

BAB IV
TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung, pada pembelajaran pendidikan jasmani tentang permainan bola besar yaitu sepakbola sesester ganjil tahun pelajaran 2016-2017 melalui pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)*.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* merupakan cara dalam menyediakan pengalaman belajar siswa. Pembelajaran ini di desain untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain siswa.

Dalam bab ini disajikan data-data hasil penelitian terhadap peningkatan kerjasama dan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game tournament (TGT)* pada siswa kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung. Data diuraikan dalam bentuk siklus-siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran dikelas.

Tabel 4.1

Nilai Keseluruhan Observasi Kerjasama

Komponen	Penilaian	Siklus 1		Siklus 2	
		Tindakan I	Tindakan II	Tindakan I	Tindakan II
1. Saling Pengertian	Jumlah	690	925	1188	1447
2. Saling Membantu					
3. Tanggung Jawab					
4. Kompromi	Rata-rata Nilai	19,17	25,69	33	40,19
5. Mengikuti Aturan					
6. Memotivasi Orang Lain					
7. Hormat Pada Orang Lain	Persentase	38,3%	51,4	66	80,4
8. Mengendalikan Temperament					

9. Kerjasama Meraih Tujuan	Keterangan	Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik
10. Menerima Pendapat Orang Lain					

Tabel 4.2

Komponen	Penilaian	Siklus 1		Siklus 2	
		Tindakan I	Tindakan II	Tindakan I	Tindakan II
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision marking</i>)	Jumlah	615	748	936	1265
	Rata-rata Nilai	17,08	20,78	26	35,14
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	Persentase	38%	46,2%	57,8%	78,1%
3. Memberi dukungan (<i>support</i>)	Keterangan	Cukup	Cukup	Baik	Sangat Baik

Nilai Keseluruhan Observasi Keterampilan Bermain

A. Hasil Temuan Penelitian

1. Hasil penelitian awal

Pada pelaksanaan kegiatan awal penelitian ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan ketika sedang melakukan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Pasundan 6 Bandung.

Dari observasi tersebut ditemukan bahwa kerjasama dan keterampilan bermain siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam materi pembelajaran permainan sepakbola terlihat masih rendah. Dalam kerjasama, siswa terlihat kurang bisa bekerjasama dengan siswa lainnya, kebanyakan siswa masih bermain secara sendiri-sendiri dan rasa egois setiap

Yogif Supriyanto, 2016

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa masih sangat tinggi sehingga ketika permainan berlangsung kurangnya rasa kerjasama dalam permainan tersebut. Dan dalam keterampilan bermain, terlihat keterampilan bermain siswa masih sangat rendah, contohnya : dalam melakukan *passing* (operan bola) masih banyak siswa terlihat operannya tidak tepat sasaran atau tidan mengarah pada teman dan dalam melakukan *dribbling* (menggiring bola) bola mudah direbut oleh lawan.

Dari keterangan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kerjasama dan keterampilan bermain siswa masih rendah, oleh karena itu peneliti berusaha untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*.

2. Hasil tindakan siklus I

a. Tahap perencanaan tindakan pada siklus I

Rencana tindakan proses pembelajaran pada siklus ini disusun setelah peneliti melakukan observasi di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung, temuan yang diperoleh saat peneliti melakukan observasi tersebut ternyata kerjasama dan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola masih redah. Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournamen (TGT)*.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan diskusi tentang persiapan (hambatan RPP sampai detail) melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan guru kelas dan membagi tugas antara peneliti dengan guru kelas.
- 2) Melakukan pengkajian silabus yang dibantu oleh guru kelas untuk menentukan indikator yang akan diterapkan pada siklus I.
- 3) Melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus I.

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 4) Menyusun RPP, untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran pada siklus I.
 - 5) Menyusun kelompok pembelajaran dan turnamen, dalam tahap ini peneliti menentukan kelompok pembelajaran serta aturan turnamen.
 - 6) Menyusun alat pengumpul data (instrument) yaitu lembar observasi untuk kerjasama siswa dan lembar pengamatan GPAI untuk keterampilan bermain siswa, yang bertujuan untuk mendapatkan data pada pelaksanaan siklus I.
- b. Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus I

Setelah mengembangkan perencanaan tindakan maka peneliti siap melaksanakan penelitian dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Penelitian siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 agustus 2016 dan 22 agustus 2016 dalam waktu dua kali pertemuan di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung dengan alokasi waktu 2 x 40 menit pada setiap pertemuan dari pukul 11.00 – 12.20 WIB.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai guru dan dibantu oleh lima observer yaitu ibu Imas Juarsih, S.Pd, MM, bapak Dadang Kurniadi, S.Pd, Agu Trianda, Sandi Prakoso, dan Pabel Prasetya sebagai pengamat siswa dengan menggunakan lembar observasi siswa dan lembar pengamatan GPAI yang telah disusun dan dibuat oleh peneliti. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 15 dan 22 agustus 2016. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dibagi menjadi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan proses pembelajaran dilaksanakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* diawali dengan guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas serta dilanjutkan dengan

mengecek kehadiran siswa dengan jumlah siswa yang hadir yaitu 36 orang siswa (23 laki-laki dan 13 perempuan) di kelas VIII E.

Langkah selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi yang akan dipelajari melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)*, hal itu untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain siswa. Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Kemudian guru membagi seluruh siswa menjadi 6 kelompok yang setiap kelompoknya beranggotakan 6 orang siswa. Setelah itu guru menjelaskan sistematika pembelajaran dari awal sampai akhir.

2) Kegiatan inti

Guru menjelaskan tugas permainan sepak bola yang harus dilaksanakan siswa dan mengulanginya sampai siswa mengerti. Semua siswa dalam kelompoknya mempraktikkan tugas permainan sepak bola yang telah dijelaskan. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi dalam bermain sepak bola bertugas sebagai pendamping bagi semua anggota kelompok agar semua anggota kelompok dapat melakukan permainan sepak bola dengan sebaik-baiknya.

Ketika siswa mengalami kesulitan dalam permainan sepak bola guru ikut membantu memberikan koreksi dan membenarkan hal-hal yang masih kurang baik, setelah itu pembelajaran kembali pada kelompoknya. Disini tugas guru hanya sebagai fasilitator dalam hal koreksi atau membenaran, semua pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*).

Pada akhir pembelajaran guru mengadakan turnamen antar kelompok untuk menunjukkan penguasaan siswa pada pembelajaran permainan sepak bola. Penilaian ditekankan pada pelaksanaan permainan. Nilai yang diperoleh setiap anggota kelompok akan diakumulasikan dengan

anggota lain dalam kelompoknya kemudian akan menentukan kelompok mana yang akan menjadi kelompok terbaik pada akhir pertemuan.

3) Kegiatan penutup

Pada akhir pembelajaran guru mengumumkan kelompok mana yang menjadi pemenang, kemudian guru memberikan penghargaan bagi kelompok pemenang turnamen pada pertemuan tersebut. Setelah itu guru mengabsen kembali siswa dan mengajak siswa untuk berdo'a supaya apa yang telah dipelajari bermanfaat. Guru mengucapkan salam dan kelas dibubarkan.

Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus I pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* pada permainan sepak bola di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung diperoleh hasil penilaian pengamatan kerjasama dan keterampilan bermain siswa yang telah dilakukan. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi penilaian kerjasama siswa dan keterampilan bermain siswa pada siklus I :

Tabel 4.3
Persentase Pencapaian Siklus I

Siklus I	Persentase	Aspek	Kategori
Tindakan 1	38,3 %	Kerjasama	Cukup
Tindakan 2	51,4 %		Baik
Tindakan 1	38 %	Keterampilan	Cukup
Tindakan 2	46,2 %		Cukup

Dari data di atas dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* pada

permainan sepak bola di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung untuk aspek kerjasama dan keterampilan bermain siswa pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa. Untuk aspek kerjasama tindakan pertama diperoleh nilai sebesar 38,3 % dan tindakan kedua diperoleh nilai sebesar 51,4 %. Dan untuk keterampilan bermain siswa diperoleh nilai rata-rata pada tindakan pertama diperoleh nilai sebesar 38 % dan tindakan kedua diperoleh nilai sebesar 46,2 %. Dari setiap tindakan terdapat peningkatan pada tindakan 1 dan 2 pada aspek kerjasama dan keterampilan bermain siswa.

c. Hasil observasi siklus I

Observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam penelitian ini tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data aspek kerjasama dan keterampilan bermain siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* yang diambil melalui pengamat (*observer*). Data diperoleh menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

1) Hasil observasi tindakan 1

Data hasil pelaksanaan observasi pada siklus I tindakan 1 yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh hasil persentase sebagai berikut :

Untuk aspek kerjasama, diperoleh jumlah skor sebesar 690 dan skor maksimal 1800 sehingga persentase diperoleh sebesar 38,3 %.

$f = 690$ dan $n = 1800$, kemudian hasil tersebut dihitung kedalam rumus penghitungan persentase,

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{690}{1800} \times 100\% \\ &= 38,3\% \end{aligned}$$

Untuk keterampilan bermain siswa, diperoleh jumlah skor sebesar 615 dan skor maksimal 1620 sehingga persentase diperoleh sebesar 38 %.

$f = 615$ dan $n = 1620$, kemudian hasil tersebut dihitung kedalam rumus penghitungan persentase,

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{615}{1620} \times 100\% \\ &= 38\%\end{aligned}$$

Jadi didapat hasil kerjasama siswa dan keterampilan bermain siswa pada tindakan ke-1 siklus I sebesar 38,3 % untuk aspek kerjasama dan 38 % untuk keterampilan bermain siswa, yang termasuk kedalam kategori cukup.

2) Hasil observasi tindakan 2

Data hasil pelaksanaan observasi pada siklus I tindakan 2 yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh hasil persentase sebagai berikut :

Untuk aspek kerjasama, diperoleh jumlah skor sebesar 925 dan skor maksimal 1800 sehingga persentase diperoleh sebesar 51,4 %.

$f = 925$ dan $n = 1800$, kemudian hasil tersebut dihitung kedalam rumus penghitungan persentase,

$$\begin{aligned}\text{Persentase} &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{925}{1800} \times 100\% \\ &= 51,4\%\end{aligned}$$

Untuk keterampilan bermain siswa, diperoleh jumlah skor sebesar 748 dan skor maksimal 1620 sehingga persentase diperoleh sebesar 46,2 %.

$f = 748$ dan $n = 1620$, kemudian hasil tersebut dihitung kedalam rumus penghitungan persentase,

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{f}{n} \times 100\% \\
 &= \frac{748}{1620} \times 100\% \\
 &= 46,2\%
 \end{aligned}$$

Jadi didapat hasil peningkatan kerjasama siswa dan keterampilan bermain siswa pada tindakan ke-2 siklus I sebesar 51,4 % untuk aspek kerjasama dan 46,2 % untuk keterampilan bermain siswa, yang termasuk kedalam kategori baik untuk aspek kerjasama dan kategori cukup untuk keterampilan bermain siswa.

d. Tahap refleksi

Berdasarkan penelitian pembelajaran di siklus I, hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran ini sudah terlihat ada peningkatan jika dilihat dari persentase penilaian pelaksanaan pembelajaran pada tindakan 1 dan 2, baik aspek kerjasama maupun keterampilan bermain siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)*. Data hasil persentase penilaian menunjukkan sebesar 38,3 % pada tindakan 1 dan 51,4 % pada tindakan 2, untuk aspek kerjasama dan persentase menunjukkan sebesar 38 % pada tindakan 1 dan 46,2 % pada tindakan 2, untuk keterampilan bermain siswa. Tetapi hasil ini belum mencapai target yang diinginkan sehingga menjadi bahan refleksi untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya agar dapat lebih baik lagi.

Dari hasil refleksi yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Selama proses pembelajaran berlangsung, guru kurang bisa mengontrol kondisi siswa dalam kelas atau kelompok pada saat melakukan pembelajaran kooperatif dan guru kurang optimal dalam mengefektifitaskan waktu.
- 2) Kondisi kelas masih kurang kondusif pada saat pemberian tugas masing-masing kelompok dan pada saat pelaksanaan permainan sepakbola.

Langkah yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dalam proses pembelajaran, guru harus menyiapkan dan mengkonsep pembelajaran supaya kondisi siswa bisa di *control* dan bisa mengefektifitaskan waktu lebih baik lagi. Dan harus bisa mengkondisikan siswa selama proses pembelajaran supaya pembelajaran lebih kondusif lagi.

3. Hasil tindakan siklus II

a. Tahap perancangan pada siklus II

Setelah melakukan refleksi dan analisis yang telah dilakukan pada siklus I, maka disusun siklus II dengan tahap perencanaan yaitu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan dilakukan pada siklus II dengan memperhatikan kekurangan yang terjadi pada siklus I agar siklus II pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)*.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Melakukan diskusi tentang persiapan (hambatan RPP) melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan guru kelas dan membagi tugas antara peneliti dengan guru kelas.
- 2) Melakukan pengkajian silabus yang dibantu oleh guru kelas untuk menentukan indikator yang akan diterapkan pada siklus I.
- 3) Melakukan perumusan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus II
- 4) Menyusun RPP, untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran pada siklus I.
- 5) Menyusun kelompok pembelajaran dan turnamen, dalam tahap ini peneliti menentukan kelompok pembelajaran serta aturan turnamen.
- 6) Menyusun alat pengumpul data (instrument) yaitu lembar observasi untuk kerjasama siswa dan lembar pengamatan GPAI untuk keterampilan bermain siswa, yang bertujuan untuk mendapatkan data pada pelaksanaan siklus II.

b. Tahap pelaksanaan tindakan di siklus II

Setelah mengembangkan perencanaan maka peneliti siap untuk melaksanakan tindakan perbaikan di kelas sesuai dengan tahap perencanaan yang telah dibuat. Penelitian siklus II dilaksanakan pada hari senin tanggal 29 Agustus 2016 dan 5 September 2016 dalam waktu dua kali pertemuan di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung dengan alokasi waktu 2 x 40 menit pada setiap pertemuan dari pukul 11.00 – 12.20 WIB.

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti bertindak sebagai guru dan observer serta dibantu oleh lima observer yaitu ibu Imas Juarsih, S.Pd, MM, bapak Dadang Kurniadi, S.Pd, Agu Trianda, Sandi Prakoso, dan Pabel Prasetya sebagai pengamat siswa dengan menggunakan lembar observasi siswa dan lembar pengamatan GPAI yang telah disusun dan dibuat oleh peneliti. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pada tanggal 29 Agustus 2016 dan 5 September 2016. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dibagi menjadi 3 tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

1) Kegiatan pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan proses pembelajaran dilaksanakan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* diawali dengan guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas serta dilanjutkan dengan mengecek kehadiran siswa dengan jumlah siswa yang hadir yaitu 36 orang siswa (23 laki-laki dan 13 perempuan) di kelas VIII E.

Langkah selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada materi yang akan dipelajari melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)*, hal itu untuk meningkatkan kerjasama dan keterampilan bermain siswa.

Siswa memperhatikan tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Kemudian guru membagi seluruh siswa menjadi 6 kelompok yang setiap kelompoknya beranggotak 6 orang siswa. Setelah itu guru menjelaskan sistematika pembelajaran dari awal sampai akhir.

2) Kegiatan inti

Guru menjelaskan tugas permainan sepak bola yang harus dilaksanakan siswa dan mengulanginya sampai siswa mengerti. Semua siswa dalam kelompoknya mempraktikan tugas permainan sepak bola yang telah dijelaskan. Siswa yang memiliki kemampuan tinggi dalam bermain sepak bola bertugas sebagai tutor sebaya (pendamping) bagi semua anggota kelompok agar semua anggota kelompok dapat melakukan permainan sepak bola dengan sebaik-baiknya.

Ketika siswa mengalami kesulitan dalam permainan sepak bola guru ikut membantu memberikan koreksi dan membenarkan hal-hal yang masih kurang baik, setelah itu pembelajaran kembali pada kelompoknya. Disini tugas guru hanya sebagai fasilitator dalam hal koreksi atau membenaran, semua pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*).

Pada akhir pembelajaran guru mengadakan turnamen antar kelompok untuk menunjukkan penguasaan siswa pada pembelajaran permainan sepak bola. Penilaian ditekankan pada pelaksanaan permainan. Nilai yang diperoleh setiap anggota kelompok akan diakumulasikan dengan anggota lain dalam kelompoknya kemudian akan menentukan kelompok mana yang akan menjadi kelompok terbaik pada akhir pertemuan.

3) Kegiatan penutup

Pada akhir pembelajaran guru mengumumkan kelompok mana yang menjadi pemenang, kemudian guru memberikan penghargaan bagi

kelompok pemenang turnamen pada pertemuan tersebut. Setelah itu guru mengabsen kembali siswa dan mengajak siswa untuk berdo'a supaya apa yang telah dipelajari bermanfaat. Guru mengucapkan salam dan kelas dibubarkan.

Dari pelaksanaan kegiatan pada siklus II pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* pada permainan sepak bola di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung diperoleh hasil penilaian pengamatan kerjasama dan keterampilan bermain siswa yang telah dilakukan. Berikut ini merupakan hasil rekapitulasi penilaian kerjasama siswa dan keterampilan bermain siswa pada siklus II :

Tabel 4.4
Persentase Pencapaian Siklus II

Siklus II	Persentase	Aspek	Kategori
Tindakan 1	66 %	Kerjasama	Baik
Tindakan 2	80,4 %		Sangat Baik
Tindakan 1	57,8 %	Keterampilan	Baik
Tindakan 2	78,1 %		Sangat Baik

Dari data di atas dapat diketahui bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* pada permainan sepak bola di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung dalam aspek kerjasama dan keterampilan bermain siswa pada siklus II diperoleh nilai rata-rata siswa. Untuk aspek kerjasama tindakan pertama diperoleh nilai sebesar 66 % dan tindakan kedua diperoleh nilai sebesar 80,4 %. Dan untuk keterampilan bermain siswa diperoleh nilai rata-rata pada tindakan pertama diperoleh nilai sebesar 57,8 % dan tindakan kedua diperoleh nilai

sebesar 78,1 %. Dari setiap tindakan terdapat peningkatan yang sangat signifikan pada tindakan 1 dan 2 pada aspek kerjasama dan keterampilan bermain siswa.

c. Hasil observasi siklus II

Observasi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam penelitian ini tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data aspek kerjasama dan keterampilan bermain siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* yang diambil melalui pengamat (observer). Data diperoleh menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

1) Hasil observasi tindakan 1

Data hasil pelaksanaan observasi pada siklus I tindakan 1 yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh hasil persentase sebagai berikut :

Untuk aspek kerjasama, diperoleh jumlah skor sebesar 1188 dan skor maksimal 1800 sehingga persentase diperoleh sebesar 66 %.

$f = 1188$ dan $n = 1800$, kemudian hasil tersebut dihitung kedalam rumus penghitungan persentase,

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{f}{n} \times 100\% \\ &= \frac{1188}{1800} \times 100\% \\ &= 66\% \end{aligned}$$

Untuk keterampilan bermain siswa, diperoleh jumlah skor sebesar 936 dan skor maksimal 1620 sehingga persentase diperoleh sebesar 57,8 %.

$f = 936$ dan $n = 1620$, kemudian hasil tersebut dihitung kedalam rumus penghitungan persentase,

$$\text{Persentase} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{936}{1620} \times 100 \%$$

$$= 57,8 \%$$

Jadi didapat hasil peningkatan kerjasama siswa dan keterampilan bermain siswa pada tindakan ke-1 siklus II sebesar 66 % untuk aspek kerjasama dan 57,8 % untuk keterampilan bermain siswa, yang termasuk kedalam kategori baik .

2) Hasil observasi tindakan 2

Data hasil pelaksanaan observasi pada siklus I tindakan 2 yang telah diamati selama proses pembelajaran diperoleh hasil persentase sebagai berikut :

Untuk aspek kerjasama, diperoleh jumlah skor sebesar 1447 dan skor maksimal 1800 sehingga persentase diperoleh sebesar 80,4 %.

$f = 1447$ dan $n = 1800$, kemudian hasil tersebut dihitung kedalam rumus penghitungan persentase,

$$\text{Persentase} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{1447}{1800} \times 100 \%$$

$$= 80,4 \%$$

Untuk keterampilan bermain siswa, diperoleh jumlah skor sebesar 1265 dan skor maksimal 1620 sehingga persentase diperoleh sebesar 78,1 %.

$f = 1265$ dan $n = 1620$, kemudian hasil tersebut dihitung kedalam rumus penghitungan persentase,

$$\text{Persentase} = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{1265}{1620} \times 100 \%$$

$$= 78,1 \%$$

Jadi didapat hasil peningkatan kerjasama siswa dan keterampilan bermain siswa pada tindakan ke-2 siklus II sebesar 80,40 % untuk aspek kerjasama dan 78,1 % untuk keterampilan bermain siswa, yang termasuk

kedalam kategori sangat baik dan sudah sesuai dengan harapan yang ditentukan.

d. Tahap refleksi

Pada refleksi siklus II ini, akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang kurang baik selama proses pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)*.

Dari persentase hasil selama belajar mengajar, peneliti telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentase untuk masing-masing aspek sudah terlihat peningkatannya dan sudah mencapai kategori sangat baik dengan persentase 80,4 % untuk aspek kerjasama dan 78,1 % untuk keterampilan bermain siswa, lebih baik dari siklus I tindakan 1 dengan perolehan persentase 38,4 % untuk aspek kerjasama dan 37,96 % untuk keterampilan bermain siswa.

Dari data di atas menunjukkan nilai rata-rata kelas pada siklus I dan siklus II. Hal ini diketahui bahwa hasil tersebut sudah mencapai target yang telah diinginkan sehingga dapat dikatakan bahwa siklus II ini dinyatakan BERHASIL dan peneliti memandang tidak perlu lagi melakukan penelitian ke siklus berikutnya.

Tabel 4.5

Hasil Rekapitulasi Persentase Penilaian Kerjasama Siswa Secara Keseluruhan

Siklus I & 2	Persentase	Aspek	Kategori
Tindakan 1	38,3 %	Kerjasama	Cukup
Tindakan 2	51,4 %		Baik
Tindakan 3	66 %		Baik
Tindakan 4	80,4 %		Sangat Baik

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.6

Hasil Rekapitulasi Persentase Penilaian Keterampilan Bermain Siswa Secara Keseluruhan

Siklus I & 2	Persentase	Aspek	Kategori
Tindakan 1	38 %	Keterampilan	Cukup
Tindakan 2	46,2 %		Cukup
Tindakan 3	57,8 %		Baik
Tindakan 4	78,1 %		Sangat Baik

Grafik 4.1

Grafik Peningkatan Kerjasama Siswa



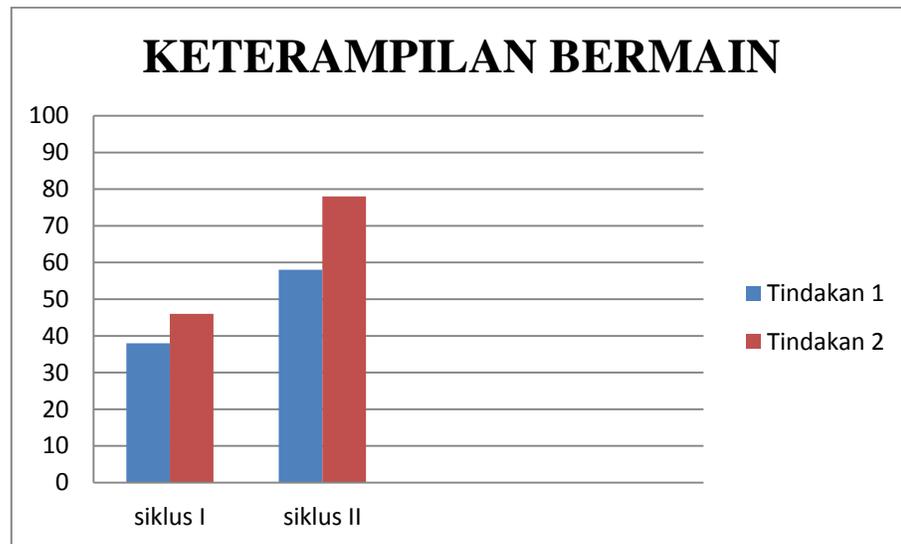
Grafik 4.2

Grafik Peningkatan Keterampilan Bermain Siswa

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



B. Pembahasan

Berdasarkan tinjauan teoritis menurut Grinseki (dalam Metzler 2000, hlm. 231) mengemukakan bahwa “*Cooperatif learning’s ability to promote fitness improvement and positive social interactions in young children and reduction in negative social interaction.*” Maksud dari pernyataan diatas adalah bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kebugaran, keterampilan atau hubungan sosial yang positif dan mengurangi interaksi sosial yang negatif.

Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa untuk bekerjasama secara aktif dari awal sampai akhir proses pembelajaran. menurut Cotton (dalam Exquisite Learning, 2002, hlm. 2). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bekerjasama berbagi pengalaman serta ide-ide dengan cara berdiskusi mengenai materi pembelajaran sampai semua anggota tim memahami materi pelajaran.

Hasil pengolahan dan analisis data menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif *tipe team game tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kerjasama dan keterampilan bermain siswa dalam permainan sepakbola. Hal tersebut dijelaskan dalam pembahasan dibawah ini :

Yogif Supriyanto, 2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Pembahasan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi siswa pada siklus I tindakan 1 dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* masih banyak siswa kurang bisa berkerjasama sehingga masih banyak siswa yang bermain secara sendiri-sendiri dan kebanyakan siswa kurang berinteraksi antar teman, hal ini dapat dilihat dari persentase siswa yang hanya memperoleh 38,3 % sehingga mempengaruhi proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Tetapi dari hasil observasi pembelajaran pada siklus II tindakan 2 diperoleh persentase 80,4 % kerjasama siswa dalam proses pembelajaran sepakbola melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)*. Hal ini dikarenakan didalam proses pembelajaran sepakbola melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* seluruh siswa dalam kelompok terlibat aktif dalam proses pembelajaran untuk saling berkerjasama antar sesama siswa baik dalam permainan kelompok maupun dalam permainan turnamen. Menurut Cotton (dalam Mezler, 2000, hlm. 233) *Team Game Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan seluruh siswa untuk bekerjasama secara aktif dari awal sampai akhir proses pembelajaran. Indikator dalam membentuk kerjasama didalam kelompok seperti saling pengertian, saling membantu, tanggung jawab, kompromi, mengikuti aturan, memotivasi orang lain, hormat kepada orang lain, mengendalikan temprament, kerjasama meraih tujuan, menerima pendapat orang lain. Indikator - indikator tersebut tersebut harus diterapkan pada setiap individu supaya terbentuk kerjasama yang baik didalam kelompok sehingga

kelompok tersebut mampu menjalankan proses pembelajaran dengan menarik dan mampu bekerjasama secara aktif selama proses pembelajaran untuk memenangkan turnamen dalam pembelajaran dengan kerjasama yang baik.

2. Pembahasan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran permainan sepakbola di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung

Model pembelajaran kooperatif menurut Grinseki (dalam Metzler 2000, hlm. 231) yang telah diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia mengemukakan bahwa “model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kebugaran, keterampilan atau hubungan sosial yang positif dan mengurangi interaksi sosial yang negatif “. Sedangkan keterampilan menurut Singer (dalam Mahendra A, 2007, hlm. 6) “derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan observasi siswa pada siklus I tindakan 1 dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan sepakbola, masih banyak siswa yang memiliki keterampilan bermain masih sangat rendah, contohnya ketika melakukan *passing* (operan bola) masih banyak siswa yang melakukannya tidak tepat sasaran atau melenceng dan ketika melakukan *dribbling* (menggiring bola) bola mudah direbut oleh lawan, hal ini dapat dilihat dari persentase siswa yang hanya memperoleh 38 % hasil keterampilan bermain sepak bola sehingga mempengaruhi proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Tetapi dari hasil observasi pembelajaran pada siklus II tindakan 2 diperoleh persentase 78,1 % hasil keterampilan bermain siswa dalam proses pembelajaran sepakbola melalui model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)*.

Hal ini terjadi karena setiap individu harus memiliki keterampilan bermain yang baik dan konsisten, oleh sebab itu mereka harus banyak melakukan latihan dan memperbanyak pengulangan dalam proses pembelajaran, dan teman yang memiliki keterampilan bermain tinggi menjadi tutor sebaya bagi teman yang masih memiliki keterampilan bermain rendah didalam kelompok sehingga keterampilan bermain setiap individu meningkat dan konsisten.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament (TGT)* dapat meningkatkan kerjasama siswa dan keterampilan bermain siswa dalam proses pembelajaran sepak bola di kelas VIII E SMP Pasundan 6 Bandung sehingga siswa dapat mencapai kategori Sangat Baik dalam pembelajaran permainan sepak bola.