

Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Team Game Tournament terhadap Kemampuan Mendribling Bola

Bagus Suryo Laksono*, Surisman, Suranto
Fkip Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1
Telp : 082280797649, Email : bsuryo13@yahoo.co.id

Abstract: *The Influence of Cooperative Learning Model Jigsaw Type And Team Game Tournament Against Mendribling Ball Capabilities. The purpose of this research is to know the effect of jigsaw cooperative learning model and game tournament (TGT) team on the ability of mendribling in class XI soccer game SMA Negeri 2 Gadingrejo 2016/2017. The writer uses experimental method, the population is the students of class XI SMA Negeri 2 Gadingrejo. The subjects of the study were students of class XI SMA Negeri 2 Gadingrejo as many as 40 subjects. The study instrument used a zigzag test run with the ball. The test is done twice, ie before and after the exercise. The exercise was conducted for two months with three times a week training. The independent variables of this research are cooperative learning model of jigsaw and game tournament team. After obtained data, then processed by using t-Test statistic formula with significant level 0,01. So the conclusion of this study is that the two learning models are not there are significant differences, but the TGT model has a greater influence than the Jigsaw*

Keywords: dribling, cooperative learning model jigsaw and team game tournament, football.

Abstrak: **Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Team Game Tournament Terhadap Kemampuan Mendribling Bola.** Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh latihan model pembelajaran kooperatif jigsaw dan team game tournament (TGT) terhadap kemampuan mendribling dalam permainan sepak bola kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo tahun 2016/2017 Penulis menggunakan metode eksperimen, populasi adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo sebanyak 40sampel. Instrumen penelitian menggunakan tes zigzag run with the ball. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah latihan. Latihan dilaksanakan selama dua bulan dengan latihan tiga kali seminggu. Variabel bebas penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif jigsaw dan team game tournament. Setelah diperoleh data, selanjutnya diolah dengan menggunakan rumus statistik Uji-t dengan taraf signifikan 0,01. Jadi kesimpulan dari penelitian ini adalah kedua model pembelajaran tersebut tidak ada Perbedaan yang signifikan, tetapi model TGT memiliki pengaruh yang lebih besar dari pada *Jigsaw*

Kata kunci : dribling, model pembelajaran kooperatif *jigsaw*, *team game tournament*, sepakbola.

PENDAHULUAN

Permainan sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan seperti kaki, kepala, dada dan lengan yang posisinya pasif kecuali dengan kedua lengan (tangan) yang aktif. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjagagawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, dengankaki maupun tangannya. Ketika mulai mempersiapkan diri untuk bertanding sepakbola, keterampilan utama yang pertama kali membuat seseorang terpacu dan merasa puas adalah kemampuan untuk melakukan *dribbling* (menggiring bola). Oleh karena itu teknik dasar *dribbling* (menggiring bola) harus dapat dikuasai oleh seluruh pemain. Tentunya hal ini perlu latihan-latihan khusus dengan berbagai variasi pembelajaran.

Dribbling adalah suatu upaya mendorong bola secara terputus-putus dengan posisi bola tidak jauh dari kaki kita dan harus dikuasai oleh sang *dribbler* (yang *mendribbling*) sambil berlari untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan sepakbola. Tujuan *dribbling* adalah untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang terbuka. Dalam melakukan teknik *dribbling* terbagi dalam beberapa bentuk gerakan, berdasarkan perkenaan kaki dengan bola.

Dribbling salah satu keterampilan individu yang mesti dikuasai oleh setiap pemain sepakbola. Karena sangat erat hubungannya dengan penguasaan bola dilapangan, karena bola harus selalu berada dalam penguasaan kita. Menggiring bola harus mampu dilakukan baik tanpa lawan maupun melewati lawan dengan berbagai teknik penguasaan bola.

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber

belajar yang ada di lingkungan belajar tersebut. Pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai dengan enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu banyak guru yang menyatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam *cooperatif learning* karena mereka telah biasa melakukan pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok, walaupun tidak semua belajar kelompok termasuk dalam *cooperative learning* seperti dijelaskan oleh Abdulhak (2001: 19-20) pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing* proses antarpeserta didik sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama antara peserta didik itu sendiri.

Model pembelajaran kelompok menurut Sanjaya (2006: 239) adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Tom Savage (1987:25) mengemukakan bahwa *cooperative learning* merupakan satu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar kooperatif siswa belajar bekerja bersama anggota lainnya.

Senada dengan penjelasan tersebut Siahaan (2005:2) mengemukakan lima unsur penting yang ditekankan dalam proses pembelajaran kooperatif yaitu: (1) saling ketergantungan yang positif, (2) interaksi berhadapan, (3) tanggung jawab

individu, (4) keterampilan sosial, dan (5) terjadinya proses dalam kelompok.

Metode pengajaran dengan jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson (Slavin 123: 2007). *Jigsaw* merupakan teknik kooperatif yang menggabungkan materi dari siswa lain sehingga membentuk kumpulan pengetahuan atau keterampilan yang padu (Silberman 2004 : 192). Teknik jigsaw ini memang cocok apabila digunakan untuk pembelajaran yang dapat terbagi menjadi beberapa bagian. Teknik jigsaw ini sering digunakan baik dalam pembelajaran sastra maupun bahasa.

Jigsaw learning atau pembelajaran tipe Jigsaw merupakan sebuah teknik yang dipakai secara luas yang memiliki kesamaan dengan teknik pertukaran dari kelompok ke kelompok (*group-to-group exchange*) dengan suatu perbedaan penting yaitu setiap peserta didik mengajarkan sesuatu. Dalam teknik ini peserta didik belajar dengan sebuah kelompoknya, dimana dalam kelompok tersebut terdapat satu orang ahli yang membahas materi tertentu (Silberman, 2002: 168).

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class preentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Berdasarkan uraian di atas bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa tidak terlepas dari peranan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa agar tercapainya keberhasilan pembelajaran. Model pembelajaran yang dipilih harus dapat memperdayakan siswa agar lebih banyak bergerak untuk mrncoba gerak dasar sepakbola yaitu *dribbling* dan

berlatih secara berulang-ulang. Dengan demikian penulis berkeinginan untuk membuat suatu penelitian dengan menerapkan suatu metode pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *team game tournament* kedalam materi pembelajaran menggiring bola dalam permainan sepakbola.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka penulis ingin mengetahui bagaimana pemilihan model tersebut, apakah tepat dan terdapat perbedaan, dalam meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa pada mata pelajaran sepakbola khususnya pada menggiring bola (*dribbling*). Sehingga penulismengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* Dan *Team Geam Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan *Mendribbling* Dalam Permainan Sepak Bola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017”. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh latihan model pembelajaran kooperatif *jigsaw* dan *team game tournament* (TGT) terhadap kemampuan *dribbling* dalam permainan sepak bola kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo tahun 2016/2017.

METODE

Dalam memecahkan suatu masalah diperlukan suatu cara atau metode, karena metode merupakan faktor yang penting dalam menentukan keberhasilan suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2012:72), metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Memperhatikan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa. Menurut Agus Suprijono (2011:54) pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Menurut Isjoni (2010:16) pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk

mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*students oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerjasama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Jadi pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode diskusi kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru supaya siswa lebih aktif mengikuti pelajaran.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 203 siswa yang terdiri dari putra 112 dan 91 putri. Sampel pada penelitian ini diambil 20% dari populasi 203 siswa dan didapatkan 40 siswa untuk dijadikan sampel, dengan rincian 30 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Dari jumlah sampel yang didapat dan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu : 20 sampel untuk kelompok *Jigsaw* yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 5 orang perempuan, dan 20 sampel untuk kelompok TGT dengan anggota 15 orang laki laki dan 5 orang perempuan.

Dalam pelaksanaan penelitian menggunakan perlakuan atau *treatment* yang berbeda antara dua kelompok yaitu kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2. Dalam penelitian ini pengelompokan kelompok dilakukan dengan berdasarkan data tes awal (*pre test*) yang ditentukan menggunakan *ordinal pairing*. Setelah ditentukan kelompok kemudian kedua kelompok diundi untuk mendapatkan bentuk latihan. Didapat Kelompok eksperimen 1 diberi perlakuan berupa pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan kelompok eksperimen 2 diberi perlakuan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Perlakuan atau *treatment* diberikan selama 16 kali pertemuan yaitu termasuk tes awal (*pre-test*) dan dilakukan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perbedaan pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap menggiring bola. Setelah kedua kelompok yaitu kelompok

eksperimen I dan kelompok eksperimen II diberi perlakuan yang telah direncanakan sebelumnya, kemudian data tes akhir (*posttest*) tersebut dibandingkan dengan menggunakan statistik rumus analisis normalitas, homogenitas, uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi data dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang penyebaran data. Jenis data yang digambarkan dapat berupa jumlah, nilai, rata-rata, standar deviasi dan varian . Seperti yang tertera pada table berikut:

1. Distribusi frekuensi data kemampuan mendribling Dalam Permainan Sepak Bola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017

	Kelompok			
	<i>JIGSAW</i>		<i>Team Game Tournament (TGT)</i>	
	TesAwal	TesAkhir	TesAwal	Tesakhir
Jumlah	563.92	536.69	547.76	499.54
Rata-rata	28.196	26.834	27.338	24.977
SD	1.817	1.66	2.88	2.31
Max	32.33	30.18	33.15	29.98
MIN	25.02	24.05	24.13	22.18

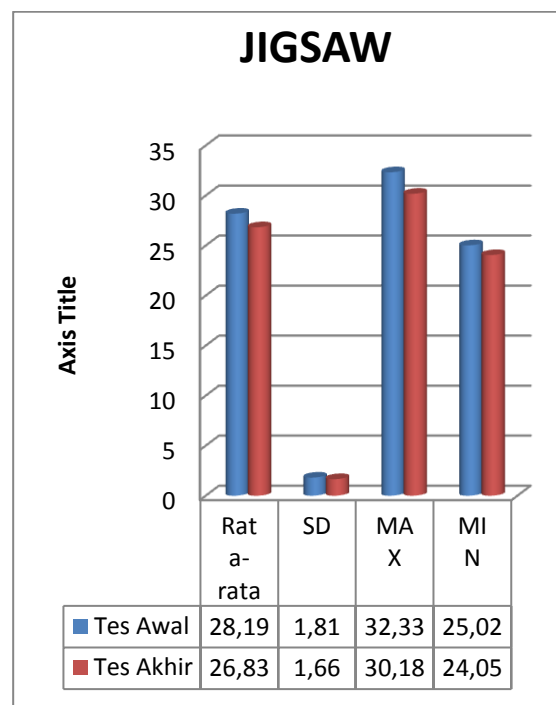
2. Distribusifrekuensi data kelompok putra kemampuan mendribling Dalam Permainan Sepak Bola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017

	Kelompok Putra			
	Team Game Tournament (TGT)		JIGSAW	
	TesAwal	TesAkhir	TesAwal	Tesakhir
Rata-rata	27,6353	26,4646	25,86	23,592
SD	1,57473	1,60431	1,102	0,9765
Min	25,02	24,05	24,13	22,18
Max	30,1	28,48	27,56	25,3

Dari table di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan pada masing-masing kelompok eksperimen. Pada tes awal kedua kelompok memiliki kemampuan yang hampir sama, karena telah dibagi kelompok dengan cara *ordinal pairing* sehingga pada kelompok model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* jumlah 563.92 sedangkan pada kelompok *team game tournament* (TGT) memiliki jumlah 547.76. Setelah diberikan perlakuan maka hasil tes akhir menunjukkan walaupun kedua kelompok sama-sama meningkatkan hasil kemampuan mendribling dalam permainan sepak bola. Pada hasil tes akhir kelompok *jigsaw* mengalami peningkatan menjadi 536.69, sedangkan kelompok *team game tournament* menjadi 499.54. Untuk lebih jelas dan mempermudah membaca perbedaan data pada tes awal dan tes akhir, dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

3. Distribusi frekuensi data kelompok putri kemampuan mendribling Dalam Permainan Sepak Bola Kelas XI SMA Negeri 2 Gadingrejo Tahun 2016/2017

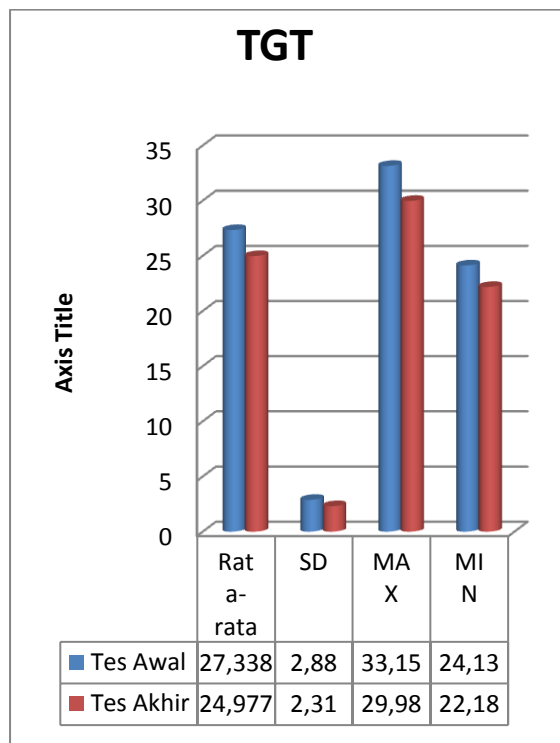
	Kelompok Putri			
	Team Game Tournament (TGT)		JIGSAW	
	TesAwal	TesAkhir	TesAwal	Tesakhir
Rata-rata	29,878	27,944	31,9	28,332
SD	1,5157	1,47235	1,12	1,01605
Min	28,64	26,1	30,98	27,19
Max	32,33	30,18	33,15	29,98



Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat hasil tes awal pada kelompok *JIGSAW* diperoleh jumlah nilai kemampuan mendribling bola siswa adalah 563.92, nilai rata-rata 28.19, standar deviasi 1.81, skor *MAX* 32.33 dan skor *MIN* 25.02, kemudian pada tes akhir

mengalami peningkatan waktu yaitu jumlah nilai kemampuan mendribling bola siswa adalah 536.69, nilai rata-rata 26.83, standar deviasi 1.66, skor MAX 30.18 dan skor MIN 24.05.

Sedangkan untuk melihat peningkatan hasil tes awal dan tes akhir pada kelompok *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT) dapat dilihat pada grafik dibawah ini :



Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat hasil tes awal pada kelompok *Team Game Tournament* diperoleh jumlah nilai kemampuan mendribling bola siswa adalah 547.76, nilai rata-rata 27.338, standar deviasi 2.88, skor MAX 33.15 dan skor MIN 24.13 ,kemudian pada tes akhir mengalami peningkatan waktu Yang cukup signifikan yaitu jumlah nilai kemampuan mendribling bola siswa adalah 499.54 , nilai rata-rata 24.97, standar deviasi 2.31, skor MAX 29.98 dan skor MIN 22.18.

Uji Normalitas

Berikut hasil uji normalitas data pada kelompok eksperimen metode *JIGSAW* dan kelompok eksperimen 2 adalah dengan metode *Team Game Tournament* yang disajikan pada tabel berikut :

Data	L _{hitung}	L _{tabel}	Kesimpulan
Data Tes Awal Kelompok TGT	0,16	0,256	Normal
Data Tes Akhir Kelompok TGT	0,16	0,294	Normal
Data Tes Awal Kelompok JIGSAW	0,12	0,294	Normal
Data Tes Akhir Kelompok JIGSAW	0,13	0,284	Normal

Dari tabel diatas dapat diketahui data tes awal kelompok eksperimen jigsaw L hitung $0,12 < L_{table} 0,294$ yang berarti berdistribusi normal, data tes akhir kelompok eksperimen *JIGSAW* L hitung $0,13 < L_{tabe} 0,284$ yang berarti berdistribusi normal, data tes awal kelompok eksperimen *Team Game Tournament* L hitung $0,16 < L_{tabe} 0,256$ yang berarti berdistribusi normal, data tes akhir kelompok eksperimen *Team Game Tournament* L hitung $0,16 < L_{tabe} 0,294$ yang berarti berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Berikut hasil uji homogenitas data pada kelompok eksperimen 1 yaitu metode *jigsaw* dan kelompok eksperimen 2 yaitu metode *team game tournament (TGT)* disajikan pada tabel berikut:

Data	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Tes Awal Kelompok ekspeimen <i>TGT dan JIGSAW</i>	2,058	3,59	Homogen
Tes Akhir Kelompok eksperimen <i>Team Game Tournament dan JIGSAW</i>	2,4165	3,59	Homogen

Uji Hipotesis

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan t-test untuk menguji hipotesis yang telah disusun dalam penelitian ini. Berikut adalah table uji-t masing-masing data:

Data	T _{hitung}	T _{Tabel}	Keterangan
Tes awal dan tes akhir kelompok <i>TGT</i>	3.674	2.093	Signifikan
Tes awal dan tes akhir kelompok <i>jigsaw</i>	0.000	2.093	Tidak Signifikan

- 1) Analisis Peningkatan Data Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Model Pembelajaran TGT

Setelah masing-masing kelompok mendapat perlakuan, selanjutnya untuk membuktikan perubahan diadakan perhitungan statistic dengan menggunakan rumus t-tes. Adapun hasil perhitungan t-test untuk tes awal dan tes akhir pada kelompok TGT didapat $t_{hitung} 3.674 > t_{tabel} 2.093$ yang berarti tolak hipotesis nol (H_0). Maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan mendribling bola dengan model pembelajaran JIGSAW

- 2) Analisis Peningkatan Data Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Model Pembelajaran JIGSAW

Setelah masing-masing kelompok mendapat perlakuan, selanjutnya untuk membuktikan perubahan diadakan perhitungan statistic dengan menggunakan rumus t-tes. Adapun hasil perhitungan t-test untuk tes awal dan tes akhir pada kelompok TGT didapat $t_{hitung} 0.000 < t_{tabel} 2.093$ yang berarti terima hipotesis nol (H_0). Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada peningkatan kemampuan mendribling bola dengan model pembelajaran *Team Game Tournament*.

UJI BEDA

Untuk melihat lebih jelas perbedari hasil antara kedua kelompok dapat dilihat pada table dibawah ini:

NamaKelompok	T hitung	T tabel
Tes awal Kelompok JIGSAW dan TGT	0.0736	2,024
Tes akhir Kelompok JIGSAW danTGT	0.133	2,024

Dari hasil table di atas pada tes awal kelompok jigsaw dan TGT diperoleh t hitung sebesar $0.0736 < t$ tabel sebesar 2.024, maka tolak H_1 dan diterima H_0 yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara tes awal model pembelajaran TGT dan JIGSAW. Pada tes akhir kelompok jigsaw dan TGT diperoleh t hitung sebsar $0,11345 < t$ tabel 2,024 maka tolak H_1 dan diterima H_0 yang artinya tidak ada perbedaan yang signifikan pada tes akhir antara model pembelajaran TGT dan JIGSAW.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis menghasilkan tiga kelompok kesimpulan analisis yaitu:

- (1) ada pengaruh yang signifikan antara metode *TGT* terhadap kemampuan mendribbling bola.
- (2) tidakada pengaruh yang signifikan antara metode *JIGSAW* terhadap kemampuan mendribbling bola.

(3) tidakada perbedaan yang signifikan antara metode *JIGSAW* dan metode *Team Game Tournament (TGT)* terhadap kemampuan mendribbling bola.

Dilihat dari karakteristiknya mendribble bola merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai dengan baik dalam cabang olahraga sepak bola, karena mendrible bolasering digunakan oleh para pemain sepak bola dalam usaha untuk mencetak poin. *Mendrible bola* berfungsi untuk mengendalikan bola dalam mengecoh lawan dengan tujuan mencetak poin ke gawang lawan supaya dapat memimpin dan memenangkan pertandingan. Kemampuan suatu regu dalam melakukan drible yang baik dan benarakan menentukan hasil yang dicapai dalam suatu pertandingan. Melakukan drible dalam permainan sepak bola memerlukan gerakan yang kompleks meliputi gerakan tungkai, tubuh. Cepat atau tidaknya pemain mendribel bola dipengaruhi oleh posisi pemain dan unsur kebugaran jasmani pemain terutama kelincahan dan kelentukan.

Berdasarkan hasil penelitian dan kegiatan selama penelitian pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gading Rejo, terlihat adanya prestasi siswa yang meningkat secara signifikan dilihat dari beberapa kemampuan mendribel bola yang sudah lebih baik, yaitu lebih cepat dari sebelum diberikan perlakuan. Dari hasil analisis untuk penggunaan model pembelajaran JIGSAW dan Team Game Tournament, model pembelajaran Team Game Tournament lebih mengalami peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan mendribel bola pada siswa kelas XI SMAN 2 Gading Rejo. Hasil yang diperoleh dari kelompok yang menggunakan kedua model pembelajaran tersebut, terlihat bahwa kelompok dengan model pembelajaran Team game Tournament lebih besar dari model pembelajaran Jigsaw dikarenakan model pembelajaran Team game Tournament lebih mudah dipahami dan dilaksanakan dibandingkan model pembelajaran

JIGSAW yang sedikit lebih susah untuk dipahami oleh para siswa. Pengaruh ini dapat dilihat pada peningkatan nilai rata-rata hasil kemampuan mendribbel bola antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *JIGSAW* dan model pembelajaran *Team game Tournament*, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan dribble bola dalam permainan sepak bola yang menggunakan model pembelajaran *Team game Tournament* lebih baik, efektif dan efisien dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*.

Sebelum diberikan perlakuan peneliti melakukan tes awal merangking membagi menjadi dua kelompok dengan menggunakan *Ordinal Pairing*. Setelah itu kelompok A mendapat model pembelajaran *Jigsaw*, kelompok B mendapat model pembelajaran *Team game Tournament* (TGT). Pemilihan yang tepat akan sangat membantu dalam tercapainya tujuan latihan yang diharapkan. Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan dua model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mendribbling bola.

Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah siswa kelas XI SMAN 2 Gading Rejo. Bahwa mengajarkan teknik mendribel bola harus sesuai tahap pertumbuhan dan perkembangannya. Dengan demikian bahwa mengajarkan dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* adalah pilihan yang lebih baik dan tepat guna memudahkan siswa mempelajari dan memahami konsep mendribel bola dalam permainan sepak bola yang baik dan benar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Terdapat perbedaan hasil antara sampel kelompok yang diberikan model pembelajaran *JIGSAW* dan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terhadap kemampuan mendribbling bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Gading Rejo Tahun Ajaran 2016/2017.

Sampel yang diberikan latihan *Team Game Tournament* (TGT) mengalami perubahan yang signifikan dibandingkan model *JIGSAW*.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan, adapun saran yang diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Kepada pelatih maupun guru penjaskes untuk dapat memberikan latihan ini dan menerapkannya untuk meningkatkan kemampuan mendribble bola.
2. Bagi program studi penjaskes diharapkan dapat dijadikan salah satu acuan dalam program dan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan maupun calon tenaga pendidik, khususnya di bidang olahraga sepak bola.
3. Dinas Pendidikan diharapkan dapat menjadi acuan untuk memotivasi kerjasama khususnya bidang olahraga.
4. DISPORA, KONI, Maupun pengurus cabang olahraga diharapkan dapat membuat program latihan yang lebih efektif khususnya cabang olahraga sepak bola.

DAFTAR RUJUKAN

- Agus Suprijono. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Isjoni. 2010. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Slavin Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta