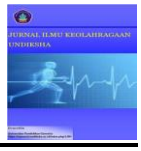
Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha
Volume 10, Number 3, Tahun 2022, pp. 207-214
p-ISSN: 2613-9693 e-ISSN: 2613-9685
Open Access: https://doi.org/10.23887/jiku.v10i3.53241



Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK Materi Sepak Bola dengan Menerapkan Model Pembelajaraan Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) Berbasis ICT

Afthonul Fikri[1*], I Putu Darmayasa[2], I Made Satyawan[3]

[1,2,3] Penjaskesrek, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received July 22, 2022
Revised July 29, 2022
Accepted October 14, 2022
Available online October 25, 2022

Kata Kunci:
Model Pembelajaran, Hasil Belajar, Materi Sepak Bola

Keywords:
Learning Models, Learning Outcomes, Soccer Material

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK khususnya pembelajaran bola pada permainan sepak bola belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimum KKM**.** Penelitian ini disusun untuk bertujuan untuk meningkatkan nilai hasil belajar dalam materi sepak bola pada peserta didik smp dengan menerapkan model pembelajaraan TGT *Teams Games Tournament* berbasis ICT pada peserta didik kelas VII A SMP. Metode yang di gunakan adalah penelitian tindakan kelas PTK.Teknik pengumpulan data menggunakan pengamataan langsung, Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII A di SMP yang berjumlah 32 peserta didik**.** Urutan kegiatan penelitian ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Instrumen pengumpulan data menggunakan RPP, lembar observasi, dan dokumentasi. Analisis datanya menggunakan deskripsi presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar aspek sikap pada siklus I yaitu 87%, pada siklus II 100%. Ketuntasan aspek belajar pengetahuaan siklus I 43%, Pada siklus II 100%. Ketuntasan pada aspek ketrampilaan siklus I 68%, Saiklus II 90%. Disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT *Teams Games Tournament* berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar materi sepak bola pada peserta didik kelas VII A SMP. Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan *referensi* dalam melaksanakaan proses pembelajaraan.

ABSTRACT

Student's ability to participate in PJOK lessons, especially ball learning in soccer games, must meet the KKM maximum completeness criteria. This study was structured to increase the value of learning outcomes in soccer material for junior high school students by applying the ICT-based TGT Teams Games Tournament learning model to class VII A students of junior high school. The method used is action research class PTK. The data collection technique used direct observation. The subjects in this study were all students of class VII A in junior high school, totalling 32 students. This research activity consists of planning, implementing, observing, and reflecting. Data collection techniques using observation and tests. Data collection instruments use lesson plans, observation sheets, and documentation. Analysis of the data using a description of the percentage. The results showed that the mastery of learning the attitude aspect in the first cycle was 87% and 100% in the second cycle. The completeness of the learning aspect of the first cycle is 43%, and in the second cycle is 100%. Completeness in the skills aspect of cycle I am 68%, and Siklus II is 90%. It was concluded that applying the ICT-based TGT Teams Games Tournament type of cooperative learning model could improve the learning outcomes of soccer material in class VII A students of junior high school. Based on this classroom action research, it is hoped that it can be used as reference material in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaraan integral yang menyangkut keseluruhan baik secara fisik dan non fisik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kebugaraan jasmani, kemampuan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat serta moral melalui aktifitas jasmani

*Corresponding author.
E-mail addresses: afthonul.29@gmail.com (Afthonul Fikri)

dan olahraga (Nugraha et al., 2021; Santos et al., 2021). Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk pengembangkan kemampuan peserta didik melalui aktivitas jasmani (Apriansyah et al., 2017; Khuddus, 2017; Nurwahidah et al., 2021). Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, melalui pendidikan jasmani manusia dapat belajar lebih banyak hal yang berhubungan dengan *afektif*, *kongnitif*, dan *psikomotor* yang merupakan bekal manusia untuk mencapai tujuan hidup (Mulyana, 2017; Saputra et al., 2015). Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat macam-macam cabang olahraga Permainan Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga dan permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani teknik permainan bola besar (Khuddus, 2017; Susilawati & Primayanti, 2018). Sepak bola merupakan permainan beregu dimana setiap regu beranggotakan sebelas pemain dan salah satunya akan menjadi gawang dalam sepak bola hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai kecuali tangan hanya untuk penjaga gawang (Aslinda, 2017; Ruslan et al., 2020). Permainan Sepak bola merupakan jenis permainan bola besar yang di mana didalamnya terdapat beberapa jenis teknik dasar seperti *passing, kontrol* dan *shooting* (Ruslan et al., 2020; Wirayasa et al., 2021). Keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

Keberhasilan tersebut juga dapat dilihat dari pemahaman dan penguasan materi yang pada akhirnya ditunjukkan dalam hasil belajar siswa. Dari pengamatan / observasi langsung dan Informasi yang diperoleh dari guru Penjas kelas VIIA SMP Negeri 1 Dukun Gresik mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK khususnya pembelajaran bola pada permainan sepak bola belum memenuhi kriteria ketuntasan maksimum KKM yaitu 78. Hal tersebut di lihat dari hasil yang di peroleh kelas VII A yang keseluruan perserta didik berjumlah 32 yang di antaranya 20 perserta didik (62,5%) yang tuntas, 12 (28%) tidak tuntas/Pas dengan KKM.

Hal itu dapat diartikan bawah model pembelajaran masih kurang efektif sebab dalam pelakasanaan masih banyak perserta didik yang belum masuk dalam nilai ketuntasan (Herlina & Suherman, 2020; Jayul & Irwanto, 2020). Peserta didik juga sering melakukan kesalahan dalam melakaukan teknik, sehingga terlihat asal – asalan karena siswa belum memahai langkah- langkah khususnya dalam teknik sepak bola. Berdasarkan hasil tersebut maka hasil belajar perserta didik tergolong kurang apabila hal tersebut terus berlangsung maka akan mengakibatkan kegagalan pada perserta didik dalam proses pembelajaran maupun menghambat perolehan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu maka peneliti tertarik untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis ICT dalam melakukan teknik dalam permainan sepak bola

Teams Games Tournament (TGT) merupakan bagian dari metode-metode *student team learning* yang didasarkan pada prinsip bahwa siswa harus belajar bersama dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan pembelajaran teman-teman satu kelompoknya (Gunarta, 2019; Purwantini, 2013). Model pembelajaran ini juga menekankan pentingnya tujuan dan kesuksesan kelompok yang dapat dicapai hanya jika semua anggota kelompok benar-benar mempelajari materi yang ditugaskan (Novianti et al., 2017; Nurmahmidah, 2017). ICT dapat diterapkan pada semua tahapan aktivitas belajar mengajar mulai dari pembuatan rencana pembelajaran, persiapan materi, penyajian materi, pelaksanaan pembelajaran hingga evaluasi (Hu & Zhang, 2020; Zafar, 2019).

Sepak bola adalah jenis olahraga bola besar yang di dalam permainan terdapat 2 tim yang bertanding, dan setiap tim bertanding terdapat 11 pemain dan salah satunya menjadi kiper, permainan sepak bola ini terdapat beberapa teknik yakni : *passing* , *kontrol* , *dribling*,dan *shooting* menurut Nusufi dalam (Akabar et al., 2020; Aslinda, 2017; Ruslan et al., 2020). Sepak bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan sebelas orang. Pada materi sepak bola terdapat beberapa teknik yakni passing (menendang) dribling (menggiring), control (menahan/menghentikan) (Aspa, 2020; Wirayasa et al., 2021).

Model pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan bahan ajar yang perlu mereka sampaikan kepada siswa. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan abhwa dengan adanya model pembelajaran, guru mendapatkan beragam *alternatif* cara untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Handayani & Abadi, 2020; Ramdani, 2018). Model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah dilakukan aktivitas belajar dengan permaianan yang di rancang dalam pembelajaran kooperatif TGT (Mariana, 2016; Solihah, 2016). Model ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Fauzi et al., 2019; Pratiwi et al., 2018). Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu model kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur

permainan dan *reinforcement.* Penelitian ini disusun untuk bertujuan untuk menganalisis nilai hasil belajar dalam materi sepak bola pada peserta didik smp dengan menerapkan model pembelajaraan TGT Teams Games Tournament berbasis ICT pada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 1 Dukun Gresik,

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan (PTK) adalah suatu penyelidikan/penelitian yang sistematis dilakukan oleh para guru, pengawas, kepala sekolah, guru Bimbingan Konseling (konselor sekolah), dan pemangku kepentingan lainnya dalam proses belajar mengajar, guna mendapatkan informasi berkenaan dengan bagaimana unsur-unsur atau komponen utama sekolah bekerja, bagaimana mereka mengajar dan bagaimana sebaiknya siswa belajar (Tarbiyah, 2016:4). Variabel terikat pada penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar PJOK materi sepak bola passing, control dan dribbling. Variabel bebas adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbasis ICT. Metode dan Instrumen pengumpulan data yang di gunakan pada penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaraan (RPP), Lembar observasi dan dokumentasi. RPP merupakan perangkat pembelajaraan yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar, sedangkan isinya mencangkup standar kopetensi-kopetensi dasar, idikator, tujuan pembelakaraan , alat dan sumber bahan penelitian.

Pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti bersama guru dengan melakukan pengamatan dan pecatatan mengenai proses pembelajaraan. Observasi ini dilakukan menggunakan lembar melakukan pengamatan dan pecatatan mengenai proses pembelajaraan. Dokumentasi ini di lakukan Untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu berdasarkan catatan peristiwa yang sudah berlalu,ini bisa berbentuk tulisan, dan gambar. Menganalisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan (Aisyah et al., 2012). Analisis data digunakan untuk melihat ketuntasan hasil belajar peserta didik seteah melakukan pembelajaraan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

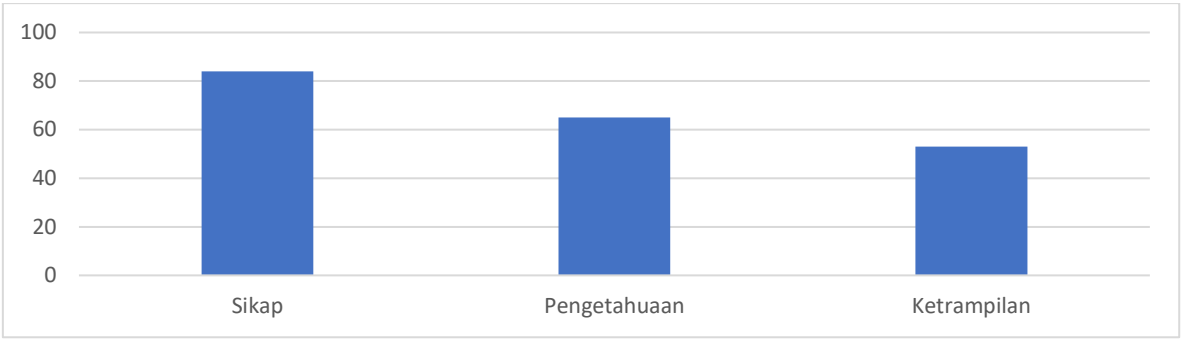
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini adalah pengamatan lapangan terhadap hasil belajar peserta didik belajar materi sepak bola pada siswa kelas VII A SMPN 1 DUKUN. Hasil temuan ini mencakup hasil tes serta non tes ketika proses tindakan diberikan. Hasil yang berupa tes kognitif terkait sepak bola, serta tes unjuk kerja di ranah keterampilan, maupun hasil non tes dapat dinilai sesuai obsevasi sikap ranah afektif. Pendidikan jasmani yang dilaksanakan ini mencakup 4 kali pertemuan yakni siklus I sebanyak 2 kali dan siklus II sebanyak 2 kali pertemuan yang sudah berlangsung. Pada siklus I peneliti bekerja sama dengan guru PJOK kelas VII A di SMP Negeri 1 Dukun dalam melakukan penelitian tindakan kelas. Pada siklus II peneliti bekerja sama dengan guru PJOK kelas VII A di SMP Negeri 1 Dukun dalam melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk memberbaiki hasil dari siklus I yang sudah dijalankan terlebih dahulu

Keadaan awal penelitian dinilai dengan pengamatan lapangan serta data dari guru PJOK. Kondisi prasiklus peserta didik VII A SMPN 1 DUKUN pada materi sepak bola membuktikan sedikit dari peserta didik yang telah memenuhi kriteria KKM. Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti terhadap seluruh peserta didik kelas VII A yang berjumlah 32 orang, ditemukan bahwa peserta didik yang tuntas melakukan teknik dasar passing atas bolavoli hanya 20 orang yang mencapai nilai KKM pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga. Hasil belajar pada prasiklus aspek sikap ditemukan bahwa dari 32 peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 27 peserta didik atau 84%, sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 5 peserta didik atau 15%.

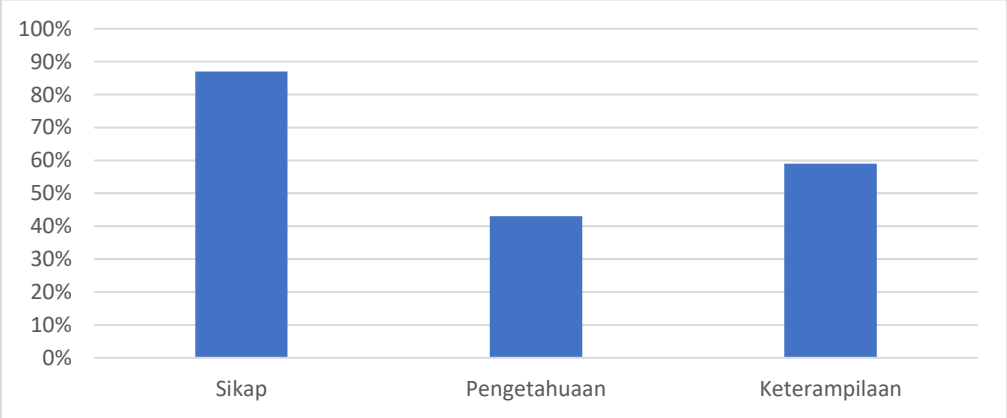
Hasil belajar pada prasiklus aspek pengetahuan ditemukan bahwa dari 32 peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 21 peserta didik atau 65%, sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 11 peserta didik atau 34%. Hasil belajar pada prasiklus aspek keterampilan ditemukan bahwa dari 32 peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 17 peserta didik 53% sedangkan perserta didik tidak tuntas 15 yaitu 46%. Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik yang sudah diuraikan, maka peneliti menggambarkan diagram ketuntasan hasil belajar siswa prasiklus disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus

Hasil pembelajaraan pada materi sepak bola siklus 1 peserta didik masih banyak yang belum berhasil melakukan teknik-teknik materi sepak bola di karenankan peserta didik masih asal - asalan dalam melakukan terutama peserta didik perempuan dan beberapa peserta didik laki laki. Hasil belajar pada siklus I aspek sikap ditemukan bahwa dari 32 peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 28 peserta didik atau 87%, sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik atau 12%. Peserta didik yang belum tuntas pada aspek sikap di siklus I dikarenakan masih ada peserta didik yang tidak tepat waktu mengikuti pembelajaran atau kurang disiplin pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar pada siklus I aspek pengetahuan ditemukan bahwa dari 32 peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 14 peserta didik atau 43% sedangkaan katagori peserta didik tidak tuntas sebanyak 18 atau 56%. Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik yang sudah diuraikan, maka peneliti menggambarkan diagram ketuntasan hasil belajar peserta didik Hasil belajar pada siklus I aspek ketrampilaan ditemukan bahwa dari 32 peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 19 peserta didik 59% sedangkaan katagori peserta didik tidak tuntas sebanyak 13 atau 40%. Berdasarkan data ketuntasan hasil belajar peserta didik yang sudah diuraikan, maka peneliti menggambarkan diagram ketuntasan hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar prasiklus disajikan pada Gambar 2.

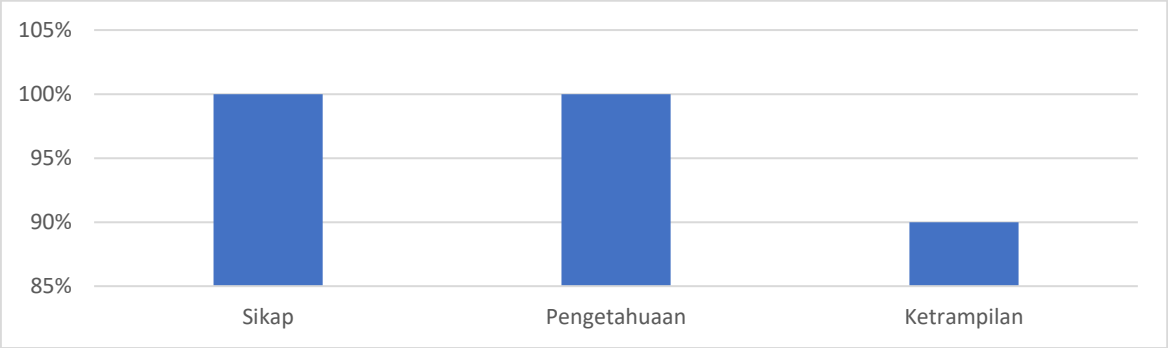


Gambar 2 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Siklus I

Setelah dilakukan proses pembelajaran dan diberikan tes pada siklus I, peneliti menemukan masih juga terdapat peserta didik yang belum mencapai nilai KKM yang sudah ditentukan. Maka dari itu penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi sepak bola. Hasil belajar pada siklus II aspek sikap ditemukan bahwa dari 32 peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 32 peserta didik atau 100%, sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 0 peserta didik atau 0%. Berdasarkan hasil siklus II tersebut disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek sikap sudah baik. Hasil belajar pada siklus II aspek pengetahuan ditemukan bahwa dari 32 peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 32 peserta didik atau 100%, sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 0 peserta didik atau 0%. Berdasarkan hasil siklus II tersebut tingkat ketuntasan peserta didik pada aspek sikap meningkat dari siklus I dengan rata-rata nilai 79%, maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa ketuntasan peserta didik pada aspek sikap sudah baik. Hasil belajar pada siklus II aspek keterampilan ditemukan bahwa dari 32 peserta didik, peserta didik dalam kategori tuntas sebanyak 29 peserta didik atau 90% sedangkan peserta didik dalam katagori tidak tuntas sebanyak 3

peserta didik atau 9%. Berdasarkan hasil siklus II tersebut tingkat ketuntasan peserta didik pada aspek keterampilan dari siklus I mengalami peningkatan. Nilai rata-rata pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 82%

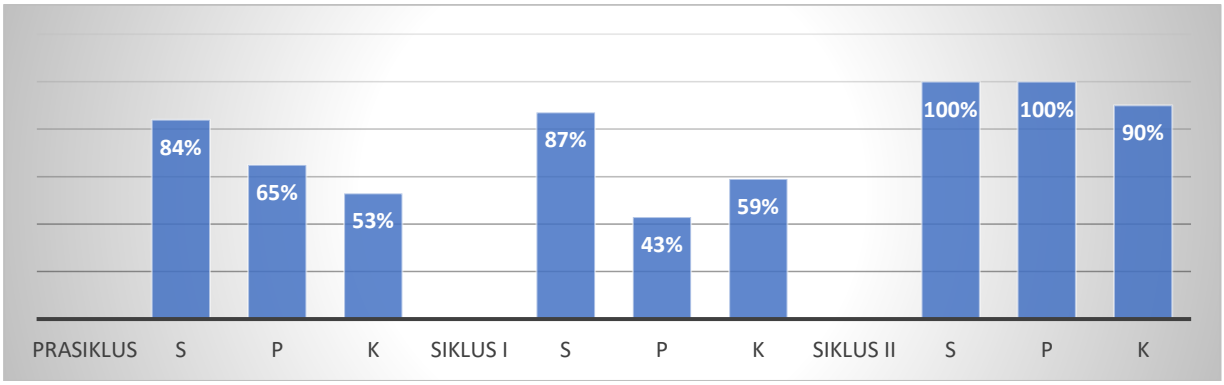
Berdasarkan hasil dari uraian di atas maka dapat dijelaskan, Ketuntasan hasil belajar materi sepak bola peserta didik pada siklus II dalam aspek penilaiaan sikap terdapat 32 peserta didik, Peserta didik dalam katagori tuntas sebanyak 32 peserta didik atau 100% , sedangkan dalam katagori tidak tuntas sebanyak 0 peserta didik atau 0%. Ketuntasan belajar peserta didik dalam aspek nilai pengetahuaan pada siklus II terdapat 32 peserta didik, peserta didik dalam katagori tuntas sebanyak 32 peserta didik atau 100%, sedangkan peserta didik dalam kategori tidak tuntas sebanyak 0 peserta didik atau 0%. Ketuntasan hasil belajar pada materi sepak bola dalam aspek keterampilan pada siklus II terdapat 32 peserta didik, Peserta didik dalam katagori tuntas sebanyak 29 peserta didik atau 90% sedangkan peserta didik dalam katagori tidak tuntas sebanyak 3 peserta didik atau 9%. Ketuntasan hasil belajar disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakaan dengan menerapkan model pembelajaraan kooperatif jenis TGT (Teams Games Tournament) berbasis ICT yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam materi sepak bola. Dalam menukur keberhasilan peserta didik pada siklus 1 dan siklus II. Ketuntasan hasil belajar peserta didik pada prasiklus, siklus I dan siklus II dilihat dari tuga aspek yaitu aspek sikap (*afektif*), aspek pengetahuan (*kognitif*), dan aspek keterampilan (*psikomotor*). Dalam ketuntasan hasil belajar pada prasiklus aspek sikap sebesar 85%, pada aspek pengetahuaan 62%, dan sedangkan pada aspek keterampilaan 58%.

Hasil belajar pada prasiklus diperoleh pada waktu *observafi* awal yang di laksanakaan di SMP Negeri 1 Dukun Gresik dengan melakukan pengamatan pada guru pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Berdasarkan hasil belajar prasiklus yang sudah diperoleh oleh peneliti memberikan tindakan pada siklus I. Setelah diberikan tindakan pada siklus I dan siklus II, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar aspek sikap pada siklus I sebesar 87% , sedangkan pada siklus II sebesar 100%. Ketuntasan belajar pada aspek pengetahuaan pada siklus I sebesar 43%, sedangkan pada siklus II sebesar 100%. Ketuntasan hasil belajar pada aspek keterampilan pada siklus I sebesar 68%, sedangkan pada siklus II sebesar 90%. Hasil ketuntasan setiap aspek disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4 Hasil Ketuntasan Setiap Aspek

Pembahasan

Pemanfaatan ICT dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani salah satu permasalahan yang ada adalah kemampuan guru dalam menggunakan teknologi (Fauzi et al., 2019; Suaeb et al., 2018).

ICT dapat diterapkan pada semua tahapan aktivitas belajar mengajar mulai dari pembuatan rencana pembelajaran, persiapan materi, penyajian materi, pelaksanaan pembelajaran hingga evaluasi (Suaeb et al., 2018; Wardani & Harwanto, 2020). Lebih lanjut, implikasi pemanfaatan ICT dalam pembelajaran adalah dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, kreatif, integratif dan evaluative. Oleh karena itu untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan melakukan penelitian yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis ICT dalam melakukan teknik dalam permainan sepak bola (Ginting, 2016; Kusumaningrum et al., 2014).

Pembelajaran yang baik dapat mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Baswendro et al., 2015; Ismah et al., 2018). Dalam proses pembelajaran guru memiliki peran penting dalam sebuah pembelajaran karena model pembelajaran yang di terapkan oleh guru akan mempengarui hasil dari proses pembelajaran tersebut khusunya untuk Guru Pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi PJOK. Pendidikan jasmani olahraga kesehatan harus mempertimbangkan perkembangan intelektual siswa serta kemampuan dan kesiapan siswa karena pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Apriansyah et al., 2017; Sulistyono, 2019).

Tujuan model pembelajaraan *kooperatif* yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu (keragamaan), dan perkembangan keterampilan sosial. Pembelajaran *kooperatif* juga dapat membentuk kemampuan untuk bekerja sama (Gunarta, 2019; Turnip & Panggabean, J, 2017). Berdasarkan hasil yang telah di tunjukan di atas, menerapkan model pemebelajaraan kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) berbasis ICT mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik SMP Negeri 1 Dukun Gresik. Dengan menerapkan model pembelajaraan kooperatif tipe TGT berbasis ICT peserta didik semakin merasa tidak bosan dalam melakukan kegiatan belajar karena dalam pembelajaraan di padukan dengan meakses internet youtube. Peserta didik tidak hanya membaca tetapi juga mengamati gerakan langsung yang di tayangkan melalui PPT, sehingga siswa lebih memahami gerakan-gerakan yang akan di peraktekaan sehingga peserta didik mampu melakukan teknik-teknik dan gerakan yang terdapat di materi sepak bola dengan benar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan menujukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbasis ICT dapat meningkatkan hasil belajar materi sepak bola pada peserta didik VII A SMP Negeri 1 Dukun. Model pembelajaraan kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) berbasis ICT mampu meningkatkan hasil belajar dalam materi sepak bola pada peserta didik SMP Negeri 1 Dukun. Maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi untuk meningkatkan pembelajaraan agar peserta didik tertarik dan lebih semangat dalam melaksanakan pembelajaraan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., Nasru, M., & Chiar, M. (2012). *Penggunaan Model Kooperatif Tipe Kepala Bernomor Meningkatkan Aktivitas Belajar Kelas Ii Sdn 15 Pontianak Utara Artikel Penelitian Meningkatkan Aktivitas Belajar Kelas Ii Sdn 15 Pontianak Utara*. 17.

Akabar, A., Dehasen Bengkulu Corresponding Author, U., Meranti Raya Nomor, J., Lebar, S., & Bengkulu, K. (2020). Meningkatkan hasil belajar teknik passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui metode bermain berpasangan pada siswa Kelas VII SMP Negeri 14 Bengkulu Tengah. *Educative Sportive-EduSport*, *2020*(2), 52–55.

Apriansyah, B., Sulaiman, & Mukarromah, S. B. (2017). Kontribusi Motivasi, Kerjasama, Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Atlet Sekolah Sepakbola Pati Training Center di Kabupaten Pati. *Journal of Physical Education and Sports*, *6*(2), 101–107. https://doi.org/10.15294/jpes.v6i2.17358.

Aslinda, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Pakem Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Sepak Bola Siswa Kelas Ivb Sd Negeri 013 Mekarsari. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *6*(2). https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4537.

Aspa, A. P. (2020). Pengaruh Daya Tahan Dan Kecepatan, Terhadap Kinerja Wasit Sepak Bola C1 Nasional PSSI Provinsi Riau. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, *3*(2), 116–122. https://doi.org/10.31539/jpjo.v3i2.1044.

Baswendro, S., Suyitno, A., & Kharis, M. (2015). Keefektifan Model Tgt Dengan Pendekatan Scientific Berbantuan CD Pembelajaran Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp Kelas VIII Pada Materi Lingkaran. *Unnes Journal of Mathematics Education*, *4*(3).

https://doi.org/10.15294/ujme.v4i3.9043.
Fauzi, M. F., Buhun, M. F., & Purwadi, A. (2019). The Influence of Teams Games Tournament (TGT) toward Students' Interest in Arabic Language Learning. *Journal Of Arabic Languange Teaching, Linguistic and Literate*, *2*(2). https://doi.org/10.22219/jiz.v2i2.9986.
Ginting, I. B. (2016). Pengelolaan Model Pembelajaran Tgt Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Kelas VII-5 SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. *Jurnal Handayani: Jurnal Kajian Pendidikan Pra Sekolah Dan Pendidikan Dasar*, *6*(1). https://doi.org/10.24114/jh.v6i1.4882.
Gunarta, I. G. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran.*, *1*(2). https://doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338.
Handayani, R., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu Undiksha*, *25*(1), 120–131. https://doi.org/10.23887/mi.v25i1.24767.
Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, *8*(1), 1–7.
Hu, Y., & Zhang, H. (2020). ICT in Education in China. In *Lecture Notes in Educational Technology* (bll 15–35). https://doi.org/10.1007/978-981-15-6157-3_2.
Ismah, Zahrina, & Tias. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa. *Pijar MIPA*, *13*(1), 82–85. https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576.
Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19 Achmad. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, *6*(2), 190–199.
Khuddus, L. A. (2017). Gangguan Perilaku Makan dan Tingkat Kecukupan Energi Protein Terhadap Kebugaran Jasmani Pemain Sepak Bola IKOR FIK UNESA. *Jurnal Sportif*, *3*(1). https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i1.616.
Kusumaningrum, Parmiti, & Wibawa. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, *2*(1). https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.4532.
Mariana. (2016). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Model Teaching Game Team (Tgt) Dengan Course Review Horay (Crh) Terhadap Penguasaan Konsep Sirkulasi Darah Di Kelas VIII SMPN 19 Pekanbaru. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, *7*(2). https://doi.org/10.31849/lectura.v7i2.249.
Mulyana, N. (2017). Hubungan Gaya Kepemimpinan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Penjas pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, *2*(1). https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6399.
Novianti, Putra, & Abadi. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Question Card Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV Gugus Letkol Wisnu Denpasar Tahun Ajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, *5*(2). https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.10807.
Nugraha, B., Dimyati, A., & Gustiawati, R. (2021). Minat Belajar Siswa Dalam Mempraktekkan Pembelajaran Penjas di Rumah Pada Masa Covid-19. *Journal Coaching Education Sports*, *2*(1). https://doi.org/10.31599/jces.v2i1.446.
Nurmahmidah. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Pada Pokok Bahasan Peluang Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Mia 2 Sma Negeri 1 Sedayu. *Jurnal Mercumatika*, *1*(2), 65–72. https://doi.org/10.26486/mercumatika.v1i2.252.
Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(02), 49–61. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422.
Pratiwi, K. Y., Rasana, I. D. P. R., & Pudjawan, K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iv Sd Gugus Iv Kecamatan Tabanan. *JJPGSD*, *1*(1). https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.790.
Purwantini, J. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, *1*(1). https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v1i1.960.
Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, *10*(1), 1. https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8264.

Ruslan, R., Hamdiana, H., Simon, S., & Ismawan, H. (2020). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Kemampuan Shooting Sepak Bola Pada Club Pdl Samarinda. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, *4*(1). https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10370.

Santos, M. H. Dos, Harliawan, & Ismail. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Penjas Siswa SMP Frater Makassar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, *9*(1). https://doi.org/10.22487/tjsspe.v9i1.969.

Saputra, A., Simanjuntak, V., Purnomo, E., Studi, P., Jasmani, P., Rekreasi, D., & Untan, F. (2015). Kemampuan Guru dalam Menerapkan Keterampilan Dasar mengajar Pelajaran Penjasorkes di SMK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *4*(8), 1–10.

Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010.

Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, *3*(1), 146–154. https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10435.

Sulistyono, J. (2019). Hubungan antara Motivasi dan Persepsi Siswa Terhadap Guru dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan, dan Pengajaran)*, *5*(2), 2442–3874. https://doi.org/10.36728/jis.v19i1.958.

Susilawati, I., & Primayanti, I. (2018). Meningkatkan Kekuatan Otot Quadriceps pada Pemain Sepak Bola Melalui Latihan Delorme. *Jurnal Kependidikan*, *4*(2). https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1124.

Tarbiyah, F. (2016). *H.Syafruddin Nurdin*. *1*, 1–12.

Turnip, A., & Panggabean, J, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Momentum dan Impuls Kelas X Semester II Di SMA Negeri 15 Medan T.A. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, *1*(1), 7–16. https://doi.org/10.24114/inpafi.v8i1.17598.

Wardani, M. A. P., & Harwanto, R. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Pencapaian Hasil Belajar Sistem Komputer Siswa. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *7*(2), 99–106.

Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4d Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, *8*(3). https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33760.

Zafar, T. (2019). Role of Information Communication Technology (ICT)in Education and its Relative Impact. *International Journal of Engineering Research & Technology (IJERT)*, *7*(04), 1–10. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.26357.22243.