanjutnya PSSI tercatat sebagai anggota FIFA pada tanggal 1 November 1952 dan menjadi anggota Konfederasi sepak bola Asia (ACF) pada tahun yang sama (Agus Salim,2008:27).

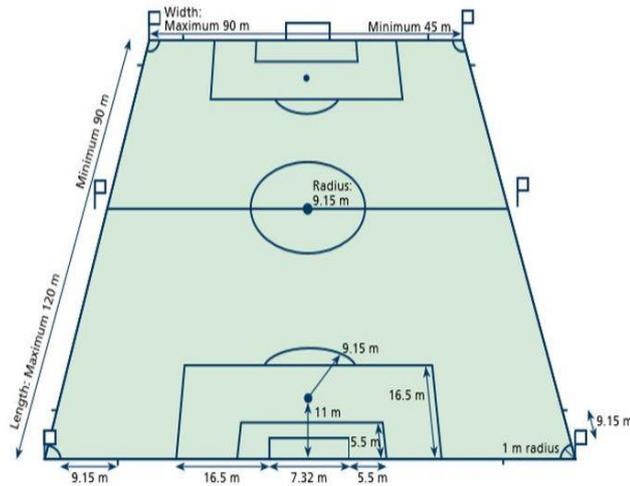
2. Sarana dan prasarana sepak bola

a. Lapangan Sepak Bola

Lapangan sepakbola harus memiliki ukuran panjang 100 meter hingga 110 meter dan lebar 64 meter hingga 75 meter. Garis garis batas kapur putih harus jelas dengan ketebalan garis sebesar 12 centimeter. Setiap pertandingan dimulai dari titik tengah lapangan yang membagi lapangan menjadi dua daerah simetris yang dikelilingi oleh lingkaran yang memiliki diameter 9,15 meter. Di setiap sudut lapangan diberi garis lingkaran dengan jari-jari 1 meter dan bendera sudut lapangan dengan tinggi tiang 1,5 meter.

Gawang ditempatkan pada kedua ujung lapangan pada bagian tengah garis gawang. Masing-masing gawang memiliki tinggi 2,44 meter dan lebar 7,32 meter yang terbuat dari kayu atau logam yang memiliki ketebalan 12 centimeter, tiang gawang dicat putih dan dipasang jaring-jaring pada bagian belakang tiang. Daerah gawang adalah sebuah kotak persegi panjang pada masing-masing garis gawang. Dua garis ditarik tegak lurus dari garis gawang masing-masing antara tiang gawang yang panjangnya 5,5 meter.

Ujung-ujung kedua garis gawang dihubungkan oleh suatu garis lurus sejajar dengan garis gawang. Daerah ini masuk bagian dari daerah tendangan hukuman (*penalty area*) dengan ukuran 16,5 meter dari tiang gawang. Titik *penalty* berjarak 11 meter dari depan pertengahan garis gawang dan lingkaran *penalty* dengan jari-jari 9,15 meter.



Gambar.2.1 Lapangan sepak bola

Sumber: Andri Setiawan, (2007:5)

b. Bola

Bola terbuat dari bahan kulit atau bahan sejenis yang disetujui dan bentuknya harus bulat dengan ukuran lingkaran bola 68-71 cm, beratnya antara 396-453 gram, dan tekanan udara di dalam bola antara 0,60-0,70 atmosfer.



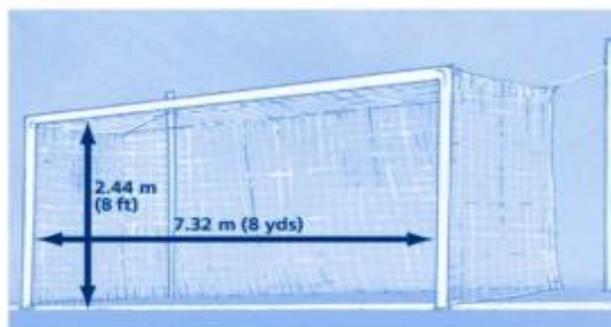
Gambar. 2.2 Bola

Sumber: Andri Setiawan, (2007:7)

c. Gawang

Tinggi gawang dalam permainan sepak bola 2,44 m diukur dari tanah hingga sisi bawah tiang gawang atas. Lebar gawang 7,32 m diukur dari sisi dalam kedua tiang gawang. Tiang gawang biasanya terbuat dari

kayu atau logam dengan tebal 12 cm dan dicat putih, pada umumnya tiang gawang berbentuk bulat, dibelakang gawang dipasang jaring pada tiang atas, tiang samping, dan tanah sehingga jika terjadi gol akan terlihat jelas.



Gambar.2.3 Gawang Sepak Bola

Sumber: Andri Setiawan, (2007:6)

d. Perlengkapan Permainan Sepak Bola

Perlengkapan yang dibutuhkan untuk pemain sepak bola selain kiper diantaranya baju, kaos atau baju olahraga, celana pendek, kaos kaki, sepatu, dan pelindung tulang kering Kiper menggunakan baju olahraga dan celana pendek dengan lapisan warna lain, pada siku dan pinggul untuk membedakannya dari pemain lain dan wasit. Para pemain tidak diperbolehkan menggunakan pelengkap pakaian lainnya yang dianggap wasit dapat membahayakan pemain lainnya, seperti, jam tangan kalung atau bentuk-bentuk perhiasan lainnya.



Gambar 2.4. Perlengkapan Sepak Bola

Sumber: ([www. google.com](http://www.google.com))

3. Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Pengusaan teknik dasar bermain sepak bola mempunyai peran penting terhadap keterampilan teknik bermain sepak bola, Karena keterampilan teknik bermain sepak bola merupakan penerapan secara langsung teknik dasar bermain sepak bola. Berkaitan dengan teknik dasar bermain sepak bola, Danny Mielke (2007: 2) menyatakan, “*passing* dalam permainan Sepak bola adalah keterampilan dasar dalam permainan sepak bola kerana semua pemain harus mampu menguasai bola saat bergerak, berdiri atau bersiap melakukan operan atau tembakan”. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *passing* dalam secara efektif, sumbangan mereka di dalam pertandingan akan sangat besar.”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, teknik dasar bermain sepak bola dibedakan menjadi dua macam yaitu teknik gerak tubuh dan teknik memainkan bola. Teknik bermain sepak bola ini terlepas dari permainan sebenarnya. Agar seorang pemain memiliki keterampilan teknik bermain sepak bola, maka komponen-komponen teknik dasar bermain sepak bola harus dikuasai dengan baik.

Pada dasarnya teknik dasar bermain sepak bola dibedakan atas teknik tanpa bola dan teknik dengan bola, unsur-unsur bermain sepak bola yaitu :

- a. Teknik tanpa bola. Teknik tanpa bola yaitu semua gerakan-gerakan tanpa bola terdiri dari:
 - 1) Lari cepat dan mengubah arah
 - 2) Melompat dan meloncat
 - 3) Gerak tipu tanpa bola
 - 4) Gerakan-gerakan khusus penjaga gawang
- b. Teknik dengan bola. Teknik dengan bola yaitu semua gerakan-gerakan dengan bola terdiri dari
 - 1) Mengenal bola
 - 2) Menendang bola
 - 3) Menerima bola :

- a) Menghentikan bola
- b) Mengontrol bola
- 4) Menggiring bola
- 5) Menyundul bola
- 6) Melempar bola
- 7) Gerak tipu dengan bola
- 8) Merampas atau merebut bola
- 9) Teknik-teknik khusus penjaga gawang.

Teknik tanpa bola dan teknik dengan bola tidak dapat dipisahkan dalam pelaksanaan permainan. Keterlibatan antara teknik tanpa bola dan teknik dengan bola ini dilakukan menurut kebutuhan dalam permainan. Penampilan seorang pemain sepak bola akan terlihat baik jika kedua teknik dasar tersebut dikuasai.

4. Teknik Dasar *Passing* Dalam Permainan Sepak Bola

Menurut Joseph A Luxbacher (2012:2). Untuk bermain sepak bola dengan baik pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik pemain tersebut cenderung dapat dapat bermain sepak bola dengan baik. Beberapa teknik dasar dalam bermain sepak bola yaitu :

- a. Mengumpan (*Passing*).
 - 1) Mengumpan dengan kaki bagian dalam.
 - 2) Mengumpan dengan kaki bagian luar.
 - 3) Mengumpan dengan punggung kaki.



Gambar 2.5 Tendangan Dengan Kaki Bagian Dalam

Sumber: (Remmy Muchtar, 1992:30)

b. Menendang (*Shooting*).

- 1) Menendang dengan kaki bagian dalam.
- 2) Menendang dengan punggung kaki bagian dalam.
- 3) Menendang dengan punggung kaki.



Gambar. 2.6 Menendang (*shooting*).

(<http://www.dollarbieaday.blogspot.com>)

c. Menerima dan menghentikan bola (*controlling*).

- 1) Menerima bola dengan telapak kaki.
- 2) Menerima bola dengan kaki bagian dalam.
- 3) Menerima bola dengan kaki bagian luar.
- 4) Menerima bola dengan punggung kaki.
- 5) Menghentikan bola dengan telapak kaki.
- 6) Menghentikan bola dengan punggung kaki.
- 7) Menghentikan bola dengan kaki bagian dalam.
- 8) Menghentikan bola dengan kaki bagian luar.
- 9) Menghentikan bola dengan dada, paha dan kepala.

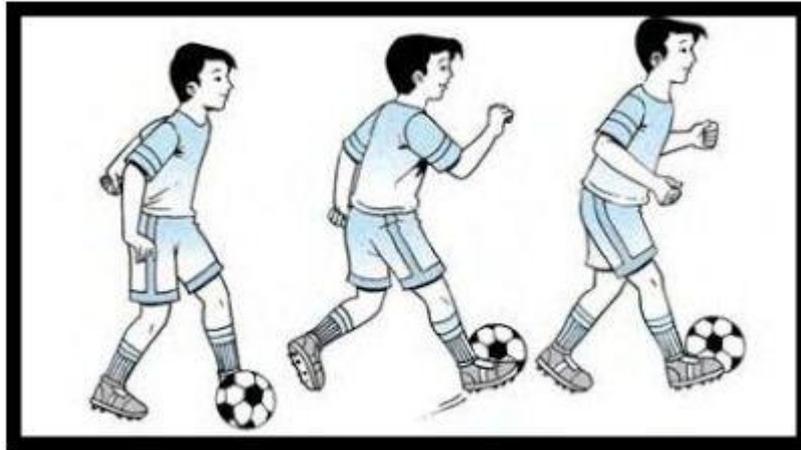


Gambar 2.7. Menghentikan Bola dengan Telapak Kaki

Sumber: Moh Gilang (2007:6)

d. Menggiring bola (*dribbling*).

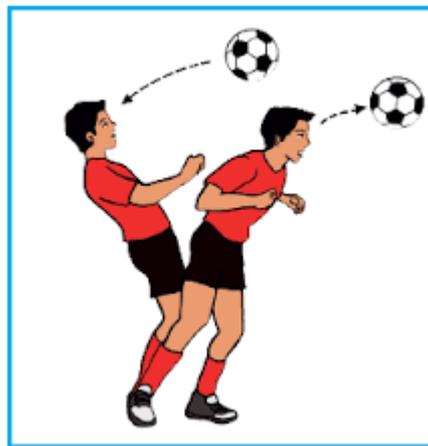
- 1) Dribbling bola dengan kaki bagian dalam.
- 2) Dribbling bola dengan kaki bagian luar.
- 3) Dribbling bola dengan punggung kaki.



Gambar. 2.8 Menggiring bola (*dribbling*).

(<http://www.walpaperhd99.blogspot.com>)

e. Menyundul bola (*heading*).



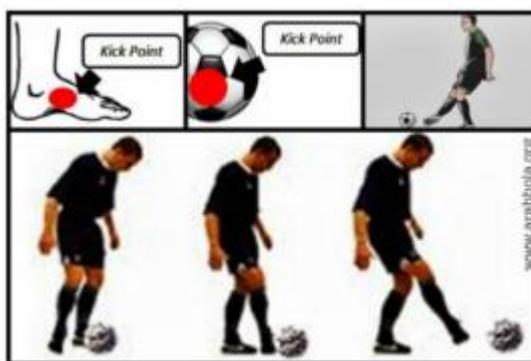
Gambar. 2.9 Menyundul bola (*heading*).

Sumber (Masri'an,DKK, 2016:10).

f. *Passing* menggunakan kaki bagian dalam

- 1) Berdiri degan rileks/santai dan kaki di buka selebar bahu.
- 2) Letakkan bola di depan jari kaki kanan.
- 3) Langkah kaki kanan ke belakang selangkah.

- 4) Ayunkan kaki kanan ke depan ke bola.
- 5) Perkenaan bola pada tengah-tengah kaki bagian dalam.
- 6) Kaki kanan mendarat di depan kaki kiri.
- 7) Pandangan mengikuti jalannya bola.



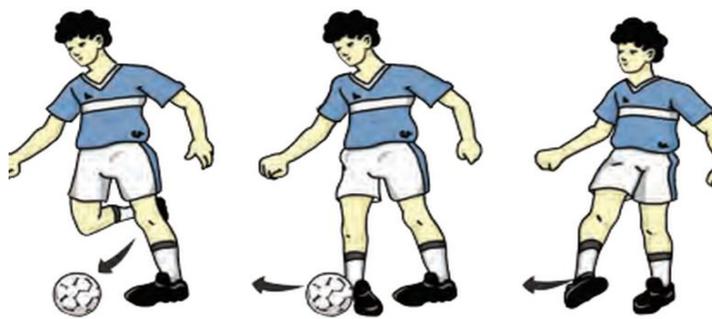
Modul Sepak Bola Kelas X – 1 Tahun 2015 design Bramasto

Gambar. 2.10 *passing* menggunakan kaki bagian dalam

Sumber: Abdul Rohim, (2008:15)

g. *Passing* menggunakan kaki bagian luar

- 1) Berdiri degan rileks/santai dan kaki di buka selebar bahu.
- 2) Letakkan bola di depan jari kaki kanan.
- 3) Langkah kaki kanan ke belakang selangkah.
- 4) Ayunkan kaki kanan ke depan ke bola.
- 5) Perkenaan bola pada kaki bagian luar.
- 6) Kaki kanan mendarat di depan kaki kiri.
- 7) Pandangan ditujukan ke bola dan mengikuti arah jalannya bola terhadap sasaran.
- 8) Pandangan mengikiti jalannya bola.



Gambar 2.11 *Passing* menggunakan kaki bagian luar

Sumber : Abdul Rohim, (2008 : 15)

h. *Passing* menggunakan punggung kaki

- 1) Berdiri degan rileks/santai dan kaki di buka selebar bahu.
- 2) Letakkan bola di depan jari kaki kanan.
- 3) Langkah kaki kanan ke belakang selangkah.
- 4) Ayunkan kaki kanan ke depan ke bola.
- 5) Perkenaan bola pada kaki bagian luar.
- 6) Kaki kanan mendarat di depan kaki kiri.
- 7) Pandangan mengikuti jalannya bola.



Gambar 2.12 *passing* menggunakan punggung kaki

Sumber : Abdul Rohim, (2008 : 15)

C. Pengertian Teknik *Passing*

Pengertian *Passing* menurut Danny Mielke (2003:19) adalah memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. *Passing* membutuhkan kemampuan teknik yang sangat penting agar 15 dapat tetap menguasai bola. Dengan *passing* yang baik seorang pemain bisa berlari ke ruang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan. *Passing* dimulai ketika tim yang sedang menguasai bola menciptakan ruang di antara lawan dengan bergerak dan membuka ruang di sekeliling pemain. Keterampilan mengontrol bola pada teman yang diberi *passing* juga perlu dilatih agar pemain yang akan melakukan *passing* punya rasa percaya diri untuk melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada

teman yang tidak dijaga lawan. Memiliki *passing* yang akurat adalah harga mati bagi seorang pemain sepak bola, mengingat *passing* begitu sering dilakukan dalam sebuah permainan, seorang pelatih yang baik akan memulai tugasnya dengan memperbaiki *passing* para pemainnya (Timo Scheunemann, 2005:33).

Tim sepak bola terdiri atas 10 pemain dan satu penjaga gawang. Keterampilan mengoper dan menerima bola membentuk jalinan vital yang menghubungkan kesebelas pemain ke dalam satu unit yang berfungsi lebih baik dari pada bagian-bagiannya. Ketepatan, langkah, dan waktu pelepasan bola merupakan bagian yang penting dari kombinasi pengoperan bola yang berhasil. Oleh sebab itu seorang pemain sepakbola harus mampu mengoper dan mengontrol bola dengan baik setelah temannya memberikan bola kepadanya, agar bola tidak terlepas dan hilang yang berarti membuang kesempatan menciptakan gol (Luxbacher, 2004:11). Cara melakukan *passing* ada beberapa macam. Danny Mielke (2004:20-21) memberikan berapa cara melakukan *passing* yang biasa dilakukan oleh para pemain sepak bola, terdiri atas beberapa teknik seperti : 1) *Passing* menggunakan kaki bagian dalam, 2) *Passing* menggunakan punggung sepatu, 3) *16 Passing* menggunakan drop pass, 4) *Passing* dengan lari overlap, dan 5) *Passing* dengan give and go. Sementara Luxbacher (2004: 11-23) menjelaskan tentang beberapa teknik *passing* (Mengoper bola) di atas Permukaan ada tiga teknik yaitu: 1) operan Inside-of-the Foot (dengan bagian dalam kaki); 2) operan Outside-of-the Foot (dengan bagian luar kaki); 3) operan Instep (dengan kura-kura kaki); 4) operan Short Chip, dan 5) operan Long Chip. Yang dipakai dalam penelitian ini adalah *passing* dengan bagian dalam kaki (Inside-of-the Foot). Keterampilan pengoperan bola yang paling besar adalah pushpass (operan dorong) karena bagian samping dalam kaki sebenarnya pendorong bola. Teknik pengoperan ini digunakan untuk menggerakkan bola sejauh 5 hingga 15 yard. Cara pelaksanaannya cukup sederhana. Ialah kaki yang menahan keseimbangan tubuh, yang tidak digunakan untuk menendang diletakkan di samping bola dan arahan ke target. Tempatkan kaki yang akan menendang dalam posisi menyamping

dan jari kaki ke atas menjauh dari garis tengah tubuh. Bola yang ditendang adalah bagian tengah dan ditendang dengan bagian dalam kaki. Pastikan kaki tetap lurus pada gerak lanjutan dari tendangan tersebut (Luxbacher, 2004:12).

Gambar 2.5 (Luxbacher, 2004:12) 17 2.1.2 Metode Latihan *Passing* Hampir semua pemain pemula mengalami kesulitan pada saat mengoper bola, untuk itu diperlukan latihan teknik yang baik untuk menguasainya dengan latihan yang banyak. Beberapa saran dikemukakan dalam tulisan ini antara lain : 2.1.2.1 Permainan 4-1 menggunakan dua sentuhan Permainan 4-1 menggunakan dua sentuhan adalah model latihan *passing* menggunakan bentuk permainan 4 lawan 1 didalam area permainan yang telah ditentukan yaitu 5 x 5 meter. Latihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan seorang pemain sepak bola dalam melakukan *passing* terutama *ground passing*. Yang dimaksud *ground passing* sendiri adalah *passing* jarak pendek menyusur atau datar dengan tanah. Permainan ini adalah permainan yang mengutamakan *ground passing* untuk dapat memainkannya. Pemain dituntut untuk melakukan *passing* sesering mungkin dalam permainan 4- 1 menggunakan dua sentuhan ini. *Passing* yang digunakan adalah *passing* pendek menyusur tanah atau *ground passing*.

Permainan ini adalah bentuk pengembangan dari permainan kecil dalam latihan sepak bola yang biasa disebut dengan kucing-kucingan. Untuk aturan permainannya adalah: 1. Pemain berjumlah 5 orang dan dibagi menjadi dua yaitu 4 orang sebagai pemain dan 1 orang sebagai lawan. 18 2. Pemain diharuskan melakukan *passing* bebas menggunakan kaki bagian dalam kepada pemain lainnya. 3. Pemain tidak boleh melakukan sentuhan terhadap bola lebih dari dua kali sentuhan. 4. Lawan bertugas mengejar, mengganggu, dan memberikan tekanan terhadap pemain yang melakukan *passing*. 5. Area permainan berupa persegi 5 x 5 meter dengan dibatasi oleh cones. 6. Waktu permainan adalah 5 menit. 7. Pemain yang melakukan kesalahan: 1) menyentuh bola lebih dari dua kali sentuhan; 2) bola berhasil direbut atau tersentuh oleh lawan; 3) bola keluar dari area permainan, maka harus bergantian menjadi lawan dan yang tadinya menjadi lawan sekarang menjadi

pemain. Permainan 4-1 menggunakan satu sentuhan Permainan 4-1 menggunakan satu sentuhan merupakan latihan yang sama dengan model latihan permainan 4-1 menggunakan dua sentuhan, hanya saja yang membedakan adalah jumlah sentuhan pemain yaitu hanya satu kali sentuhan. Pemain diharuskan melakukan sentuhan terhadap bola tidak boleh lebih dari satu sentuhan.

Oleh karena itu apabila seorang pemain melakukan sentuhan bola lebih dari satu sentuhan maka harus mendapat hukuman yaitu bergantian jadi lawan dan bertugas untuk mengejar bola. Untuk selebihnya, peraturan untuk model latihan permainan 4-1 menggunakan satu sentuhan ini sama dengan model latihan permainan 4-1 menggunakan dua sentuhan diatas. 2.1.5 Prinsip Latihan Latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja, yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari, kian menambah beban latihan atau pekerjaannya (Harsono, 1988). Tujuan dari latihan adalah untuk membantu seorang atlet atau satu tim olahraga dalam meningkatkan keterampilan atau prestasinya semaksimal mungkin dengan mempertimbangkan berbagai aspek latihan yang harus diperhatikan, meliputi latihan fisik, teknik, taktik dan latihan mental (Rubianto, 2007:55). Berdasarkan pendapat Rubianto (2007:57)

1. Kegunaan Teknik *Passing*

Adapun kegunaan teknik *passing* (mengumpan) bola adalah sebagai berikut:

- a. Untuk melewati musuh.
- b. Untuk mencari kesempatan memberikan umpan kepada kawan dengan tepat.
- c. Untuk menahan bola tepat dalam penguasaan, menyelamatkan bola apabila terdapat kemungkinan untuk segera memberikan umpan kepada kawan dan menciptakan serangan.

2. Macam-macam *Passing*

- a. Umpan 1-2 (*Wall Pass*).
- b. Umpan terobosan (*Through Pass*).
- c. Umpan silang (*Crossing*).

d. Um pan diagonal.

3. Tahap-Tahap Belajar Gerak

Pada dasarnya belajar gerak merupakan suatu proses belajar yang memiliki tujuan untuk mengembangkan berbagai keterampilan gerak yang optimal secara efisien dan efektif. Seiring dengan itu, Singer dikutip oleh Aep Rohendi (2018: 53) menegaskan bahwa belajar gerak menekankan pada kondisi yang berkaitan dengan perbaikan dalam pembelajaran gerak sehingga terjadinya perubahan tingkah laku karena latihan. Sedangkan Schmid (2002: 34) menegaskan bahwa belajar gerak merupakan suatu rangkaian asosiasi latihan atau pengalaman yang dapat mengubah kemampuan gerak ke arah kinerja keterampilan gerak tertentu. Sehubungan dengan hal tersebut, perubahan keterampilan gerak dalam belajar gerak merupakan indikasi terjadinya proses belajar gerak yang dilakukan oleh seseorang. Dengan demikian, keterampilan gerak diperoleh bukan hanya dipengaruhi oleh faktor kematangan gerak melainkan juga oleh faktor proses belajar gerak. Di sisi lain, pengaruh dari belajar gerak tampak pada perbedaan yang nyata dari tingkat keterampilan gerak seseorang anak yang mendapatkan perlakuan pembelajaran gerak intensif dengan yang tidak. Pada kelompok anak yang mendapatkan perlakuan gerak intensif menunjukkan kurva kenaikan progresif dan permanen.

a. Tahap Belajar Gerak

Menurut Schimdt (2007:2), tahap belajar gerak merupakan rangkaian proses yang berhubungan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada terjadinya perubahan yang relative permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan-gerakan yang terampil.

Ada tiga tahapan belajar yang harus dilalui oleh siswa untuk dapat mencapai tingkat keterampilan yang sempurna (otomatis). Tiga tahapan belajar gerak ini harus dilakukan secara berurutan. Apabila ketiga tahapan belajar gerak ini tidak dilakukan oleh guru pada saat mengajar pendidikan jasmani, maka guru tidak boleh mengharap banyak dari apa

yang selama ini mereka lakukan, khususnya untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani yang ideal. Tahapan belajar gerak yang dimaksud adalah:

- 1) Tahap Kognitif, Pada tahap ini guru akan memulai mengajarkan suatu keterampilan gerak, pertama kali yang harus dilakukan adalah memberikan informasi untuk menanamkan konsep-konsep tentang apa yang akan dipelajari oleh siswa dengan benar dan baik. Setelah siswa memperoleh informasi tentang apa, mengapa, dan bagaimana cara melakukan aktifitas gerak yang akan dipelajari, diharapkan di dalam benak siswa telah terbentuk motor-plan, yaitu keterampilan intelektual dalam merencanakan cara melakukan keterampilan gerak. Apabila tahap kognitif ini tidak mendapatkan perhatian oleh guru dalam proses belajar gerak, maka sulit bagi guru untuk menghasilkan anak yang terampil mempraktekkan aktivitas gerak yang menjadi prasyarat tahap belajar berikutnya.
- 2) Tahap Asosiatif/Fiksasi, Pada tahap ini siswa mulai mempraktekkan gerak sesuai dengan konsep-konsep yang telah mereka ketahui dan pahami sebelumnya. Tahap ini juga sering disebut sebagai tahap latihan. Pada tahap latihan ini siswa di harapkan mampu mempraktekkan apa yang hendak dikuasai dengan cara mengulang-ulang sesuai dengan karakteristik gerak yang di pelajari. Apakah gerak yang di pelajari itu gerak yang melibatkan otot kasar atau otot halus atau gerak terbuka atau gerak tertutup. Apabila siswa telah melakukan latihan keterampilan *passing* dengan benar dan baik dan dilakukan secara berulang baik di sekolah maupun di luar sekolah maka pada akhir tahap ini siswa diharapkan telah memiliki keterampilan *passing* memadai
- 3) Tahap Otomatis, Pada tahap ini siswa telah dapat melakukan aktivitas secara terampil karena siswa telah memasuki tahap gerakan otomatis, artinya siswa dapat merespon secara cepat dan tepat terhadap apa yang di tugaskan oleh guru untuk di lakukan tanda tanda keterampilan

passing gerak telah memasuki tahapan otomatis adalah bila seorang siswa dapat mengerjakan tugas gerak tanpa berfikir lagi terhadap apa yang akan dan sedang dilakukan dengan hasil yang baik dan benar.

b. Kemampuan Gerak Dasar

Kemampuan gerak dasar adalah kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas guna meningkatkan kualitas hidup, aktivitas tersebut merupakan aktivitas yang mampu dilakukan oleh anak. Oleh karena itu, dalam melakukan aktivitas gerak seorang anak memerlukan pendamping untuk memandu setiap gerakan yang akan dipelajari sehingga setiap kesalahan gerak yang terjadi pada seorang anak sebisa mungkin dapat dikoreksi sejak dini. Dengan demikian, kesalahan yang dilakukan oleh anak tidak bersifat menetap dan mudah untuk diubah demi kelancaran, efisien, penampilan, prestasi anak dan dapat menurunkan kemungkinan terjadinya cedera. Pada anak usia Sekolah Menengah Atas yang diantara 15-18 tahun laku karakteristik berupa penghalusan keterampilan gerak, penggunaan dasar gerak dalam arti dan tujuan tertentu, dan kegiatan permainan maupun olahraga bersifat rekreasi atau kompetitif.

Husdarta (2011: 73) mengemukakan “Ruang lingkup pendidikan jasmani salah satunya adalah pembentukan gerak, yang meliputi keinginan untuk bergerak, menghayati ruang waktu dan bentuk termasuk perasaan irama, mengenal kemungkinan gerak diri sendiri, memiliki keyakinan gerak dan perasaan sikap (kinestik) dan memperkaya kemampuan gerak”. Sedangkan Ma'mun dan Toto (2004: 20) menyatakan ”Kemampuan gerak dasar merupakan kemampuan yang biasa siswa lakukan guna meningkatkan kualitas hidup”. Selanjutnya Ma'mun dan Toto (2004: 21) menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

1) Kemampuan Lokomotor

Kemampuan lokomotor digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat lain atau untuk mengangkat tubuh ke atas seperti lompat dan loncat. Kemampuan gerak lainnya adalah berjalan,

berlari, skipping, melompat, meluncur dan lari seperti kuda berlari (gallop).

2) Kemampuan Non Lokomotor

Kemampuan non lokomotor dilakukan di tempat. Tanpa ada ruang gerak yang memadai kemampuan non lokomotor terdiri dari menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, melingkar dan melambungkan dan lain-lain.

3) Kemampuan Manipulatif

Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam objek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan. Manipulasi objek jauh lebih unggul dari pada koordinasi mata-kaki dan tangan-mata, yang mana cukup penting untuk item: berjalan (gerakan langkah) dalam ruang. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri dari:

- a) Gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang)
- b) Gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang apat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat bantalan karet (bola medisn) atau macam bola yang lain.
- c) Gerakan memantul-mantulkan bola atau *passing* bola.

D. Kajian yang Relevan

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang telah diperoleh dengan analisis datadan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Andi Supriyono Nim 421100382 yang berjudul “upaya meningkatkan keterampilan *passing* bola dalam permainan sepak bola melalui metode bermain, Berdasarkan analisis data kondisi awal pra siklus ketuntasan belajar Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Siding Kabupaten Bengkayang” mengalami peningkatan di mana hasil dari belajar prasiklus

yang tuntas 60,2%, kemudian ada peningkatan hasil belajar dari prasiklus ke siklus I menjadi 69,8%, dan ada peningkatan kembali pada siklus II yang tuntas sebesar 79,2%.

2. Hasil penelitian Maxarius Ivan Trianto Nim 421000072 yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan *Passing* Dalam Permainan Sepak Bola Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Siding Kabupaten Bengkayang”. Berdasarkan analisis data kondisi awal pra siklus ketuntasan belajar pada siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Siding Kabupaten Bengkayang mengalami peningkatan dimana hasil dari belajar prasiklus yang tuntas 68,52%, kemudian ada peningkatan hasil belajar dari prasiklus ke siklus I menjadi 74,31%, dan ada peningkatan kembali pada siklus II yang tuntas sebesar 83,10% .
3. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muslim (2017), mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, dengan judul “Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan hasil belajar tematik di kelas III SDN Torongrejo 01 Batu. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan kualitatif dengan jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Sebagai sumber data dipilih siswa Kelas III SDN Torongrejo 01 Batu tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses penerapan pembelajaran TGT dapat meningkatkan kerjasama dan interaksi peserta didik. Aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama sebesar 83,3%, sedangkan pada siklus ke II aktivitas guru mencapai 96,4%. Aktivitas guru dari siklus I sampai siklus II pertemuan kedua Presentase meningkat. (2) Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70, yang merupakan siswa yang mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Pada siklus I siswa yang tuntas belajar adalah 22 siswa dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 65%, sedangkan pada

siklus II jumlah siswa yang tuntas adalah 29 siswa dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III SDN Torongrejo 01 Batu.

4. Mukhosin (2011) mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Lembaga Negara Kelas IV SDN Kucur 1”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang memerlukan beberapa siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Kucur 1 yang berjumlah 23 siswa, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 4 siswi perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari-Maret. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Hasil rata-rata pada siklus I yaitu berjumlah 54,52 dan siklus II berjumlah 61,78. Presentase hasil belajar siswa dengan jumlah KKM yang ditentukan sekolah yaitu 65. Pada siklus I yang mencapai ketuntasan yaitu 47,83% dan siswa yang belum mencapai ketuntasan yaitu 52,17%. Sedangkan pada siklus II yang mencapai ketuntasan adalah 69,57% dan yang belum tuntas adalah 30,43%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa kelas IV SDN Kucur 1. Sudah banyak siswa yang berpartisipasi aktif dan sudah dapat bekerja sama dengan teman dan kelompok. Peningkatan hasil belajar ini karena guru selalu memperbaiki kinerjanya pada setiap siklus.
5. Al Mukhosin yaitu jenis penelitian yang di gunakan yaitu penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) untuk melihat ada dan tidaknya pengaruh. Kemudian sama-sama menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Akan tetapi dalam penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan penelitian eksperimen sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan penelitian PTK.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tersebut ada kemungkinan ditolak dan ada kemungkinan diterima. Hal ini tergantung dari perhitungan statistik untuk menjawabnya. Kriteria Penerimaan dan Penolakan Hipotesis. Sesuai dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui penerapan pembelajaran *teams games tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas VIII A SMP 2 Ledo Kabupaten Bengkayang.

Maka hipotesis yang diajukan adalah. Menggunakan *team games tournament (TGT)* pembelajaran, dapat meningkatkan mutu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran, mengidentifikasi, menentukan solusi dan mengatasi masalah pembelajaran agar bermutu, menguji coba gagasan, pemikiran, cara dan strategi dalam pembelajaran, mengeksplorasi pembelajaran yang selalu berwawasan atau berbasis penelitian agar pembelajaran dapat bertumpu pada realistik empiris kelas, bukan semata-mata pada kesan umum dan asumsi. penelitian yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui mengoreksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.