

## EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SMP NEGERI 3 COLOMADU

Hilvi Nazih Ivanie<sup>1\*</sup>, Agam Akhmad Syaukani<sup>2</sup>, Pungki Indarto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Correspondence : [a810210010@student.ums.ac.id](mailto:a810210010@student.ums.ac.id)

### Abstract

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan dalam 2 siklus dan terdiri dari empat tahap dalam setiap siklusnya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. bertujuan untuk meningkatkan keefektifitasan pembelajaran sepakbola pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Colomadu tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 32 siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*. Latar belakang penelitian ini adalah untuk melihat seberapa efektif pembelajaran pada penjas terutama pada sepakbola dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* dengan yang tidak menggunakan model kooperatif. Observasi awal menunjukkan bahwa hanya 4 dari 28 siswa (12,50%) yang mencapai ketuntasan belajar pada nilai kognitif sedangkan tidak ada yang mencapai kelulusan pada nilai psikomotor. Diharapkan penerapan model *Team Games Tournament* ini dapat mengubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang sehingga meningkat keterlibatan siswa. Hasil penelitian selanjutnya menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, peserta didik yang tuntas meningkat menjadi 15 siswa (46,88%) pada aspek kognitif sedangkan pada aspek psikomotor meningkat menjadi 10 siswa (31,25%). Pada siklus II, peserta didik yang tuntas mencapai 30 siswa (93,75%) pada aspek kognitif sedangkan pada aspek psikomotor juga mengalami peningkatan mencapai 30 siswa (93,75%). Dengan demikian penggunaan metode pembelajaran dengan tipe *Team Games Tournament* ini terbukti berpengaruh dalam efektivitas pembelajaran penjas di SMP Negeri 3 Colomadu.

**Keywords:** efektivitas; pembelajaran kooperatif; *team games tournament*; hasil belajar; sepakbola

© 2025 UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

Prodi Ilmu Keolahragaan

E-ISSN 2964-4224

Article Info:

Submitted: 5 Oktober, 2025

Accepted: 30 November, 2025

Published: 17 Desember, 2025

✉ Alamat korespondensi: [a810210010@student.ums.ac.id](mailto:a810210010@student.ums.ac.id)  
Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki peranan yang sangat penting, sehingga pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa harus diperhatikan dengan serius. Oleh karena itu, guru perlu melakukan upaya yang efektif dalam mengelola proses pembelajaran. Namun, tantangan dalam melaksanakan hal ini tidaklah sederhana. Hal tersebut dapat diketahui dari pengamatan yang dilakukan pada pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga yang dilakukan di SMP Negeri 3 Colomadu. Pada pengamatan tersebut banyak ditemukan bahwa siswa sering kali tidak melakukan tugas gerak dengan tidak bersungguh-sungguh sehingga nilai praktek yang diperoleh ketika tes kurang maksimal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemauan belajar PJOK yang dimiliki siswa di SMP Negeri 3 Colomadu masih cukup rendah.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien, sangat penting bagi guru untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam merancang pembelajaran yang optimal. Pengetahuan yang dimaksud mencakup pemahaman tentang model-model pembelajaran yang inovatif. Sebagian besar guru masih kurang familiar dengan berbagai variasi model pembelajaran kooperatif serta cara penerapannya. Pembelajaran yang dilakukan secara kelompok tidak memberikan penekanan pada pengalaman individu siswa. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa yang saling mendukung satu sama lain. Tujuan pembentukan kelompok ini adalah untuk memberikan kesempatan kepada seluruh siswa agar dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pemikiran dan kegiatan pembelajaran. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar (Thedimus Bapor & I Ketut Semarayasa, 2022)

Pembelajaran model kooperatif dengan tipe Team Games Tournament (TGT) tidak hanya dirancang untuk meningkatkan hasil pembelajaran, tetapi juga terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa. Oleh karena itu, pola pembelajaran kelompok yang mengedepankan kerjasama antar siswa dapat mendorong munculnya gagasan yang lebih berkualitas serta meningkatkan kreativitas siswa. Selain itu, pembelajaran ini juga berperan dalam mempertahankan nilai-nilai sosial yang merupakan bagian penting dari budaya bangsa Indonesia. Keunggulan utama TGT terletak pada kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan motivasional. Dengan menggabungkan elemen permainan, kolaborasi, dan kompetisi. Kondisi seperti ini menjadi perhatian khusus bagi peneliti tentang apa yang didapat siswa setelah pembelajaran berakhir. Kondisi ini memungkinkan siswa dapat lebih suka model pembelajaran yang melibatkan elemen permainan, seperti berlomba untuk mencari kemenangan. Hal tersebut karena suasana belajar akan lebih hidup dan siswa akan lebih bersemangat untuk terus belajar. Dalam permainan sepak bola terdapat beberapa teknik dasar seperti dribbling, shooting, passing, controlling, tackling dan salah satunya adalah tendangan penalty (Sanggita and Nurhidayat 2022). Untuk menciptakan suatu permainan yang bagus dalam permainan sepakbola membutuhkan penguasaan teknik dasar sepakbola, teknik dasar permainan sepakbola antara lain yaitu passing (teknik mengoper

bola), control (teknik menghentikan bola), dribbling (teknik menggiring bola), shooting (teknik menendang atau menembak bola dengan keras ke gawang lawan), heading (teknik menyudul bola), intercepting (teknik merebut bola), sliding tackle (teknik menyapu bola), throw in (teknik lemparan ke dalam), goal keeping (teknik menangkap bola), dan juggling (teknik menimang bola untuk melatih kontrol bola) (Utomo et al. 2021)

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini, diharapkan guru dapat mendorong siswa untuk melatih keterampilan tertentu, mencegah siswa bosan, dan meningkatkan hasil belajar mereka. peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen tentang bagaimana model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini dapat mengajarkan siswa keterampilan tertentu, mencegah siswa bosan, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Berdasarkan informasi di atas, penelitian ini akan menyelidiki bagaimana hasil belajar PJOK di SMP Negeri 3 Colomadu dipengaruhi oleh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*).

## **METODE**

Berdasarkan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada setiap siklus berisi 4 kegiatan utama perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Prosedur penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 3 Colomadu Tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 32 anak. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *Team Games Tournament* pada permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Colomadu. Adapun indikator capaian yang harus ditempuh siswa dalam mengikuti pembelajaran materi sepakbola bola menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* yaitu dapat melakukan gerakan estafet menggiring bola, menggiring bola zig zag dan menggiring bola angka 8.

Data yang digunakan pada proses penelitian diolah dan dianalisis terlebih dahulu, sehingga dapat dijadikan untuk dasar pengambilan keputusan. Tujuan analisis data yaitu untuk menginterpretasikan dan menarik kesimpulan dari sejumlah data yang sudah terkumpul dari pelaksanaan siklus PTK. Berdasarkan data tersebut maka proses penelitian dilaksanakan dari pelaksanaan siklus PTK yang dilakukan secara kuantitatif dan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat keberhasilan dalam proses pembelajaran. Data Kuantitatif merupakan hasil belajar siswa yang diperoleh dari nilai tes pada setiap siklusnya. Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentasi dan angka. Ketuntasan belajar klasial dinyatakan berhasil jika persentase siswa yang tuntas belajar atau yang mendapat nilai KKM 72 untuk laki laki dan 70 untuk perempuan itu lebih besar. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjutan dalam pertemuan dan siklus selanjutnya, hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran atau bahkan sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan metode pembelajaran yang tepat. Dalam kriteria ketuntasan belajar siswa terdapat aspek yang dinilai antara lain keterampilan dribble sikap awal, sikap perkenaan dengan bola, dan sikap akhir.

Tabel 1. Kriteria Ketuntasan Siswa pada Nilai Individu dan Kelompok Nilai Individu

<b>Nilai Individu</b>		
Perolehan nilai		Klasifikasi Nilai
Putra	Putri	Nilai
88 - 100	82 - 100	Sangat Baik
72 - 87	70 - 81	Baik
65 - 71	61 - 69	Cukup
55 - 64	50 - 60	Kurang
.....< 54	.....< 50	Sangat Kurang

  

<b>Nilai Kelompok</b>		
Perolehan Nilai	Klasifikasi Nilai	Nilai
87 - 100	Sangat Baik	A
75 - 86	Baik	B
61 - 74	Cukup	C
50 - 60	Kurang	D
..... < 50	Sangat Kurang	E

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Pra Siklus

Dilihat dari hasil observasi bahwa proses kegiatan pembelajaran materi sepakbola hasilnya masih kurang baik. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa peserta didik yang dinyatakan tuntas dalam pembelajaran materi sepakbola dengan menggunakan kooperatif tipe TGT hanya berjumlah 4 peserta didik pada aspek kognitif dengan persentase 12,50% dan 0 peserta didik pada aspek psikomotor dengan persentase 0%, sedangkan peserta didik yang belum tuntas berjumlah 28 peserta didik dengan persentase 87,50% dan pada aspek psikomotor sejumlah 32 peserta didik dengan persentase 100%. Dari pernyataan diatas yang dilihat dari persentase ketuntasan dapat dikatakan bahwa proses kegiatan pembelajaran berdasarkan kategori dari hasil belajar belum berhasil.

Tabel 2. Rekapitulasi Nilai Pratindakan Kelas VIII A SMP Negeri 3 Colomadu

PRATINDAKAN							
No	Nama	Kognitif		Psikomotor		Afektif	
		Peserta Didik	Persentase	Peserta Didik	Persentase	Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	4	12,50%	0	0%	32	100%
2	Belum Tuntas	28	87,50%	32	100%	0	0%

Berdasarkan data diatas dapat dijelaskan bahwa persentase ketuntasan peserta didik belum dapat menunjukkan hasil belajar yang baik. Melalui pernyataan tersebut akan dilakukan tindakan guna untuk memperbaiki dan meningkatkan tingkat ke efektivitasan siswa dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT.

## 2. Siklus I

Pada siklus I dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament sudah menunjukkan hasil yang cukup baik terhadap peningkatan hasil belajar maupun gerakan. Peserta didik dinyatakan tuntas meningkat menjadi 15 peserta didik dengan presentase 46,88% pada aspek kognitif dan 10 peserta didik dengan persentase 31,25% pada aspek psikomotor, sedangkan peserta didik yang belum tuntas adalah 17 peserta didik dengan presentase 53,12% pada aspek kognitif dan 22 peserta didik dengan persentase 68,75% pada aspek psikomotor.

Tabel 3. Rekapitulasi Nilai Siklus I Kelas VIII B SMP Negeri 3 Colomadu

SIKLUS 1					
No	Kriteria	Kognitif		Psikomotor	
		Peserta Didik	Persentase	Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	15	46,88%	10	31,25%
2	Belum Tuntas	17	53,12%	22	68,75%
Jumlah		32	100%	32	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi diatas dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada metode kooperatif tipe Team Games Tournament yang cukup baik. Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dribble bola basket yang cukup baik dari sebelum tindakan dan setelah diberikan tindakan pada siklus I Namun hasil tersebut belum berhasil mencapai target capaian hasil persentase 80% keberhasilan seluruh siswa dari hasil belajar, maka dari itu proses pembelajaran pada siklus I yang belum berhasil akan dilanjutkan ke siklus II.

## 3. Siklus II

Hasil penerapan pembelajaran yang ditunjukkan peserta didik dalam tindakan siklus II ini sungguh sangat baik hal ini dilihat dari peningkatannya yang sudah mencapai target capaian yang sudah direncanakan dalam proses pembelajaran. Peserta didik dinyatakan tuntas meningkat menjadi 30 peserta didik dengan presentase 93,75% pada aspek kognitif dan peserta didik yang belum tuntas adalah 2 peserta didik dengan presentase 6,25% sedangkan pada aspek psikomotor meningkat menjadi 30 peserta didik dengan persentase 93,75% dan peserta didik yang belum tuntas adalah 2 peserta didik dengan persentase 6,25%.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Siklus II Kelas VIII B SMP Negeri 3 Colomadu

<b>SIKLUS II</b>					
No	Kriteria	Kognitif		Psikomotor	
		Peserta Didik	Persentase	Peserta Didik	Persentase
1	Tuntas	30	93,75%	30	93,75%
2	Belum Tuntas	2	6,25%	2	6,25%
Jumlah		32	100%	32	100%

Rekapitulasi hasil tindakan terhadap penelitian tindakan kelas yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dalam Pembelajaran Penjas di SMP Negeri 3 Colomadu” yang telah dilakukan sesuai dengan tindakan dalam pra tindakan, siklus I, dan Siklus II. Rekapitulasi hasil belajar pada tindakan pra tindakan, siklus I, dan Siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan diagram batang sebagai berikut:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Pada Aspek Kognitif

Rentang Nilai	Keterangan	Persentase		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
87 - 100	Sangat Baik	0.00%	0.00%	43.75%
75 - 86	Baik	12.50%	46.88%	50.00%
61 - 74	Cukup	34.38%	40.63%	6.25%
50 - 60	Kurang	37.50%	12.50%	0.00%
..... < 50	Sangat Kurang	15.63%	0.00%	0.00%

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Belajar Pada Aspek Psikomotor

Rentang Nilai	Keterangan	Persentase		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
87 - 100	Sangat Baik	0.00%	0.00%	18.75%
75 - 86	Baik	0.00%	31.25%	75.00%
61 - 74	Cukup	31.25%	21.88%	6.25%
50 - 60	Kurang	43.75%	43.75%	0.00%
..... < 50	Sangat Kurang	0.00%	0.00%	18.75%

Berdasarkan perbandingan hasil belajar dengan menggunakan metode kooperatif tipe Team Games Tournament, pada kondisi awal sebelum diberi tindakan dan sesudah diberi tindakan adalah sebagai berikut:

- a. Pratindakan : Peserta didik yang tuntas di aspek kognitif 4 dengan persentase 12,50% dan yang belum tuntas 28 dengan persentase 87,50%, sedangkan pada aspek psikomotor yang tuntas 0 peserta didik dengan persentase 0% dan yang belum tuntas 32 peserta didik dengan persentase 100%.
- b. Siklus I : Peserta didik yang tuntas di aspek kognitif 15 dengan persentase 46,88% dan

yang belum tuntas 17 dengan persentase 53,12%, sedangkan pada aspek psikomotor yang tuntas 10 dengan persentase 31,25% dan yang belum tuntas 22 dengan persentase 68,75%.

c. Siklus II : Peserta didik yang tuntas di aspek kognitif 30 dengan persentase 93,75% dan yang belum tuntas 2 dengan persentase 6,25%, sedangkan pada aspek psikomotor yang tuntas 30 dengan persentase 93,75% dan yang belum tuntas dengan persentase 6,25%.

## Pembahasan

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keefektivitasan dalam pembelajaran penjas pada materi sepakbola dengan pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII A SMP Negeri 3 Colomadu dengan menggunakan model pembelajaran team games tournament pada materi sepakbola yang sebelumnya kurang menarik dan membosankan akan menjadi lebih menyenangkan dan membangkitkan minat peserta didik terhadap pembelajaran sepakbola di SMP Negeri 3 Colomadu.

Siklus I dilaksanakan 1 kali pertemuan yaitu pada hari Senin, 19 Mei 2025. Pelaksanaan Tindakan I merupakan tindak lanjut dari hasil pratindakan yang menunjukkan bahwa kelas VIII A SMP Negeri 3 Colomadu masih memiliki masalah dalam pembelajaran sepakbola. Pelaksanaan Tindakan I peserta didik melakukan pembelajaran menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran team games tournament. Berdasarkan hasil observasi dalam penilaian tindakan I dijelaskan bahwa peserta didik ketika mengikuti pembelajaran sepakbola mempunyai beberapa kekurangan dan kelemahan dalam melakukan Gerakan menggiring bola sehingga posisi gerakannya terlihat kurang baik dan benar. Kelemahan dari segi peserta didik yaitu mereka kurang fokus dan konsentrasi pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran di lapangan, sehingga peserta didik ketika melakukan percobaan tidak begitu maksimal dan masih ada beberapa peserta didik yang belum bisa melakukan gerakan dengan baik dan benar tetapi sudah merasa bisa dalam hal itu mereka menyepelkan materi pelajaran menggiring bola dalam permainan sepak bola. Nilai yang diperoleh peserta didik dari hasil pengamatan menggiring bola pada tindakan I masih harus ditingkatkan karena belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran terhadap siklus 1 ini sudah berjalan dengan baik dan lancar dibandingkan pratindakan. Peserta didik pada siklus I ini sudah bisa memahami dan menyerap materi pelajaran menggiring bola angka 8, estafet menggiring bola, dan menggiring bola zig zag. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan antusiasme peserta didik yang memiliki tujuan untuk bisa walaupun belum begitu maksimal. Pada siklus I ini mengalami peningkatan persentase ketuntasan belajar yang lumayan baik. Hal ini dilihat dari aspek kognitif yang tadinya 12,50% telah meningkat menjadi 46,88%, sedangkan untuk aspek psikomotor yang tadinya 0% telah meningkat menjadi 31,25%. Hasil persentase ketuntasan belajar pada siklus 1 ini telah membuktikan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran sudah mampu berjalan dengan baik walaupun target capaian ketuntasan persentase masih dibawah 80% pada aspek kognitif dan aspek psikomotor.

Pelaksanaan proses pembelajaran siklus II merupakan penguatan materi terhadap tindakan siklus I. Pelaksanaan pada tindakan siklus II ini yaitu memperdalam kembali materi pelajaran menggiring sepakbola dengan pembelajaran kooperatif tipe team games tournament yaitu meliputi perkenaan kaki saat menggiring, posisi badan ketika melakukan gerakan menggiring, dan posisi pandangan mata ketika melakukan gerakan menggiring.

Pada siklus II ini mengalami peningkatan persentase ketuntasan belajar yang sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek kognitif yang tadinya 46,88% telah meningkat menjadi 93,75%, sedangkan untuk aspek psikomotor yang tadinya 31,25% telah meningkat menjadi 93,75%. Hasil persentase ketuntasan belajar terhadap siklus II telah membuktikan bahwa pelaksanaan proses pembelajaran berjalan dengan baik, sehingga target capaian persentase pada aspek kognitif, dan aspek psikomotor sudah melebihi target capaian ketuntasan di angka 80% dengan KKM 75. Keberhasilan pada siklus II tidak luput dari peranan seorang peneliti yang sepenuhnya memberikan dorongan motivasi kepada peserta didik supaya tingkat keaktifan dan tingkat kreatifitas mereka meningkat, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran terhadap hasil belajar menggiring sepakbola dengan metode pembelajaran kooperatif tipe team games tournament dapat meningkat dengan sangat baik.

## **KESIMPULAN**

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 3 Colomadu Tahun Ajaran 2024/2025 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar dalam permainan sepak bola dari pra ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Pada analisis data sebelum penelitian dan sesudah penelitian diperoleh hasil dari kondisi awal pada penilaian aspek kognitif yang tuntas 4 peserta didik (12,50%), dan yang belum tuntas 28 peserta didik (87,50%), kemudian pada penilaian aspek psikomotor yang tuntas 0 peserta didik (0%), dan yang belum tuntas 32 peserta didik (100%). Selanjutnya sesudah diberi tindakan pada siklus I telah menuaikan hasil penilaian aspek kognitif yang tuntas 15 peserta didik (46,88%), dan yang belum tuntas 17 peserta didik (53,12%), kemudian hasil penilaian pada aspek psikomotor yang tuntas 10 peserta didik (31,25%) dan yang belum tuntas 22 peserta didik (68,75%). Selanjutnya pada tindakan siklus II telah menuaikan hasil penilaian pada aspek kognitif yang tuntas 30 peserta didik (93,75%), dan yang belum tuntas 2 peserta didik (6,25%), kemudian hasil penilaian pada aspek psikomotor yang tuntas 30 peserta didik (93,75%), dan yang belum tuntas 2 peserta didik (6,25%).

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil efektivitas belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola pada peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 3 Colomadu Tahun Ajaran 2024/2025.



### **PERNYATAAN PENULIS**

Dalam penelitian ini belum menerbitkan pada jurnal/publikasi ilmiah lain, dan tidak ada unsur plagiarism. Penulis menyusun artikel ini dalam keadaan sehat dan seadanya tanpa ada gangguan dan tekanan dari pihak lain.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adiputra, Dede, K. H., Yadi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Penjas Di Sekolah Dasar
- Thedimus Bapor, & I Ketut Semarayasa. (2022). Minat Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(1), 24–29. <https://doi.org/10.23887/jiku.v10i1.45385>
- Sanggita, Mohammad, and Nurhidayat Nurhidayat. 2022. “Efektivitas Latihan Menggunakan Sasaran Terhadap Ketepatan Shooting Sepak Bola.” *Jurnal Porkes* 5(2): 541–50. doi:10.29408/porkes.v5i2.6251.
- Utomo, Nugroho Priyo, Pungki Indarto. (2021). Analisis Keterampilan Teknik Dasar Passing Dalam Sepakbola Program Studi, Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan, Ilmu Pendidikan, and Muhammadiyah Surakarta. 2021. “1 1 2 2.” 4(2): 87–94.