



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR *DRIBBLING* SEPAK BOLA PADA SISWA  
KELAS VII SMP N 1 KRADENAN**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Danu Prabantoro Aji**

**NPM 18230155**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DAN KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2022**



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
DAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR *DRIBBLING* SEPAK BOLA PADA SISWA  
KELAS VII SMP N 1 KRADENAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata I  
untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

**Danu Prabantoro Aji**

**NPM 18230155**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
DAN KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**

**2022**

## LEMBAR PENYELESAIAN PEMBIMBINGAN

Kami selaku Pembimbing skripsi I dan Pembimbing II dari Mahasiswa Universitas PGRI Semarang.

Nama : Danu Prabantoro Aji  
NPM : 18230155  
Fakultas/Progdi : FPIPSKR/PJKR  
Judul Skripsi : KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN  
*TGT (Teams Games Tournament) DAN PBL (Problem Based Learning) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VII SMP N 1 KRADENAN*

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah selesai dan siap untuk diujikan.

Semarang, 28 Juni 2022

Pembimbing I

Pembimbing II



Utvi Hinda Zhannisa, S.Pd., M.Or.  
NPP. 159001478



Osa Maniki, S.Pd., M.Pd.  
NPP. 148101425

Mengetahui,

Dekan FPIPSKR Universitas PGRI Semarang



Dr. Agus Suzono, S.Fil., M.Phil.  
NPP. 107801284

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini dengan judul "KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DAN *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS VII SMP N 1 KRADENAN".

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi dan disahkan oleh panitia Ujian Skripsi FPIPSKR Universitas PGRI Semarang:

Pada hari : Kamis  
Tanggal : 26 Juli 2024

Panitia Ujian

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Pd.  
NPP. 107801284



Galih Dwi Pradipta, S.Pd., M.Or.  
NPP. 149001426

Penguji I,

Utvi Hinda Zhannisa, S.Pd., M.Or.  
NPP. 159001478

(.....)

Penguji II,

Osa Maliki, S.Pd., M.Pd.  
NPP. 148101425

(.....)

Penguji III,

Setiyawan, S.Pd., M.Or.  
NPP. 159001504

(.....)

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto:**

1. Sebuah sukses lahir bukan karena kebetulan atau keberuntungan semata, sebuah sukses terwujud karena keikhtiran melalui target yang jelas, perencanaan yang matang, keyakinan, kerja keras, keuletan, dan niat baik (**Mario Teguh**).
2. Tidak ada usaha, maka tidak hasil (**Penulis**)

### **Persembahan:**

Kupersembahkan Skripsi ini untuk:

1. Kedua orangtuaku yang senantiasa mendoakan, memberi motivasi, dan kasih sayang yang tiada hentinya.
2. Program Studi PJKR dan Almamaterku Universitas PGRI Semarang.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Danu Prabantoro Aji  
NPM : 18230155  
Fakultas : Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan PBL (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kradenan", benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Semarang, 28 Juni 2022

Yang membuat pernyataan



Danu Prabantoro Aji

NPM 18230155

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Penelitian yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kradenan” ini disusun untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari hambatan, rintangan serta kesulitan-kesulitan. Namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat, dan dorongan dari berbagai pihak khususnya pembimbing, segala hambatan, rintangan dan serta kesulitan dapat teratasi dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini dengan tulus hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas PGRI Semarang.
2. Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial dan Keolahragaan yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian dan penulisan skripsi ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah menyetujui skripsi penulis.
4. Utvi Hinda Zhannisa, S.Pd., M.Or., Pembimbing I yang telah mengarahkan penulis dengan penuh ketekunan dan kecermatan.
5. Osa Maliki, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II yang telah sabar membimbing penulis sampai penulisan skripsi ini selesai.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama di Universitas PGRI Semarang.
7. Kepala SMP N 1 Kradenan yang telah memberikan izin untuk penelitian.
8. Bapak/Ibu guru SMP N 1 Kradenan yang telah bersedia menjadi informan dan membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
9. Teman-teman yang telah memberi inspirasi selama penulis menyelesaikan skripsi ini.

10. Berbagai pihak yang tak mungkin penulis sebutkan satu per satu pada kesempatan ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca budiman dan bisa turut mengisi atau menambah referensi. Penulis menyambut baik segala kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini dengan tangan terbuka.

Semarang, 28 Juni 2022

Penulis

## ABSTRAK

Danu Prabantoro Aji. NPM 18230155. “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kradenan”. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan. Universitas PGRI Semarang, 2022.

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa materi *Dribbling* dalam permainan sepak bola. Data hasil belajar siswa di kelas VII A dan VII D, menunjukkan sekitar 65% siswa masih belum memenuhi KKM. Tujuan penelitian ini adalah: 1) untuk mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan; dan 2) untuk mengetahui model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental Design* dengan jenis *Two-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: 1) teknik tes (pilihan ganda dan tes praktik *dribble* sepak bola); dan 2) nontes (kuisisioner sikap siswa dan dokumentasi). Uji prasyarat data menggunakan validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.

Kata kunci: Keefektifan, *Teams Games Tournament*, *Problem Based Learning*, *Dribble* Sepak Bola, Hasil Belajar

## DAFTAR ISI

	hal
SAMPUL LUAR .....	i
SAMPUL DALAM .....	ii
LEMBAR PENYELESAIAN BIMBINGAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Rumusan Masalah .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	12
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	12
B. Landasan Teori .....	15
1. Model Pembelajaran <i>TGT (Teams Games Tournament)</i> .....	15
2. Model Pembelajaran <i>PBL (Problem Based Learning)</i> .....	24
3. Belajar .....	30
4. Permainan Sepak Bola .....	38
C. Hipotesis Penelitian .....	51
BAB III METODE PENELITIAN .....	53
A. Desain Penelitian .....	53

B. Populasi dan Sampel .....	53
1. Populasi Penelitian .....	53
2. Sampel Penelitian .....	54
3. Teknik <i>Sampling</i> .....	54
C. Definisi Operasional .....	54
1. Variabel Independen (Variabel Bebas) .....	55
2. Variabel Dependen (Variabel Terikat) .....	55
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	55
1. Teknik Pengumpulan Data .....	55
2. Instrumen Penelitian .....	57
E. Uji Persyaratan Data .....	59
1. Uji Validitas .....	59
2. Uji Reliabilitas .....	60
F. Teknik Analisis Data .....	61
1. Uji Normalitas .....	61
2. Uji Homogenitas .....	62
3. Uji Hipotesis .....	62
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
A. Deskripsi Umum SMP N 1 Kradenan .....	64
B. Hasil Penelitian dan Analisis Data .....	64
1. Hasil Kognitif <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	64
2. Hasil Kognitif <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	66
3. Hasil Kognitif <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	68
4. Hasil Kognitif <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	70
5. Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	73
6. Hasil Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	75
7. Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	79
8. Hasil Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	82
9. Hasil Afektif Siswa Kelas VII A .....	86
10. Hasil Afektif Siswa Kelas VII D .....	90
11. Hasil Uji Validitas .....	94

12. Hasil Uji Reliabilitas .....	94
13. Hasil Uji Normalitas .....	95
14. Hasil Uji Homogenitas .....	96
15. Hasil Uji Hipotesis .....	97
C. Pembahasan .....	100
BAB V PENUTUP .....	109
A. Simpulan .....	109
B. Saran .....	109
DAFTAR PUSTAKA .....	111
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

	hal
1.1 Hasil Belajar Harian <i>Dribble</i> Siswa Kelas VII A .....	6
1.2 Hasil Belajar Harian <i>Dribble</i> Siswa Kelas VII D .....	6
4.1 Hasil Kognitif <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	64
4.2 Hasil Kognitif <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	66
4.3 Perbandingan Hasil Kognitif <i>Pre-Test</i> dengan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	67
4.4 Hasil Kognitif <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	69
4.5 Hasil Kognitif <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	70
4.6 Perbandingan Hasil Kognitif <i>Pre-Test</i> dengan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	72
4.7 Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	73
4.8 Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A Tiap Aspek .....	74
4.9 Hasil Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	76
4.10 Hasil Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A Tiap Aspek .....	77
4.11 Perbandingan Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> dengan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	78
4.12 Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	80
4.13 Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D Tiap Aspek .....	81
4.14 Hasil Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	82
4.15 Hasil Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D Tiap Aspek .....	84
4.16 Perbandingan Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> dengan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	85
4.17 Hasil Afektif Siswa Kelas VII A .....	87
4.18 Hasil Afektif Siswa Kelas VII A Tiap Aspek .....	88
4.19 Hasil Afektif Siswa Kelas VII D .....	90
4.20 Hasil Afektif Siswa Kelas VII D Tiap Aspek .....	92
4.21 Hasil Uji Validitas .....	94
4.22 Hasil Uji Reliabilitas .....	94
4.23 Hasil Uji Normalitas Data <i>Dribbling</i> Siswa VII A .....	95

4.24 Hasil Uji Normalitas Data <i>Dribbling</i> Siswa VII D .....	95
4.25 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Dribbling</i> Siswa VII A .....	96
4.26 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Dribbling</i> Siswa VII D .....	96
4.27 Hasil Uji Hipotesis <i>Dribbling</i> Sepak Bola Dengan Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	98
4.28 Hasil Uji Hipotesis <i>Dribbling</i> Sepak Bola Dengan Model <i>Problem Based Learning</i> .....	99

## DAFTAR GAMBAR

	hal
2.1 Menendang ( <i>Kicking</i> ) .....	46
2.2 Menghentikan ( <i>Stoping</i> ) .....	46
2.3 Menggiring ( <i>Dribbling</i> ) .....	47
2.4 Menyundul ( <i>Heading</i> ) .....	48
2.5 Merampas ( <i>Tackling</i> ) .....	48
2.6 Lempar ke Dalam ( <i>Trow-In</i> ) .....	49
2.7 Menendang Bola Ke Arah Gawang ( <i>Shooting</i> ) .....	49
3.1 Desain Penelitian .....	53
4.1 Perbandingan Hasil Kognitif <i>Pre-Test</i> dengan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	68
4.2 Perbandingan Hasil Kognitif <i>Pre-Test</i> dengan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	72
4.3 Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A Tiap Aspek .....	75
4.4 Hasil Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A Tiap Aspek .....	78
4.5 Perbandingan Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> dengan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	79
4.6 Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D Tiap Aspek .....	82
4.7 Hasil Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D Tiap Aspek .....	85
4.8 Perbandingan Hasil Psikomotor <i>Pre-Test</i> dengan <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	86
4.9 Hasil Afektif Siswa Kelas VII A Tiap Aspek .....	90
4.10 Hasil Afektif Siswa Kelas VII D Tiap Aspek .....	93

## DAFTAR LAMPIRAN

	hal
1 Lembar Pengajuan Judul .....	115
2 Surat Penelitian Universitas PGRI Semarang .....	116
3 Surat Keterangan Penelitian SMP Negeri 1 Kradenan .....	117
4 Silabus Pembelajaran PJOK Kelas VII .....	119
5 RPP PJOK Kelas VII .....	123
6 Daftar Nama Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kradenan .....	131
7 Lembar Kognitif <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	133
8 Lembar Kognitif <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	143
9 Lembar Kognitif <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	153
10 Lembar Kognitif <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	163
11 Lembar Penilaian Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	173
12 Lembar Penilaian Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	174
13 Lembar Penilaian Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	175
14 Lembar Penilaian Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	176
15 Lembar Penilaian Afektif Siswa Kelas VII A .....	177
16 Lembar Penilaian Afektif Siswa Kelas VII D .....	181
17 Data Hasil Penilaian Kognitif <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	185
18 Data Hasil Penilaian Kognitif <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	186
19 Data Hasil Penilaian Kognitif <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	188
20 Data Hasil Penilaian Kognitif <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	189
21 Data Hasil Penilaian Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	191
22 Data Hasil Penilaian Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII A .....	193
23 Data Hasil Penilaian Psikomotor <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	196
24 Data Hasil Penilaian Psikomotor <i>Post-Test</i> Siswa Kelas VII D .....	198
25 Data Hasil Penilaian Afektif Siswa Kelas VII A .....	201
26 Data Hasil Penilaian Afektif Siswa Kelas VII D .....	103
27 Data Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	205
28 Data Hasil Uji Normalitas .....	207

29 Data Hasil Uji Homogenitas .....	208
30 Data Hasil Uji Hipotesis .....	209
31 Dokumentasi Penelitian .....	211
32 Rekapitulasi Bimbingan Dosen I .....	215
33 Rekapitulasi Bimbingan Dosen II .....	216

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sudarmo, 2017).

Menurut Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya. Jenjang pendidikan formal terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Adapun jenis pendidikan mencakup pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan khusus. Jalur, jenjang, dan jenis pendidikan dapat diwujudkan dalam bentuk satuan pendidikan yang diselenggarakan oleh pemerintah, baik pemerintah pusat sampai pemerintah daerah, atau masyarakat.

Pendidikan Jasmani menurut Edo Prasetyo & Ari Sutisya (2018) merupakan bagian penting dari pendidikan secara keseluruhan, hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu aspek yang perlu ditingkatkan melalui pendidikan jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu tingkat kebugaran jasmani siswa.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang mengembangkan aspek fisik, mental maupun emosional seseorang secara menyeluruh. Sepak bola juga memiliki gerakan yang lengkap, seperti gerakan kaki pada saat berlari menendang bola ke gawang lawan. Pada permainan sepak bola setiap pemain harus memiliki keterampilan teknik dasar yang baik dan dituntut kerjasama tim dalam bermain (Taufik & Gaos, 2019).

Pembelajaran menurut Fathurrohman (dalam Panuntun, 2020) adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Mengenai pengertian pembelajaran, menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Fathurrohman (dalam Panuntun, 2020) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis

dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan belajar mengajar. Ada beberapa model-model pembelajaran diantaranya yaitu *NHT (Number Head Together)*, *Jigsaw*, *TGFU (Teaching Games for Understanding)*, Kooperatif, *STAD (Student Teams Achievement)*, *TGT (Teams Games Tournament)* dan *PBL (Problem Based Learning)*.

Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah dilakukan aktivitas belajar dengan permainan yang di rancang dalam pembelajaran kooperatif *TGT (Teams Games Tournament)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. *TGT (Teams Games Tournament)* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran termasuk mata pendidikan jasmani. Dalam pembelajaran kooperatif *TGT (Teams Games Tournament)* adalah pembentukan kelompok, pemberian materi yang dapat dilaksanakan melalui presentasi kelas, diskusi kelompok dengan bantuan lembar kerja siswa yang mendukung kegiatan turnamen, belajar kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja yang sudah di bagikan, dan kegiatan yang terpenting adalah turnamen yang dapat dilaksanakan setiap bulan atau setiap akhir dari kompetisi dasar (Fathurrohman, 2017).

Menurut Fathurrohman (2017) *PBL (Problem Based Learning)* ini adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak

terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membangun pengetahuan baru. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang menjadikan masalah nyata sebagai penerapan konsep, PBN (Pembelajaran Berbasis Masalah) menjadikan masalah nyata sebagai pemicu proses belajar peserta didik sebelum mereka mengetahui konsep formal.

Diterapkannya pembelajaran model *Teams Games Tournament* dan *PBL (Problem Based Learning)*, siswa bisa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena didalam proses pembelajarannya terdapat kelompok-kelompok yang nantinya akan saling bekerjasama untuk mendiskusikan dan menyelesaikan pertanyaan atau masalah yang diberikan oleh guru.

Sepak bola merupakan olahraga permainan beregu yang menuntut kerja sama tim. Jadi, keberhasilan satu tim tidak hanya ditentukan oleh satu pemain saja, akan tetapi tergantung dari kerja sama pemain dalam satu kesebelasan. Pada permainan sepak bola teknik dasar yang harus dikuasai, diantaranya: teknik menyundul bola, menahan bola, menggiring bola, dan menendang bola (Firmana, 2018).

Menurut Abdul Rahman (dalam Azidman, 2017), sepak bola merupakan cabang olahraga yang sangat populer di dunia dan olahraga ini sangat mudah dipahami. Alasan daya tarik sepak bola terletak pada kealamian permainan tersebut. Sepak bola adalah permainan yang menantang secara fisik dan mental, kita harus melakukan gerakan yang terampil dibawah kondisi permainan yang waktunya terbatas.

Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepak bola antara lain *dribbling* atau menggiring bola. *Dribbling* merupakan kemampuan menggiring bola dari satu tempat ketempat lain dengan tetap menguasai bola yang berguna untuk menghindari hadangan lawan dan untuk mengatur tempo permainan. Tanpa kemampuan *dribbling* yang baik, maka seorang pemain akan terlihat sebagai seorang pemain yang baru pandai bermain sepak bola (Taufik & Gaos, 2019).

Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang (Lestari, 2015).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP N 1 Kradenan khususnya kelas VII, bahwa pembelajaran sudah berjalan baik namun belum sesuai dengan yang diharapkan oleh guru khususnya dalam pembelajaran materi *Dribbling* sepak bola. Hasil belajar siswa tergantung dengan kemampuan masing-masing siswa, siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran, maka akan mampu mendapatkan hasil yang baik.

Permasalahan pokok yang ditemukan di SMP N 1 Kradenan yaitu rendahnya hasil belajar siswa materi *Dribbling* dalam permainan sepak bola. Hasil data di kelas VII menunjukkan bahwa sekitar 65% siswa masih belum

memenuhi nilai KKM 70. Hasil belajar *Dribbling* siswa dalam permainan sepak bola terendah, yaitu kelas VII A dan VII D, dibandingkan kelas yang lain, hal tersebut dapat dibuktikan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Harian *Dribble* Siswa Kelas VII A**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AE	70	70%	Tidak Tuntas
2.	ARF	60	60%	Tidak Tuntas
3.	AM	90	90%	Tuntas
4.	AES	80	80%	Tuntas
5.	ABFR	65	65%	Tidak Tuntas
6.	ATU	60	60%	Tidak Tuntas
7.	AXE	55	55%	Tidak Tuntas
8.	APS	85	85%	Tuntas
9.	AP	45	45%	Tidak Tuntas
10.	AARW	85	85%	Tuntas
11.	AA	60	60%	Tidak Tuntas
12.	AAGL	80	80%	Tuntas
13.	AHS	80	80%	Tuntas
14.	AMA	70	70%	Tidak Tuntas
15.	BMM	55	55%	Tidak Tuntas
16.	CAA	65	65%	Tidak Tuntas
17.	CAH	80	80%	Tuntas
18.	CCK	60	60%	Tidak Tuntas
19.	DAS	90	90%	Tuntas
20.	DP	60	60%	Tidak Tuntas
21.	FZ	45	45%	Tidak Tuntas
22.	FKN	85	85%	Tuntas
23.	GAV	60	60%	Tidak Tuntas
24.	JPA	80	80%	Tuntas
25.	KPA	75	75%	Tuntas

**Tabel 1.2 Hasil Belajar Harian *Dribble* Siswa Kelas VII D**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AD	70	70%	Tidak Tuntas
2.	ADHS	65	65%	Tidak Tuntas
3.	ABF	85	85%	Tuntas
4.	AYP	65	65%	Tidak Tuntas
5.	AAP	60	60%	Tidak Tuntas
6.	APK	60	60%	Tidak Tuntas
7.	ANB	70	70%	Tidak Tuntas
8.	AAP	80	80%	Tuntas
9.	AR	55	55%	Tidak Tuntas

10.	BTC	80	80%	Tuntas
11.	DAP	95	95%	Tuntas
12.	DAPS	75	75%	Tuntas
13.	DCN	70	70%	Tidak Tuntas
14.	DM	80	80%	Tuntas
15.	AP	45	45%	Tidak Tuntas
16.	FRR	60	60%	Tidak Tuntas
17.	FAS	40	40%	Tidak Tuntas
18.	GH	80	80%	Tuntas
19.	KAP	70	70%	Tidak Tuntas
20.	MAD	75	75%	Tuntas
21.	NAM	80	80%	Tuntas
22.	NN	60	60%	Tidak Tuntas
23.	NN	90	90%	Tuntas
24.	PAA	70	70%	Tidak Tuntas
25.	RH	60	60%	Tidak Tuntas
26.	RES	80	80%	Tuntas
27.	SPM	85	85%	Tuntas

Berdasarkan kenyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran materi permainan sepak bola khususnya materi *dribbling* masih banyak siswa yang belum memahami materi tersebut. Saat ini dengan banyak macam-macam model pembelajaran, tentunya sangat diperlukan untuk mempengaruhi pembelajaran siswa pada proses pembelajaran materi inti. Hal ini dikarenakan bahwa pembelajaran yang bervariasi mempunyai peranan penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dua diantaranya adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning*.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kradenan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih menggunakan metode konvensional atau proses pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Guru hanya memberikan materi saja pada saat pembelajaran, sehingga peserta didik kurang aktif.
3. Peserta didik kesulitan pada saat mengerjakan soal mengenai materi permainan sepak bola khususnya *dribbling*.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan?
2. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui model pembelajaran *Teams Games Tournament* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran *Problem Based Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yang berarti, adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memberikan wawasan dan pengetahuan kepada peneliti dan pembaca mengenai model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning* materi *dribbling* permainan sepak bola pada proses pembelajaran.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran materi *dribbling* sepak bola melalui pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning*.
- 2) Dapat memacu motivasi, perhatian, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

- 3) Dapat menumbuhkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 4) Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, serta menyenangkan.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai motivasi bagi guru untuk menumbuhkan keterampilan memilih model dalam proses pembelajaran.
- 2) Menambah kreatifitas guru dalam pembelajaran materi kebugaran jasmani agar lebih baik dalam mengelola pembelajaran di lapangan.
- 3) Dapat menambah wawasan lebih luas bagi siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning*.

c. Bagi Sekolah

- 1) Dapat membantu proses pembelajaran di sekolah yang menarik dan menyenangkan.
- 2) Dapat memberikan pengarahan kepada guru supaya menerapkan model pembelajaran yang cocok dan bervariasi dua diantaranya model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning*.
- 3) Dapat memanfaatkan model pembelajaran yang menarik untuk membantu dan memudahkan dalam mengajar materi pelajaran.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat menambah pengalaman yang berharga, sehingga dapat menjadi bekal untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang aktif dan kreatif dimasa mendatang.
- 2) Memahami materi sepak bola dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning* dalam proses pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu digunakan untuk mendukung penelitian ini. Peneliti mengutip penelitian terdahulu dari beberapa sumber yaitu:

1. Hasbillah & Suparman (2021) dari STKIP YPUP Makassar melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing dalam Permainan Sepak Bola melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Siswa SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo". Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan ini adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan hasil belajar passing dalam permainan sepak bola siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo.
2. Mardiah Kalsum Nasution (2017) dari Sekolah Tinggi Agama Islam Swasta Lantaboer Jakarta melakukan penelitian yang berjudul "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Dalam hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilakukan adanya penggunaan metode pembelajaran yang baik, guru hendaknya mampu untuk merencanakan kegiatan belajar yang baik dengan

cara memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Pemilihan metode, guru harus mengkaji kesesuaian antar perilaku yang diharapkan dengan tujuan metode pembelajaran. Metode dipakai sesuai dengan tujuan, kondisi, jenis, fungsinya, waktu dan tempat serta anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya saat dilaksanakannya kegiatan. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemampuan pemahaman konsep yang baik pada siswa, serta terhadap materi-materi pembelajaran, sehingga akan dapat melatih siswa dan dapat mengembangkan skill belajar siswa di sekolah, serta sikap ilmiah para siswa. Dapat dikatakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di sekolah, memberikan bukti nyata adanya kemampuan guru dalam pengelolaan proses pembelajaran yang terlihat dari kemampuan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran, serta pemahaman dan ketrampilan guru dalam menerapkan metode pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.

3. Nindyta Pambayun dan Heryanto Nur Muhammad (2019) dari Universitas Negeri Surabaya melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang)”. Dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemberian model

pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar passing bawah bola voli pada kelas VII SMP Negeri 1 Yosowilangun Kabupaten Lumajang, dengan hasil uji Wilcoxon yaitu nilai Zhitung 5,159 > nilai Ztabel 1,96 dan nilai Asymp Sig = 0,000 < 0,05. Pemberian model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang ternyata memberikan rata-rata peningkatan hasil belajar passing bawah siswa sebesar 18,06%.

4. Novion (2014) dari Universitas Negeri Surabaya melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepakbola". Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian, analisis data dan uji hipotesis maka dapat disimpulkan: Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar dribbling sepakbola siswa kelas V SDN Tanjungan Driyorejo Gresik, dibuktikan dengan  $p\text{-value} < \alpha$  ( $0.000 < 0.05$ ). Besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola berdasarkan analisis yaitu sebesar 37.7% pada aspek pengetahuan sedangkan pada aspek keterampilan sebesar 76.9 %. Berdasarkan analisis data peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan. Kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.
5. Vian Anggraeni & Wasitohadi (2014) dari Universitas Kristen Satya Wacana melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan

Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 2014". Dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas 5 SD Virgo Maria 1 Ambarawa semester II tahun pelajaran 2013/ 2014. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan skor aktivitas belajar siswa kelas 5 yang mengalami peningkatan. Skor awal aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah 67 dengan rata-rata 3,2 (79,8%); pada siklus II meningkat menjadi 76 dengan rata-rata 3,6 (90,5%). Selain itu, hasil belajar matematika yang diperoleh siswa kelas 5 SD Virgo Maria 1 Ambarawa mengalami peningkatan. Rata-rata kelas pada tes awal 60,7, tes siklus I 64,2, dan tes siklus II menjadi 74,5. Untuk siswa tuntas belajar, pada tes awal 46,15%, siklus I 46,15%, dan pada siklus II sebanyak 61,5% dengan KKM ?65. Ini berarti dari segi persentase ketuntasan belum dapat memenuhi indikator kinerja yang diharapkan yaitu siswa tuntas dengan persentase 80%.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Model Pembelajaran *TGT* (*Teams Games Tournament*)**

#### a. Pengertian Model Pembelajaran

Joyce & Weil (dalam Rusman, 2017) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang),

merancang bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai, efektif, dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran sendiri memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau sekedar prosedur pembelajaran (Akhiruddin et al., 2019).

Menurut pendapat penulis bahwa model pembelajaran adalah rencana atau pola yang digunakan dalam mengatur materi pengajaran dan memberi petunjuk pada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran atau *setting* lainnya.

Menurut (Akhiruddin et al., 2019) model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Model pembelajaran sendiri memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau sekedar prosedur pembelajaran. Salah satunya dari model pembelajaran, yaitu model *TGT (Teams Games Tournament)*.

b. Pengertian Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*

Model pembelajaran *TGT* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan *STAD*. Dengan model pembelajaran *TGT* siswa yang pintar diusahakan dapat membantu siswa yang kurang, sedangkan bagi siswa yang relatif sudah menguasai materi diharapkan akan lebih memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan belajar tidak hanya untuk siswa yang berkemampuan tinggi saja tetapi juga milik siswa yang berkemampuan rata-rata dan rendah. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar tentu saja dapat menciptakan kondisi belajar menjadi lebih menyenangkan. Pemilihan model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran alternatif yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Solihah, 2016).

c. Prinsip-Prinsip *TGT (Teams Games Tournament)*

Menurut Ulfia & Irwandani (2019) prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* ditinjau dari kompetensi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) yaitu kesadaran dalam aspek kognitif, dengan menggunakan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* pengetahuan siswa mengenai materi pelajaran akan lebih mendalam karena dalam *Teams Games Tournament* ada unsur tutor sebaya.

- 2) Pemahaman (*understanding*) yaitu menyangkut kognitif dan afektif yang dimiliki oleh individu. Selain memahami materi pelajaran dengan pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament*, siswa juga dilatih untuk memahami perasaan teman anggotanya.
- 3) Kemampuan (*skill*) yaitu sesuatu yang dimiliki oleh individu untuk melakukan tugas atau pekerjaan yang diberikan kepadanya. Kompetensi ini dapat dengan mudah diperoleh siswa, karena dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* dapat mengembangkan banyak kompetensi diantaranya membuat pertanyaan dan menjelaskan kepada peserta didik lainnya.
- 4) Nilai (*value*) adalah suatu standar perilaku yang diyakini dan secara psikologis telah menyatu dalam diri seseorang. Kompetensi ini pada model *Teams Games Tournament* terkandung dalam kejujuran dalam merahasiakan soal masing-masing individu, keterbukaan dalam memberikan penjelasan kepada teman lain dan demokrasi terlihat ketika berdiskusi untuk menyatukan pendapat yang berbeda.
- 5) Sikap (*attitude*) yaitu kompetensi sikap diperoleh siswa karena dalam model *Teams Games Tournament* siswa belajar dengan kelompok masing-masing tanpa ada tekanan dari guru, sehingga siswa merasa senang dan santai.
- 6) Minat (*interest*) adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan. Adanya turnamen dalam model *Teams Games*

*Tournament* meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

d. Karakteristik Model *TGT (Teams Games Tournament)*

Menurut Respati dalam Yudianto, Wisnu D., Sumardi, Kamin, Berman (2014) karakteristik model *Teams Games Tournament* yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajaran terdapat game turnamen yang nantinya akan ada penghargaan kelompok.
- 2) Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, percaya diri, menghargai sesama, disiplin, sportif, kerja sama dan keterlibatan belajar seluruh siswa.
- 3) Persiapan pembelajaran yaitu guru perlu menyusun materi agar dapat disajikan dalam bentuk belajar kelompok dan turnamen akademik.
- 4) Beberapa perangkat pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran diantaranya rancangan program pembelajaran, bahan ajar presentasi kelas, lembar kerja kegiatan kelompok, lembar kerja turnamen akademik dan lembar tes hasil belajar siswa.
- 5) Guru menempatkan siswa ke dalam kelompok yang beranggotakan empat sampai lima orang. Pembagian kelompok ini berdasarkan

kemampuan akademik sehingga dalam satu kelompok ini terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang dan rendah.

e. Manfaat Model *TGT (Teams Games Tournament)*

Menurut Saco dalam Nurdyansyah & Fahyuni (2016) dalam *Teams Games Tournament* siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

Menurut Ismah & Ernawati (2018) manfaat penerapan model *Teams Games Tournament* antara lain sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan mengungkapkan pendapatnya dalam proses pembelajaran.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi dengan diterapkannya model *Teams Games Tournament*.
- 3) Perilaku saling mengganggu antar siswa menjadi berkurang, karena dalam proses pembelajaran model ini dilakukan secara berkelompok dan harus bekerja sama antar anggota didalam kelompoknya.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah dengan diterapkannya model *Teams Games Tournament*.
- 5) Kepekaan dan toleransi antar siswa akan meningkat pada saat pembelajaran berlangsung.

6) Kebebasan mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada pada diri siswa serta meningkatkan kerjasama dengan siswa lain sehingga interaksi belajar mengajar menjadi hidup dan tidak membosankan.

f. Langkah-Langkah Model *TGT (Teams Games Tournament)*

Menurut Sutirman dalam Solihah (2016), langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebagai berikut:

- 1) Presentasi materi, yaitu pada awal pembelajaran guru hendaknya memberikan motivasi, apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan indikator kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Penyampaian materi dapat secara langsung melalui ceramah oleh guru, dapat pula dengan paket media pembelajaran audio visual yang berisi materi yang sesuai.
- 2) Pembentukan kelompok, yaitu setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.
- 3) *Game* turnamen, yaitu setelah siswa belajar dan berdiskusi dalam kelompok, selanjutnya dilakukan permainan lomba (turnamen) yang

bersifat akademik untuk mengukur penguasaan materi oleh siswa. Permainan yang dilakukan adalah semacam lomba namun dibuat permainan, dengan peserta perwakilan dari setiap kelompok maupun satu kelompok sekaligus.

- 4) Penghargaan kelompok, yaitu perolehan skor anggota kelompok dirata-rata menjadi skor kelompok. Individu dan kelompok yang mencapai kriteria skor tertentu mendapat penghargaan.

g. Langkah-Langkah Model *TGT (Teams Games Tournament)* Materi *Dribbling* Sepak Bola

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* materi *dribbling* sepakbola yang harus diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* materi *dribbling* sepak bola adalah sebagai berikut:

- 1) Presensi materi, yaitu guru menyampaikan materi kepada siswa di dalam kelas. Dalam presentasi materi ini guru menyampaikan materi yang sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Kemudian presentasi tentang materi teknik dasar bola voli dan *game* beserta peraturannya.
- 2) Pembentuk kelompok, yaitu setelah materi disampaikan oleh guru di depan kelas, selanjutnya dibentuk kelompok-kelompok siswa. Kelompok terdiri dari 4-5 orang yang bersifat heterogen dalam hal prestasi belajar, jenis kelamin, suku, maupun lainnya. Setiap kelompok diberi lembar kerja atau materi dan tugas lainnya untuk

didiskusikan dan dikerjakan oleh kelompok. Kesuksesan setiap anggota kelompok akan menjadi faktor keberhasilan kelompok.

3) *Game* turnamen, yaitu semua siswa memainkan *game* dalam kemampuan yang berdeda-beda. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok sama rata. Adapun *game* yang digunakan adalah estafet menggiring bola. Esafet menggiring bola, yaitu estafet menggiring bola adalah *game* turnamen dimana cara melakukannya dengan cara estafet dalam menggiring bola, peraturan permainannya sebagai berikut:

- a) Peserta dibagi menjadi 5 kelompok sama 4 rata, kemudian setiap kelompok menempati kun yang sudah disediakan sesuai arahan.
- b) Kemudian peserta dari kelompok 1 sampai 5 siap melakukan *game* turnamen dengan cara estafet menggiring bola dari kun 1 ke kun berikutnya.
- c) Bagi tim yang kalah akan mendapatkan hukuman sesuai kesepakatan masing-masing tim.
- d) Setiap tim berlomba dalam menggiring bola, dan secara estafet sampai ke 5 timnya tersebut.

#### h. Kelebihan dan Kekurangan Model *TGT (Teams Games Tournament)*

Menurut Shoimin (2014) Model *Teams Games Tournament* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

##### 1) Kelebihan

- a) Model *Teams Games Tournament* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol

dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peran penting dalam kelompoknya.

- b) Dengan model pembelajaran ini, akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c) Dalam model pembelajaran ini, membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan pada peserta didik atau kelompok terbaik.
- d) Dalam pembelajaran peserta didik ini, membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran, karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

## 2) Kekurangan

- a) Membutuhkan waktu yang lama.
- b) Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c) Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan.

## **2. Model Pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)***

### a. Pengertian Model Pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)*

*Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu metode pembelajaran yang layak dikembangkan seiring dengan tuntutan pembelajaran dalam penerapan Kurikulum 2013. Hal ini selaras dengan

karakteristik PBL sebagai suatu metode pembelajaran konstruktivistik berorientasi *student centered learning* yang mampu menumbuhkan jiwa kreatif, kolaboratif, berpikir metakognisi, mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, meningkatkan pemahaman akan makna, meningkatkan kemandirian, memfasilitasi pemecahan masalah, dan membangun teamwork (Sofyan & Komariah, 2016).

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*) juga merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran Nurhadi (2004) dalam (Sofyan & Komariah, 2016).

Model pembelajaran PBL adalah pembelajaran yang menitik beratkan kepada peserta didik sebagai pembelajar serta terhadap permasalahan yang otentik atau relevan yang akan dipecahkan dengan menggunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya atau dari sumber-sumber lainnya. Penerapan model problem based learning (PBL) dengan media konkret dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Hal ini karena model *problem based learning* (PBL) memunculkan masalah sebagai langkah awal mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru (Husnidar & Hayati, 2021).

Menurut Sofyan dan Komariah (2016) pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*) merupakan salah satu model yang

tepat dikembangkan dalam pembelajaran teknologi untuk merespon isu-isu peningkatan kualitas pembelajaran teknologi danantisipasi perubahan-perubahan yang terjadi di dunia kerja. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah strategi pembelajaran yang “menggerakkan” siswa belajar secara aktif memecahkan masalah yang kompleks dalam situasi realistik. PBL dapat digunakan untuk pembelajaran di tingkat mata pelajaran, unit matapelajaran, atau keseluruhan kurikulum. PBL seringkali dilakukan dalam lingkungan belajar tim dengan penekanan pada kegiatan membangun pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan pengambilan keputusan secara konsensus, dialog dan diskusi, kerja sama tim, manajemen konflik, dan kepemimpinan tim.

b. Karakteristik Model *PBL (Problem Based Learning)*

Menurut karakteristik model *PBL (Problem Based Learning)* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Siswa harus peka terhadap lingkungan belajarnya.
- 2) Simulasi *problem* yang digunakan hendaknya berbentuk *ill-structured*, dan memancing penemuan bebas (*free for inquiry*).
- 3) Pembelajaran diintegrasikan dalam berbagai subjek.
- 4) Pentingnya kolaborasi, pembelajaran hendaknya menumbuhkan kemandirian siswa dalam memecahkan masalah.
- 5) Aktivitas pemecahan masalah hendaknya mewakili pada situasi nyata, penilaian hendaknya mengungkap kemajuan siswa dalam mencapai tujuan dalam pemecahan masalah.

6) PBL hendaknya merupakan dasar dari kurikulum bukan hanya pembelajaran.

Menurut Kurnia, Rifai dan Nurhayati (2015) dalam Sofyan dan Komariah (2016) karakteristik pembelajaran *problem based learning* (PBL) yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi siswa peserta didik untuk belajar, pembelajaran integritas yaitu pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagai konsep. Model pembelajaran *problem based learning* menjadikan masalah autentik sebagai fokus pembelajaran yang bertujuan agar siswa mampu menyelesaikan masalah tersebut, sehingga siswa terlatih untuk berpikir kritis dan berpikir tingkat tinggi.

c. Langkah-Langkah Model *PBL (Problem Based Learning)*

Menurut Sofyan dan Komariah (2016) secara operasional pembelajaran masalah dapat dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) *Problem* diberikan di dalam urutan belajar, sebelum persiapan atau berlangsungnya kegiatan.
- 2) Situasi masalah diberikan kepada siswa dalam cara yang sama seperti masalah itu terjadi di dunia nyata.

- 3) Siswa bekerja menyelesaikan masalah yang dapat memberi peluang dirinya berpikir dan menggunakan pengetahuannya, sesuai dengan level belajarnya.
- 4) Lingkup belajar pemecahan masalah ditetapkan dan digunakan sebagai pemandu belajar individual.
- 5) Pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk belajar ini, diterapkan kembali pada masalah, untuk mengevaluasi keefektifan belajar dan memberi penghargaan belajar.
- 6) Belajar yang terjadi di dalam kerja dengan masalah dan dalam belajar individual, diringkas dan diintegrasikan ke dalam pengetahuan dan keterampilan siswa yang sudah dimiliki.

Langkah-langkah metode *problem based learning* Handoyono dan Arifin (2016) berpendapat sebagai berikut:

- 1) Tahap 1 adalah orientasi peserta didik pada masalah.
- 2) Tahap 2 adalah mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.
- 3) Tahap 3 adalah membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.
- 4) Tahap 4 adalah mengembangkan dan menyajikan hasil karya.
- 5) Tahap 5 adalah menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

d. Langkah-Langkah Model *PBL (Problem Based Learning)* Materi *Dribbling Sepak Bola*

Ada beberapa langkah dalam penggunaan model *Problem Based Learning* pembelajaran materi *dribbling* sepakbola yang harus diperhatikan. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* materi *dribbling* sepakbola adalah sebagai berikut:

1) Orientasi siswa pada masalah

Pertama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan perlengkapan yang dibutuhkan, dan memotivasi siswa untuk aktif memecahkan masalah yang dipilih.

2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar

Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang dipilih.

3) Membimbing penyelidikan individu dan kelompok

Guru berperan untuk mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai dan melakukan eksperimen untuk mendapat penjelasan serta pemecahan masalah.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Tahap ini, guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan bentuk laporan yang sesuai untuk menunjukkan hasil penyelidikan. Laporan dapat berbentuk laporan tertulis, video, atau model lainnya.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Langkah terakhir dari pelaksanaan PBL adalah guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang sudah dilewati.

### **3. Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Menurut Slameto (1991) dalam Max Darsono et al. (2001) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Pengertian belajar dapat kita temukan dalam berbagai sumber atau literatur. Pengertian belajar tersebut dari masing masing ahli, namun secara prinsip kita menemukan kesamaan kesamaannya. Sebagaimana beberapa pendapat dalam Komsiyah (2012) berikut ini:

- 1) Belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengomunikasikannya kepada orang lain Pidarta (2000) dalam (Komsiyah, 2012).
- 2) Belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap Gredler (1994). Dengan demikian belajar menuntut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman (Komsiyah, 2012).

3) Belajar merupakan suatu proses pribadi yang tidak harus dan atau merupakan akibat kegiatan mengajar. Guru melakukan kegiatan mengajar tidak selalu diikuti terjadinya kegiatan belajar pada peserta didik. Sebaliknya, peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar tanpa harus ada guru yang mengajar. Namun, dalam kegiatan belajar peserta didik ini ada kegiatan membelajarkan, yaitu misalnya yang dilakukan oleh penulis buku bahan belajar, atau pengembang paket belajar dan sebagainya Miarso (2004) dalam (Komsiyah, 2012).

b. Ciri-Ciri Belajar

Menurut Max Darsono et al. (2001) yang dimaksud dengan ciri-ciri belajar adalah sifat atau keadaan yang khas dimiliki oleh perbuatan belajar. Dengan demikian ciri-ciri belajar ini akan membedakannya dengan perbuatan yang bukan belajar. Beberapa ciri belajar yang perlu dikemukakan adalah:

- 1) Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan dipakai sebagai arah kegiatan dan sekaligus sebagai tolok ukur keberhasilan belajar.
- 2) Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan pada orang lain. Jadi belajar bersifat individual.
- 3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan. Berarti individu harus aktif bila dihadapkan pada suatu lingkungan tertentu. Keaktifan ini dapat terwujud karena individu memiliki

berbagai potensi untuk belajar. Misalnya perhatian, minat, pikiran, emosi, motivasi dll.

- 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar. Perubahan tersebut bersifat integral, artinya perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang terpisahkan satu dengan yang lain.

Ciri-ciri belajar menurut Eveline Siregar dan Hartini Nara di dalam Silviana Nur Fauziah (2017) diantaranya adalah:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
- 2) Perubahan perilaku *relative permanent*.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- 5) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.

#### c. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip belajar ialah petunjuk atau cara yang perlu diikuti untuk melakukan kegiatan belajar. Peserta didik akan berhasil dalam belajarnya jika memperhatikan prinsip-prinsip belajar Sutikno (1995) dalam (Silviana Nur Faizah, 2017).

Menurut Max Darsono et al. (2001), prinsip-prinsip belajar adalah hal-hal yang sangat penting yang harus ada dalam suatu proses belajar

dan pembelajaran. Kalau hal-hal tersebut diabaikan, dapat dipastikan pencapaian hasil belajar tidak optimal. Untuk memperhatikan prinsip-prinsip ini tidak hanya siswa yang belajar, tetapi guru juga harus menerapkan prinsip-prinsip tersebut pada saat membelajarkan siswa. Memang belajar dan membelajarkan merupakan dua sisi yang tidak terpisahkan. Prinsip-prinsip belajar dan implikasinya dalam pembelajaran akan dikemukakan dalam uraian sebagai berikut:

#### 1) Kesiapan belajar

Faktor kesiapan, baik fisik maupun psikologis, merupakan kondisi awal suatu kegiatan belajar. Kondisi fisik yang tidak kondusif, misalnya sakit, pasti akan mempengaruhi faktor-faktor lain yang dibutuhkan untuk belajar. Demikian pula kondisi psikologis yang kurang baik, misalnya gelisah, tertekan, dsb. merupakan kondisi awal yang tidak menguntungkan bagi kelancaran belajar. Kondisi fisik dan psikologis ini biasanya sudah terjadi pada diri siswa sebelum ia masuk kelas. Oleh karena itu guru tidak dapat terlalu banyak berbuat. Namun guru berharap dapat mengurangi eksese atau akibat dari kondisi tersebut dengan berbagai upaya pada saat membelajarkan siswa. Sikap guru yang penuh pengertian dan mampu menciptakan situasi kelas yang menyenangkan merupakan implikasi dari prinsip belajar “kesiapan” ini.

## 2) Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju pada suatu objek. Dapat pula dikatakan bahwa perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai suatu aktivitas yang dilakukan. Belajar sebagai suatu aktivitas yang kompleks, sangat membutuhkan perhatian dari siswa yang belajar. Perhatian ini pada siswa pada umumnya tidak timbul dengan sendirinya, Oleh karena itu guru perlu mengetahui berbagai kiat menarik perhatian siswa pada saat awal dan selama proses pembelajaran berlangsung.

## 3) Motivasi

Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut melakukan kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan (disposisi internal). Motivasi adalah motif yang sudah menjadi aktif, saat orang melakukan suatu aktivitas. Motif ini tidak selalu aktif pada diri seseorang. Pada suatu ketika aktif sehingga orang bersemangat melakukan suatu aktivitas, atau siswa bersemangat belajar, tetapi pada ketika lain motif tidak aktif, artinya motivasi tidak timbul, sehingga siswa tidak terdorong untuk belajar.

## 4) Keaktifan siswa

Siswa melakukan kegiatan belajar, oleh karena itu siswa harus aktif tidak boleh pasif. Dengan bantuan guru siswa harus mampu mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Siswa harus dipandang sebagai makhluk yang dapat

diajar dan mampu belajar. Ia telah dilengkapi seperangkat kemampuan potensial baik fisik maupun psikologis. Dengan pandangan seperti ini seyogyanya guru membelajarkan siswa sedemikian rupa, sehingga keaktifan siswa betul-betul terwujud.

#### d. Teori Belajar

Menurut teori *behaviorisme*, manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang akan memberikan pengalaman-pengalaman belajar. Teori ini menekankan pada apa yang dapat dilihat yaitu tingkah laku, tidak memperhatikan apa yang terjadi di dalam pikiran manusia. Dengan kata lain lebih menekankan pada hasil dari pada proses belajar. *Behaviorisme* menekankan pada tingkah laku objektif, empiris (nyata), konkret dan dapat diamati (*observable*) (Komsiyah, 2012).

Prinsip-prinsip teori behaviorisme yang banyak diterapkan di dunia pendidikan menurut Hartley & Davies (1978) dalam Komsiyah (2012) sebagai berikut:

- 1) Proses belajar dapat terjadi dengan baik bila peserta didik ikut terlibat aktif di dalamnya.
- 2) Materi pelajaran disusun dalam urutan yang logis supaya peserta didik mudah mempelajarinya dan dapat memberikan respons tertentu.
- 3) Tiap-tiap respons harus diberi umpan balik (*Feedback*) secara langsung supaya peserta didik dapat mengetahui apakah respons yang diberikannya telah benar.

4) Setiap kali peserta didik memberikan respons yang benar perlu diberi penguatan (*reinforcement*).

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan (Suprijono, 2009). Belajar merupakan proses terjadinya perubahan perilaku seseorang pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar diperoleh setelah seseorang melakukan proses belajar dalam jangka waktu yang telah ditentukan dan selanjutnya mengikuti tes akhir, sehingga nilai yang diperoleh merupakan tolak ukur keberhasilan seseorang dalam proses belajar.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2009) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

#### f. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Belajar

Menurut Anggraeni & Wasitohadi (2014) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Slameto dalam Anggraeni & Wasitohadi (2014) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu:

##### 1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa. Faktor internal ini terdiri dari tiga faktor diantaranya:

- a) Jasmaniah, misalnya: kesehatan dan cacat tubuh.
- b) Psikologis, misalnya: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- c) Kelelahan.

##### 2) Faktor eksternal

- a) Keluarga, misalnya: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
- b) Sekolah, misalnya: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, model pembelajaran, metode belajar, dan tugas rumah.

- c) Masyarakat, misalnya: kegiatan-kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

#### **4. Permainan Sepak Bola**

##### a. Sejarah Permainan Sepak Bola

Sejarah sepak bola secara resmi diidentifikasi oleh FIFA berasal dari negeri tirai bambu/China pada masa dinasti Han, yaitu sekitar abad ke-2 atau ke-3 sebelum masehi. Permainan sepak bola pada zaman tersebut berbeda jauh dengan sepak bola saat ini. Permainan yang disebut tsu chu tersebut merupakan permainan menggiring bola kulit dan memasukkannya kedalam jaring kecil. Kegiatan ini dilakukan rutin sebagai bentuk pelatihan fisik para tentara dan sebagai hiburan pada acara ulang tahun sang kaisar. Selain tenar di China, Sepak bola juga menjadi bagian dari warga Jepang yang menyebut permainan menggiring bola dari kulit kijang dengan sebutan “kemari”. Permainan semacam inipun juga ditemukan dinegara-negara seperti Mesir Kuno, Romawi, Inggris, Meksiko hingga ke Amerika Tengah yang mulai membuat bola dari karet. Sejarah penting terjadi di Inggris, Raja Edward II sempat melarang olahraga ini karena banyaknya tindakan kekerasan dan mengarah pada aksi brutal tanpa aturan yang jelas, hingga pada tahun 1369 Raja Edward III mencabut larangan tersebut dan mengizinkan permainan sepak bola namun lambat laun permainan ini kembali dilarang oleh Ratu Elizabeth I pada tahun 1572. Tidak tanggung-tanggung, sang ratu bahkan memberi sanksi berupa penjara bagi rakyatnya yang nekat

bermain sepak bola. Pada akhirnya tahun 1680 Raja Charles II mencabut larangan tersebut dan memberikan perlindungan bagi siapapun yang ingin bermain sepak bola di tanah Inggris.

FIFA (*Fédération Internationale de Football Association*) akhirnya lahir pada tahun 1904 untuk memajukan sepak bola di dunia. FIFA memiliki slogan “*for the Game, for the World*”, yang pada intinya permainan ini akan menjadi pemersatu antar bangsa setelah terjadi perang dunia. Markas FIFA berada di Zurich, Swiss tempat dimana teman-teman menyaksikan kegiatan yang dilakukan oleh FIFA seperti pengundian Liga Champion, penobatan pemain terbaik, dll. Tugas yang diemban oleh FIFA diantaranya mempromosikan sepak bola, mengatur transfer pemain antar tim, memberikan gelar pemain terbaik dunia, dan menerbitkan daftar Peringkat Dunia FIFA setiap bulannya. Sejarah sepak bola dunia berlanjut ketika pada tahun 1908 sepak bola mulai menjadi olahraga dalam Olimpiade dan mengadakan Kejuaraan Dunia pertama/piala dunia di Uruguay pada tahun 1930. Ada hal unik diluar teknis permainan sepak bola yang perlu dicatat, yaitu keberhasilan BBC menjadi televisi pertama yang menayangkan sepak bola pada tahun 1938 dan adanya fitur *replay* gol/ siaran ulang ketika terjadi gol pada tahun 1966. Ini merupakan bagian dari keberhasilan sepak bola sebagai hiburan rakyat yang akhirnya menjadi sebuah olahraga paling digemari di dunia.

## b. Pengertian Permainan Sepak Bola

Sepak bola merupakan cabang olahraga yang berbentuk permainan dan didalamnya terdapat beberapa macam keterampilan dasar bermain sepak bola. Pada permainan sepak bola keterampilan dasar yang baik akan mampu menciptakan kerjasama dan kekompakan, serta meningkatkan kualitas permainan, sehingga akan menghasilkan kemenangan. Keterampilan dasar bermain sepak bola dapat dikembangkan dengan mempraktikkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi (Kuswoyo, 2019).

Menurut Efendi & Widodo (2019) sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang tidak asing lagi di telinga kita. Semua orang suka dengan sepakbola, mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Sepakbola juga merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang, salah satunya penjaga gawang, dan permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 15 menit diantara dua babak tersebut. Dalam permainan sepakbola ada berbagai teknik yang digunakan seperti *dribbling*, *passing*, *controlling*, *shooting*, dan *heading* serta teknik khusus penjaga gawang. Sepakbola merupakan olahraga yang begitu indah penuh dengan kedamaian jika seseorang menikmati suatu pertandingan baik tingkat regional bahkan internasional yang memberikan kontribusi secara tidak langsung tanpa kita sadari bersama.sepakbola juga bisa meng hipnotis seseorang hingga tergila-gila bahkan sampai melebihi hal itu (Atiq, 2012).

Pada hakikatnya permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Sepak bola dimainkan dilapangan rumput oleh dua regu yang saling berhadapan dengan masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan.

Menurut pendapat penulis bahwa sepak bola adalah permainan antara dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang dan dimainkan dengan kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan dan lengan. Setiap tim berusaha untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya dari kemasukan bola oleh serangan lawan dan permainan ini dilakukan selama 2x45 menit.

#### c. Karakteristik Sepak Bola

Karakteristik permainan adalah memainkan bola dengan menggunakan kaki ataupun dengan seluruh anggota tubuh kecuali lengan atau tangan, khusus penjaga gawang boleh menggunakan lengan atau tangan di daerah gawangnya. Dimainkan secara tim yang masing masing tim terdiri dari 11 pemain termasuk satu orang kiper. Pemain menggunakan sepatu dalam memainkannya sedangkan kiper menggunakan sarung tangan serta sepatu. Tim yang menang adalah tim yang banyak memasukkan bola ke gawang lawan. Waktu bermain sepakbola adalah 2 kali 45 menit dengan waktu istirahat 15 menit.

Mempunyai badan persepakbolaan dunia yaitu FIFA, sedangkan di Indonesia PSSI. Bisa dimainkan oleh perempuan serta pria. Dimainkan pada sebuah lapangan *outdoor*. Salah satu olahraga bola besar yang populer di dunia.

Kalau kita perhatikan gerakan-gerakan pada permainan sepakbola, disitu terdapat gerakan lari, lompat, loncat, menendang, menghentakkan dan menangkap bola bagi penjaga gawang. Semua gerakan-gerakan tersebut terangkai dalam suatu pola gerak yang diperlukan pemain dalam menjalankan tugasnya bermain sepak bola.

Gerakan yang paling dominan dalam permainan ini adalah menendang. Jadi dilihat dari rumpun gerak dan keterampilan dasar, terdapat tiga dasar keterampilan diantaranya adalah lokomotor, non lokomotor dan *manipulative* (Nur, 2016).

#### 1) Locomotor

Pada keterampilan bermain sepak bola ada gerakan berpindah tempat, seperti lari ke segala arah, meloncat, melompat dan meluncur.

Gerakan tersebut termasuk ke dalam rumpun gerak lokomotor.

#### 2) Non Locomotor

Dalam bermain sepak bola ada gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk, meliuk. Gerakan-gerakan tersebut tergolong ke dalam rumpun gerak non lokomotor.

### 3) Manipulatif

Gerakan-gerakan yang termasuk ke dalam rumpun gerak manipulatif dalam permainan sepak bola, meliputi gerakan menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, dan menangkap bola bagi penjaga gawang, atau lemparan ke dalam untuk memulai permainan setelah bola keluar lapangan.

Dari analisis gerakan-gerakan bermain sepak bola terdapat pola gerak yang bersifat dominan. Pola gerak dominan inilah yang menjadi ciri khas dari permainan sepak bola. Seperti gerakan lari ke berbagai arah untuk mengikuti irama permainan, melompat, melompat pada waktu menyundul bola, merampas bola, dan menangkap bola. Gerakan menendang, menahan, menggiring, menyundul, merampas dan menangkap bola, merupakan pola-pola gerak dominan dalam bermain sepak bola. Pola gerak dominan inilah yang membedakan karakteristik cabang olahraga satu dengan yang lainnya.

#### d. Teknik Dasar Sepak Bola

Menurut Kuswoyo (2019) Teknik-teknik dasar dalam permainan sepak bola ada beberapa macam, yaitu *stop ball* (menghentikan bola), *shooting* (menendang bola ke gawang), *passing* (mengumpan), *heading* (menyundul bola), dan *dribbling* (menggiring bola). Dalam materi pembelajaran penjaskes, sepak bola merupakan salah satu materi yang wajib ada dalam pembelajaran. Karena selain mudah dipelajari, sepak bola merupakan salah satu olahraga yang mudah dan disukai banyak

orang dari yang tua, muda, pria hingga wanita. Bahkan pada zaman sekarang ini, sepak bola tidak hanya menjadi dominasi kaum adam, para wanita yang dikenal lembut pun mulai menyukai permainan yang mayoritas dimainkan oleh para laki-laki.

Menurut Yunus (2013) dalam Aprianova (2016) menyatakan bahwa teknik-teknik dasar sepakbola antara lain: 1) teknik menendang bola; 2) teknik menerima bola; 3) teknik menggiring bola; 4) teknik menyundul bola; 5) teknik merampas bola; 6) teknik melempar bola; 7) teknik gerak tipu dengan bola; dan 8) teknik penjaga bola.

Mielke (2007) dalam Aprianova (2016) menjabarkan teknik dasar dalam sepak bola meliputi:

- 1) Teknik menendang (*shooting*) adalah penguasaan keterampilan dasar menendang bola.
- 2) Teknik *passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari suatu pemain ke pemain lain.
- 3) Teknik *dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan.
- 4) Teknik *trapping* adalah metode mengontrol bola yang paling sering digunakan pemain ketika menerima bola dari pemain lain.
- 5) Teknik menyundul bola (*heading*), para pemain bisa melakukan heading ketika sedang meloncat, melompat ke depan, menjatuhkan

diri (*diving*), atau tetap diam dengan mengarahkan bola dengan tajam ke gawang atau teman satu tim.

- 6) Teknik merebut bola (*tackling*) merupakan aksi merebut bola lawan dengan cara menjatuhkan lawan.
- 7) Teknik lemparan ke dalam (*throw-in*) adalah lemparan dari bola yang keluar dari garis pinggir, sebuah lemparan ke dalam yang kuat dapat mendorong bola ke tengah lapangan bahkan sampai ke depan gawang.
- 8) Teknik menjaga gawang (*goalkeeping*) merupakan lini pertahanan terakhir di dalam sebuah permainan sepak bola.

Dalam sepak bola sendiri tujuannya adalah memenangkan pertandingan dengan mencetak gol sebanyak-banyaknya. Selain itu juga dalam permainan sepak bola harus menciptakan sportifitas sesungguhnya itulah yang utama. Karena didalam sepak bola mengandung *respect* yang tinggi. Permainan sepak bola dalam pertandingan harus siap menang dan kalah agar tetap menjaga *sportifitas*, *respect* dan *fair play*. Teknik dasar dalam permainan sepak bola adalah sebagai berikut:

#### 1) Menendang (*Kicking*)

Bertujuan untuk mengumpan, menembak ke gawang dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan. Beberapa macam tendangan, yaitu menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki dan punggung kaki bagian dalam.



**Gambar 2.1 Menendang (*Kicking*)**  
(Sumber: Bagus, 2022)

## 2) Menghentikan (*Stoping*)

Bertujuan untuk mengontrol bola. Beberapa macamnya yaitu menghentikan bola dengan kaki bagian dalam, menghentikan bola dengan telapak kaki, menghentikan bola dengan menghentikan bola dengan paha dan menghentikan bola dengan dada.



**Gambar 2.2 Menghentikan (*Stoping*)**  
(Sumber: Arungbudoyo, 2020)

### 3) Menggiring (*Dribbling*)

Bertujuan untuk mendekati jarak kesasaran untuk melewati lawan, dan menghambat permainan. Beberapa macamnya, yaitu menggiring bola dengan kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan dengan punggung kaki.



**Gambar 2.3 Menggiring (*Dribbling*)**  
(Sumber: Ramdani, 2021)

### 4) Menyundul (*Heading*)

Bertujuan untuk mengumpan, mencetak gol dan mematahkan serangan lawan. Beberapa macam, yaitu menyundul bola sambil berdiri dan sambil melompat.



**Gambar 2.4 Menyundul (*Heading*)**  
(Sumber: Vitantika, 2021)

5) Merampas (*Tackling*)

Bertujuan untuk merebut bola dari lawan. Merampas bola bisa dilakukan dengan sambil berdiri dan sambil meluncur.



**Gambar 2.5 Merampas (*Tackling*)**  
(Sumber: Kristianto, 2021)

#### 6) Lempar ke dalam (*Trow-In*)

Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan awalan ataupun tanpa awalan.



**Gambar 2.6 Lempar ke Dalam (*Trow-In*)**  
(Sumber: Rizki, 2021)

#### 7) Menendang bola ke arah gawang (*Shooting*)

Menendang bola ke arah gawang yang bertujuan untuk mencetak gol dengan penempatan dan *power* yang bagus, sehingga dapat menyulitkan penjaga gawang lawan untuk menangkap bola. Bola dapat mudah untuk masuk ke dalam gawang lawan.



**Gambar 2.7 Menendang Bola Ke Arah Gawang (*Shooting*)**  
(Sumber: Rizki, 2021)

Berbagai macam teknik dasar sepakbola, dribbling menjadi salah satu teknik dasar yang tidak kalah penting dari teknik dasar yang lainnya, karena dribbling merupakan keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan.

e. Pengertian *Dribbling* Sepak Bola

Salah satu teknik dasar dalam bermain sepakbola yang harus dikuasai setiap pemain yaitu teknik dasar menggiring bola (*dribbling*). Tidak semua orang dapat menggiring bola dengan baik, dalam teknik dasar menggiring bola sebaiknya bola harus dekat dengan kaki. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan, tidak semua orang mampu melaksanakannya. Oleh karena itu, latihan untuk meningkatkan teknik dasar menggiring bola sangat penting. Menggiring bola (*dribbling*) adalah teknik dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Aprianova, 2016).

Luxbacher (Aprianova, 2016) menjelaskan bahwa “menggiring bola dalam sepakbola memiliki fungsi yang sama dengan bolabasket yaitu memungkinkan untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang yang terbuka dapat menggunakan berbagai bagian kaki (*inside, outside, instep*, telapak kaki) untuk mengontrol bola sambil terus menggiring bola”.

Menurut pendapat penulis bahwa *dribbling* adalah salah satu teknik sepakbola yang memiliki fungsi untuk membawa bola untuk melewati lawan dalam menyusun serangan ke gawang lawan, dengan tujuan untuk menghubungkan melalui *passing* yang nantinya akan menjadi tendangan ke gawang lawan.

### C. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_{o1}$  : Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Tidak Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kradenan.

$H_{a1}$  : Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kradenan.

*Ho<sub>2</sub>* : Model Pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* Tidak Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kradenan.

*Ha<sub>2</sub>* : Model Pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kradenan.

Berdasarkan uraian di atas hipotesis yang akan dibuktikan dalam penelitian ini adalah “Keefektifan Model Pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dan *PBL (Problem Based Learning)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Pada Siswa Kelas VII SMP N 1 Kradenan”.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* untuk mengetahui Keefektifan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning*. Untuk meningkatkan hasil belajar *Dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.

Pada desain ini terdapat *pre-test*, sebelum diberikan perlakuan pada peserta didik. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut (Sugiyono, 2010).

Subjek	<i>Pre-Test</i>	Perlakuan	<i>Post-Test</i>
S <sub>1</sub> ➡	<i>Pre-Test</i>	TGT    ➡	<i>Post-Test</i>
S <sub>2</sub> ➡	<i>Pre-Test</i>	PBL    ➡	<i>Post-Test</i>
Membandingkan hasil <i>Pre-Test</i> dengan <i>Post-Test</i>			

**Gambar 3.1 Desain Penelitian**

Keterangan:

S<sub>1</sub> : Kelompok A (TGT)

S<sub>2</sub> : Kelompok B (PBL)

#### B. Populasi dan Sampel

##### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2010) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP N 1 Kradenan berjumlah 216 siswa.

## **2. Sampel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2010) sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili). Sampel dari penelitian ini, yaitu kelas VII A berjumlah 25 siswa dan VII D SMP N 1 Kradenan berjumlah 27 siswa.

## **3. Teknik Sampling**

Menurut Sugiyono (2010) Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu teknik *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2010). Pengambilan sampel didasarkan pada pemilihan kelas yang memiliki tingkat nilai kognitif yang rendah, yaitu kelas VII A dan kelas VII D memiliki nilai kognitif yang lebih rendah dibandingkan dengan kelas yang lain.

## **C. Definisi Operasional**

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,

2010). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas yang diberi simbol X dan variabel terikat yang diberi simbol Y.

### **1. Variabel Independen (Variabel Bebas)**

Menurut Sugiyono (2010) menyatakan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel (terikat). Jadi variabel bebas yang terdapat pada penelitian ini adalah model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* ( $X_1$ ) dan *PBL (Problem Based Learning)* ( $X_2$ ).

### **2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)**

Menurut Sugiyono (2016) variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Jadi variabel terikat yang terdapat pada penelitian ini adalah hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan (Y).

## **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang diterapkan (Sugiyono, 2010).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dan *PBL (Problem Based Learning)* terhadap hasil belajar siswa. Teknik

yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu proses yang digunakan untuk mengamati peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Nasution dalam Sugiyono (2010) menyatakan bahwa, “observasi adalah dasar dari semua ilmu pengetahuan”.

Observasi ini digunakan sebagai acuan sebelum melakukan penelitian, dalam kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati serta mencari data dari beberapa fakta mengenai hal yang berhubungan dengan kondisi kelas VII SMP N 1 Kradenan dalam pembelajaran model *TGT (Teams Games Tournament)* dan *PBL (Problem Based Learning)* dan hasil belajar siswa.

b. Tes

Menurut Azwar Saefuddin dalam Wardana & Tobing (2011) menyebutkan bahwa tes adalah suatu alat yang sudah distandarisasikan untuk mengukur salah satu sifat, kecakapan atau tingkah laku dengan cara mengukur sesuai dengan sampel dari sifat, kecakapan atau tingkah laku.

Tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar soal tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda yang akan diberikan kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai, yaitu kegiatan *pretest* dan kegiatan *posttest* yang akan diberikan setelah peserta

didik diberikan perlakuan dalam pembelajaran atau akhir pertemuan. Pemberian tes ini dilakukan untuk mengukur tingkat kognitif peserta didik yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dilakukan oleh pendidik.

c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini juga diperlukan sebuah dokumentasi untuk memperkuat data yang diperoleh peneliti dilapangan. Dokumentasi tersebut diperoleh pada saat penelitian yang dilakukan di SMP N 1 Kradenan, berupa data nama siswa, sampel penelitian, serta foto yang diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung.

## **2. Instrumen Penelitian**

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan sebuah data atau fakta. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti harus sesuai dengan metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti. Instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah perangkat pembelajaran yang disusun oleh guru dan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran di kelas untuk mencapai suatu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar proses dan dijabarkan dalam silabus.

b. Silabus

Menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian

mata pelajaran. Pada penelitian ini silabus yang digunakan adalah silabus SMP kelas VII mata pelajaran PJOK materi teknik dasar *dribble* sepak bola. Kompetensi dasar yang dipilih adalah 3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar, 4.1 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

c. Tes

Tes merupakan salah satu instrumen penelitian yang akan digunakan peneliti untuk mengukur hasil belajar siswa. Pada penelitian ini *instrument* penelitian tes berupa soal pilihan ganda. Soal tes ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa diawal dan diakhir setelah melakukan pembelajaran model *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning*.

d. Lembar Kuisisioner

Tujuan observasi adalah untuk mengetahui bagaimana kondisi peserta didik pada saat penelitian. Hal itu dilakukan untuk mengetahui sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning*. Angket atau kuisisioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab oleh peserta didik selama pembelajaran olahraga. Observasi ini dilakukan di SMP N 1 Kradenan kepada siswa kelas VII. Setelah melakukan observasi pada kelas tersebut, maka dapat diketahui kondisi atau sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK

dengan penggunaan model *Teams Games Tournament* dan *Problem Based Learning*.

## E. Uji Persyaratan Data

### 1. Uji Validitas

Validitas terkait sampai sejauh mana isi dari suatu alat ukur mewakili bahan, topik, perilaku atau substansi yang akan diukur (Maksun, 2012:112). Validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruk dengan menggunakan *inter-items correlations* dengan teknik analisis korelasi *product moment* dari *Pearson*. Untuk mengetahui validitas butir digunakan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut:

$$r = \frac{N \cdot \sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\{(N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2) (N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2)\}}$$

Keterangan:

- $N$  : jumlah subjek  
 $\sum X$  : jumlah skor item  
 $\sum Y$  : jumlah skor total  
 $\sum Xy$  : jumlah perkalian antara skor item dengan skor total  
 $\sum X^2$  : jumlah skor item kuadrat  
 $\sum Y^2$  : jumlah skor total kuadrat  
 $r$  : koefisien korelasi antara X dan Y  
(Maksun, 2012:113)

Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Pada taraf nyata  $\alpha$  0,05 jika  $r$  hitung lebih besar ( $>$ ) dari  $r$  tabel, instrumen dinyatakan valid.

- b. Pada taraf nyata  $\alpha 0,05$  jika  $r$  hitung lebih kecil ( $<$ ) dari  $r$  tabel, instrumen dinyatakan tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Adapun reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data-data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kali pun diambil, hasilnya tetap akan sama (Arikunto, 2010).

Untuk mengetahui tingkat *reliabilitas* instrumen dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus *Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2 t} \right)$$

$r_{11}$  : *realibilitas* instrumen

$K$  : banyaknya butir soal

$\sum \sigma b^2$  : jumlah varian butir

$\sigma^2 t$  : variasi total

(Arikunto, 2010)

Adapun dasar pengambilan keputusan dengan uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- a. Pada taraf nyata  $\alpha 0,05$ , jika  $r$ -hitung lebih besar  $>$  dari  $r$ -tabel, instrumen dinyatakan reliabel.

- b. Pada taraf nyata  $\alpha$  0,05, jika *r-hitung* lebih kecil < dari *r-tabel*, instrumen dinyatakan tidak reliabel.

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif, statistik ditujukan untuk mencari data, menyajikan data dan menentukan nilai. Selanjutnya data dilakukan pemahaman sebagai pembahasan atas permasalahan yang ditujukan yaitu keefektifan model pembelajaran *TGT* (*Teams Games Tournament*) dan *PBL* (*Problem Based Learning*) untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Data-data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

### 1. Uji Normalitas

Menurut Santoso (2018) tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogrov-Sminarnov* dengan bantuan *software SPSS.26*.

Kriteria pengambilan keputusan dengan *Kolmogrov-Sminarnov* adalah sebagai berikut:

- a. Nilai *Sig* atau signifikansi atau nilai probabilitas < 0,05 distribusi adalah tidak normal.
- b. Nilai *Sig* atau signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05 distribusi adalah normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas data merupakan uji untuk memberikan informasi yaitu seragam tidaknya variansi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama (Arikunto, 2010). Pengujian homogenitas menjadi penting apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil pengujiannya serta penelitian yang datanya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi.

Dasar pengambilan keputusan uji homogenitas adalah jika  $sig > 0,05$ , maka tes dinyatakan homogen dan jika  $sig < 0,05$ , maka tes dikatakan tidak homogen. Perhitungan uji homogenitas *Levene* dalam penelitian ini dengan bantuan *software SPSS.26*.

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dan *PBL (Problem Based Learning)* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Uji hipotesis menggunakan uji *Paired sampel t-test*. Hal tersebut dilakukan berdasarkan perbedaan antara hasil *pre-test* dan hasil *post-test*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *SPSS.26*. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai  $sig \text{ 2-tailed} < 0,05$ , maka terdapat keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Sedangkan jika nilai  $sig \text{ 2-tailed} > 0,05$ , maka tidak terdapat

keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.

- b. Jika nilai *sig 2-tailed*  $< 0,05$ , maka terdapat keefektifan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Sedangkan jika nilai *sig 2-tailed*  $> 0,05$ , maka tidak terdapat keefektifan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Umum SMP N 1 Kradenan

SMP Negeri 1 Kradenan merupakan sekolah negeri yang beralamat di jalan Surojenggolo I No.2 Kuwu, Kecamatan Kradenan, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah, kode pos 58182. Sarana dan prasarana yang dimiliki SMP Negeri 1 Kradenan adalah: ruang kelas, ruang kepala sekoah, ruang guru, laboratorium IPA, Laboraorium Komputer, ruang UKS, Perpustakaan, GOR olahraga, dan lapangan upacara. Kegiatan ekstrakurikuler yang dimiliki adalah pramuka, bola voli, dan sepak bola.

#### B. Hasil Penelitian dan Analisis Data

##### 1. Hasil Kognitif *Pre-Test* Siswa Kelas VII A

Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes dilakukan melalui tes pilihan ganda yang diberikan kepada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tanpa perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam materi *dribbling* sepak bola. Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.1 Hasil Kognitif *Pre-Test* Siswa Kelas VII A**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AE	65	65%	Tidak Tuntas
2.	ARF	80	80%	Tuntas
3.	AM	85	85%	Tuntas
4.	AES	80	80%	Tuntas
5.	ABFR	80	80%	Tuntas
6.	ATU	75	75%	Tuntas
7.	AXE	85	85%	Tuntas

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
8.	APS	80	80%	Tuntas
9.	AP	75	75%	Tuntas
10.	AARW	75	75%	Tuntas
11.	AA	75	75%	Tuntas
12.	AAGL	75	75%	Tuntas
13.	AHS	85	85%	Tuntas
14.	AMA	65	65%	Tidak Tuntas
15.	BMM	80	80%	Tuntas
16.	CAA	85	85%	Tuntas
17.	CAH	85	85%	Tuntas
18.	CCK	85	85%	Tuntas
19.	DAS	70	70%	Tuntas
20.	DP	75	75%	Tuntas
21.	FZ	85	85%	Tuntas
22.	FKN	80	80%	Tuntas
23.	GAV	80	80%	Tuntas
24.	JPA	70	70%	Tuntas
25.	KPA	75	75%	Tuntas
Total Rata-Rata		78	78%	Tuntas

Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 78 dengan rata-rata persentase sebesar 78% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa tertinggi diperoleh nilai sebesar 85 dengan rata-rata persentase 85% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa terendah diperoleh nilai sebesar 65 dengan rata-rata persentase 65% dalam kategori tidak tuntas.

Berdasarkan hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII A memperoleh nilai Penjasorkes di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII

A yang kurang antusias dan belum menguasai materi teknik *dribbling* yang diajarkan oleh guru.

## 2. Hasil Kognitif *Post-Test* Siswa Kelas VII A

Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes dilakukan melalui tes pilihan ganda yang diberikan kepada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan dengan memberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam materi teknik *dribbling* sepak bola. Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Hasil Kognitif *Post-Test* Siswa Kelas VII A**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AE	80	80%	Tuntas
2.	ARF	90	90%	Tuntas
3.	AM	95	95%	Tuntas
4.	AES	95	95%	Tuntas
5.	ABFR	95	95%	Tuntas
6.	ATU	85	85%	Tuntas
7.	AXE	90	90%	Tuntas
8.	APS	90	90%	Tuntas
9.	AP	90	90%	Tuntas
10.	AARW	100	100%	Tuntas
11.	AA	90	90%	Tuntas
12.	AAGL	95	95%	Tuntas
13.	AHS	95	95%	Tuntas
14.	AMA	80	80%	Tuntas
15.	BMM	90	90%	Tuntas
16.	CAA	95	95%	Tuntas
17.	CAH	95	95%	Tuntas
18.	CCK	95	95%	Tuntas
19.	DAS	95	95%	Tuntas
20.	DP	85	85%	Tuntas
21.	FZ	100	100%	Tuntas
22.	FKN	90	90%	Tuntas
23.	GAV	90	90%	Tuntas
24.	JPA	90	90%	Tuntas
25.	KPA	95	95%	Tuntas

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
	Total Rata-Rata	92	92%	Tuntas

Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 92 dengan rata-rata persentase sebesar 92% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa tertinggi diperoleh nilai sebesar 100 dengan rata-rata persentase 100% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa terendah diperoleh nilai sebesar 80 dengan rata-rata persentase 80% dalam kategori tuntas.

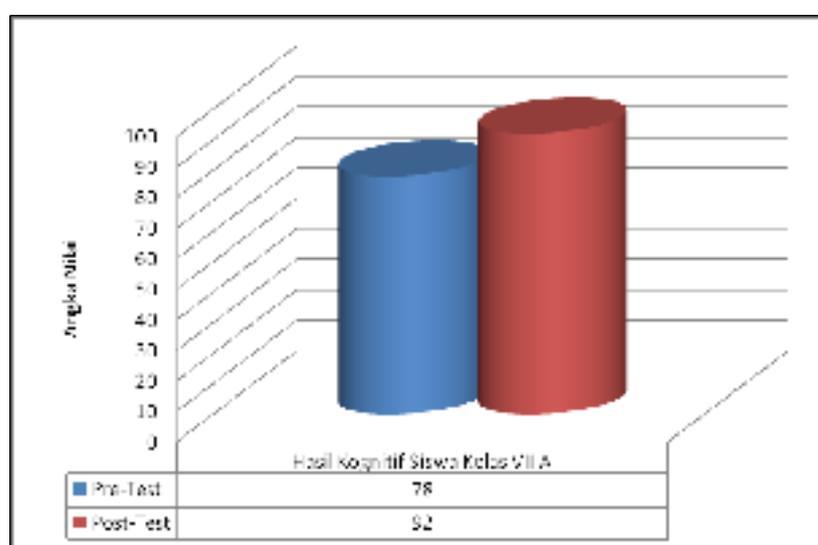
Berdasarkan hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII A memperoleh nilai Penjasorkes di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VII A terlihat menguasai materi teknik *dribbling* dalam pelajaran Penjasorkes yang diajarkan oleh guru. Selain itu, siswa kelas VII A terlihat antusias mengikuti pelajaran Penjasorkes dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam materi teknik *dribbling* sepak bola.

Perbandingan hasil kognitif *Pre-Test* dengan *Post-Test* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Perbandingan Hasil Kognitif *Pre-Test* dengan *Post-Test* Siswa Kelas VII A**

No.	Hasil Tes	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	<i>Pre-Test</i>	78	Tuntas
2.	<i>Post-Test</i>	92	Tuntas

Berdasarkan hasil tes kognitif yang terdapat dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa hasil *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai 78, sedangkan hasil *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai 92. Perbandingan hasil *Pre-Test* dengan *Post-Test* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat ditunjukkan melalui gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.1** Perbandingan Hasil Kognitif *Pre-Test* dengan *Post-Test* Siswa Kelas VII A

### 3. Hasil Kognitif *Pre-Test* Siswa Kelas VII D

Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes dilakukan melalui tes pilihan ganda yang diberikan kepada siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tanpa perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam materi *dribbling* sepak bola. Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.4 Hasil Kognitif *Pre-Test* Siswa Kelas VII D**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AD	60	60%	Tidak Tuntas
2.	ADHS	80	80%	Tuntas
3.	ABF	90	90%	Tuntas
4.	AYP	85	85%	Tuntas
5.	AAP	80	80%	Tuntas
6.	APK	85	85%	Tuntas
7.	ANB	80	80%	Tuntas
8.	AAP	65	65%	Tidak Tuntas
9.	AR	85	85%	Tuntas
10.	BTC	75	75%	Tuntas
11.	DAP	60	60%	Tidak Tuntas
12.	DAPS	85	85%	Tuntas
13.	DCN	80	80%	Tuntas
14.	DM	80	80%	Tuntas
15.	AP	85	85%	Tuntas
16.	FRR	75	75%	Tuntas
17.	FAS	85	85%	Tuntas
18.	GH	85	85%	Tuntas
19.	KAP	65	65%	Tidak Tuntas
20.	MAD	80	80%	Tuntas
21.	NAM	75	75%	Tuntas
22.	NN	70	70%	Tuntas
23.	NN	55	55%	Tidak Tuntas
24.	PAA	80	80%	Tuntas
25.	RH	75	75%	Tuntas
26.	RES	85	85%	Tuntas
27.	SPM	75	75%	Tuntas
Total Rata-Rata		77	77%	Tuntas

Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 77 dengan rata-rata persentase sebesar 77% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa tertinggi diperoleh nilai sebesar 90 dengan rata-rata persentase 90% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa terendah diperoleh nilai sebesar 55 dengan rata-rata persentase 55% dalam kategori tidak tuntas.

Berdasarkan hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII D memperoleh nilai Penjasorkes di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII D yang kurang antusias dan belum menguasai materi teknik *dribbling* yang diajarkan oleh guru.

#### 4. Hasil Kognitif *Post-Test* Siswa Kelas VII D

Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes dilakukan melalui tes pilihan ganda yang diberikan kepada siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan dengan memberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam materi teknik *dribbling* sepak bola. Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Kognitif *Post-Test* Siswa Kelas VII D**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AD	80	80%	Tuntas
2.	ADHS	90	90%	Tuntas
3.	ABF	100	100%	Tuntas
4.	AYP	95	95%	Tuntas
5.	AAP	95	95%	Tuntas
6.	APK	95	95%	Tuntas
7.	ANB	90	90%	Tuntas
8.	AAP	95	95%	Tuntas
9.	AR	95	95%	Tuntas
10.	BTC	90	90%	Tuntas
11.	DAP	80	80%	Tuntas
12.	DeAPS	100	100%	Tuntas
13.	DCN	90	90%	Tuntas
14.	DM	90	90%	Tuntas
15.	AP	95	95%	Tuntas

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
16.	FRR	90	90%	Tuntas
17.	FAS	100	100%	Tuntas
18.	GH	95	95%	Tuntas
19.	KAP	80	80%	Tuntas
20.	MAD	90	90%	Tuntas
21.	NAM	85	85%	Tuntas
22.	NN	80	80%	Tuntas
23.	NN	75	75%	Tuntas
24.	PAA	90	90%	Tuntas
25.	RH	85	85%	Tuntas
26.	RES	90	90%	Tuntas
27.	SPM	80	80%	Tuntas
Total Rata-Rata		90	90%	Tuntas

Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 90 dengan rata-rata persentase sebesar 90% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa tertinggi diperoleh nilai sebesar 100 dengan rata-rata persentase 100% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa terendah diperoleh nilai sebesar 75 dengan rata-rata persentase 75% dalam kategori tuntas.

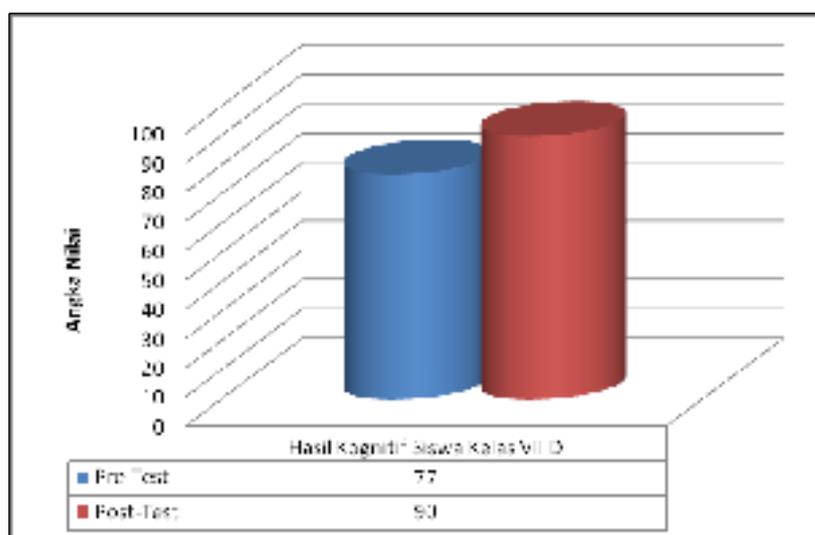
Berdasarkan hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII D memperoleh nilai Penjasorkes di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VII D terlihat menguasai materi teknik *dribbling* dalam pelajaran Penjasorkes yang diajarkan oleh guru. Selain itu, siswa kelas VII D terlihat antusias mengikuti pelajaran Penjasorkes dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam materi teknik *dribbling* sepak bola.

Perbandingan hasil kognitif *Pre-Test* dengan *Post-Test* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.6 Perbandingan Hasil Kognitif *Pre-Test* dengan *Post-Test* Siswa Kelas VII D**

No.	Hasil Tes	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	<i>Pre-Test</i>	77	Tuntas
2.	<i>Post-Test</i>	90	Tuntas

Berdasarkan hasil tes kognitif yang terdapat dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa hasil *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai 77, sedangkan hasil *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai 90. Perbandingan hasil *Pre-Test* dengan *Post-Test* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat ditunjukkan melalui gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.2 Perbandingan Hasil Kognitif *Pre-Test* dengan *Post-Test* Siswa Kelas VII D**

## 5. Hasil Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII A

Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes dilakukan melalui tes praktik *dribbling* sepak bola yang diberikan kepada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tanpa perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.7 Hasil Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII A**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AE	67	67%	Tidak Tuntas
2.	ARF	67	67%	Tidak Tuntas
3.	AM	58	58%	Tidak Tuntas
4.	AES	75	75%	Tuntas
5.	ABFR	75	75%	Tuntas
6.	ATU	50	50%	Tidak Tuntas
7.	AXE	92	92%	Tuntas
8.	APS	75	75%	Tuntas
9.	AP	75	75%	Tuntas
10.	AARW	92	92%	Tuntas
11.	AA	75	75%	Tuntas
12.	AAGL	92	92%	Tuntas
13.	AHS	83	83%	Tuntas
14.	AMA	75	75%	Tuntas
15.	BMM	42	42%	Tidak Tuntas
16.	CAA	83	83%	Tuntas
17.	CAH	92	92%	Tuntas
18.	CCK	75	75%	Tuntas
19.	DAS	75	75%	Tuntas
20.	DP	50	50%	Tidak Tuntas
21.	FZ	83	83%	Tuntas
22.	FKN	83	83%	Tuntas
23.	GAV	92	92%	Tuntas
24.	JPA	67	67%	Tidak Tuntas
25.	KPA	67	67%	Tidak Tuntas
Total Rata-Rata		74	74%	Tuntas

Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 74 dengan rata-rata persentase

sebesar 74% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa tertinggi diperoleh nilai sebesar 92 dengan rata-rata persentase 92% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa terendah diperoleh nilai sebesar 42 dengan rata-rata persentase 42% dalam kategori tidak tuntas.

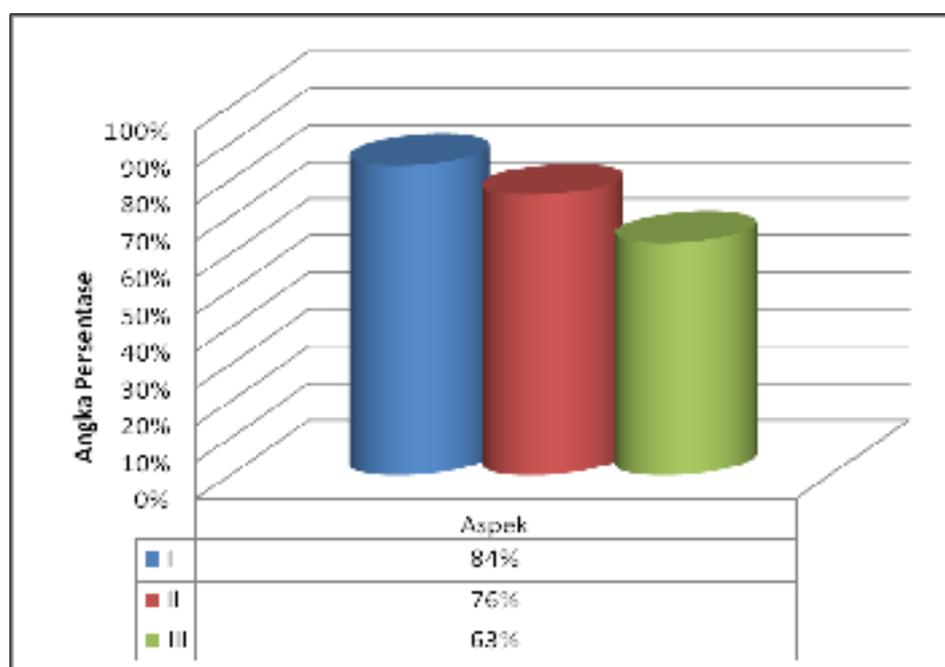
Berdasarkan hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII A memperoleh nilai praktik *dribbling* sepak bola di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII A yang kurang terampil dalam melakukan praktik *dribbling* sepak bola. Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.8 Hasil Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII A Tiap Aspek**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Posisi kaki	84%	Tuntas
2.	Ketepatan	76%	Tuntas
3.	Kelincahan	63%	Tidak Tuntas

Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek diketahui bahwa pada aspek I posisi kaki, diperoleh rata-rata persentase sebesar 84% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata posisi kaki siswa pada saat *dribbling* sudah baik dan benar. Pada aspek II ketepatan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 76% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata siswa tepat pada saat

menyentuh bola dan tepat pada saat *dribbling* dari awal sampai akhir *dribbling*. Pada aspek III kelincahan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 63% dalam kategori tidak tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata siswa kurang lincah dalam melakukan *dribbling* sepak bola. Hasil psikomotor *Pre-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.3 Hasil Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII A Tiap Aspek**

## **6. Hasil Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII A**

Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes dilakukan melalui tes praktik *dribbling* sepak bola yang diberikan kepada siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.9 Hasil Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII A**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AE	83	83%	Tuntas
2.	ARF	83	83%	Tuntas
3.	AM	75	75%	Tuntas
4.	AES	83	83%	Tuntas
5.	ABFR	83	83%	Tuntas
6.	ATU	75	75%	Tuntas
7.	AXE	100	100%	Tuntas
8.	APS	83	83%	Tuntas
9.	AP	92	92%	Tuntas
10.	AARW	100	100%	Tuntas
11.	AA	83	83%	Tuntas
12.	AAGL	100	100%	Tuntas
13.	AHS	92	92%	Tuntas
14.	AMA	83	83%	Tuntas
15.	BMM	67	67%	Tidak Tuntas
16.	CAA	92	92%	Tuntas
17.	CAH	100	100%	Tuntas
18.	CCK	83	83%	Tuntas
19.	DAS	92	92%	Tuntas
20.	DP	75	75%	Tuntas
21.	FZ	100	100%	Tuntas
22.	FKN	92	92%	Tuntas
23.	GAV	100	100%	Tuntas
24.	JPA	83	83%	Tuntas
25.	KPA	83	83%	Tuntas
Total Rata-Rata		87	87%	Tuntas

Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diperoleh rata-rata nilai sebesar 87 dengan rata-rata persentase sebesar 87% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa tertinggi diperoleh nilai sebesar 100 dengan rata-rata persentase 100% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa terendah diperoleh nilai sebesar 67 dengan rata-rata persentase 67% dalam kategori tidak tuntas.

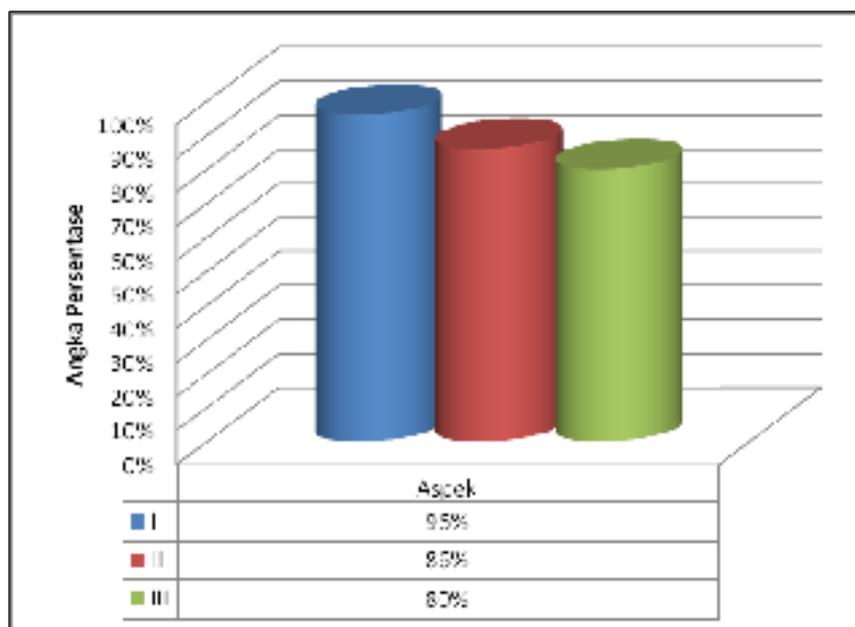
Berdasarkan hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, menunjukkan bahwa siswa kelas VII A memperoleh nilai praktik *dribbling* sepak bola di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa kelas VII A sudah menguasai teknik *dribbling* sepak bola dengan sangat baik. Akan tetapi, masih terdapat satu siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII A yang kurang terampil dalam melakukan praktik *dribbling* sepak bola. Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.10 Hasil Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII A Tiap Aspek**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Posisi kaki	96%	Tuntas
2.	Ketepatan	86%	Tuntas
3.	Kelincahan	80%	Tuntas

Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek diketahui bahwa pada aspek I posisi kaki, diperoleh rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata posisi kaki siswa pada saat *dribbling* sudah baik dan benar. Pada aspek II ketepatan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata siswa tepat pada saat menyentuh bola dan tepat pada saat *dribbling* dari awal sampai akhir. Pada aspek III kelincahan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 80% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata siswa sudah terlihat lincah

dalam melakukan *dribbling* sepak bola. Hasil psikomotor *Post-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.4 Hasil Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII A Tiap Aspek**

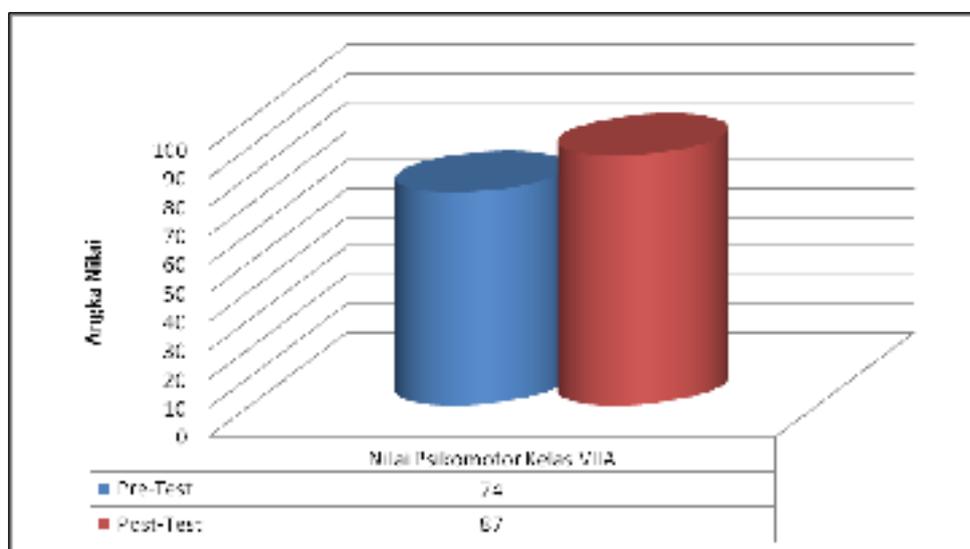
Perbandingan hasil psikomotor *Pre-Test* dengan *Post-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.11 Perbandingan Hasil Psikomotor *Pre-Test* dengan *Post-Test* Siswa Kelas VII A**

No.	Hasil Tes	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	<i>Pre-Test</i>	74	Tuntas
2.	<i>Post-Test</i>	87	Tuntas

Berdasarkan hasil tes psikomotor yang terdapat dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa hasil *Pre-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai 74 dalam kategori tuntas,

sedangkan hasil *Post-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai 87 dalam kategori tuntas. Perbandingan hasil *Pre-Test* dengan *Post-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat ditunjukkan melalui gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.5 Perbandingan Hasil Psikomotor *Pre-Test* dengan *Post-Test* Siswa Kelas VII A**

#### **7. Hasil Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII D**

Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes dilakukan melalui tes praktik *dribbling* sepak bola yang diberikan kepada siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tanpa perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.12 Hasil Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII D**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AD	67	67%	Tidak Tuntas
2.	ADHS	67	67%	Tidak Tuntas
3.	ABF	42	42%	Tidak Tuntas
4.	AYP	83	83%	Tuntas
5.	AAP	67	67%	Tidak Tuntas
6.	APK	75	75%	Tuntas
7.	ANB	92	92%	Tuntas
8.	AAP	75	75%	Tuntas
9.	AR	75	75%	Tuntas
10.	BTC	83	83%	Tuntas
11.	DAP	83	83%	Tuntas
12.	DAPS	83	83%	Tuntas
13.	DCN	83	83%	Tuntas
14.	DM	75	75%	Tuntas
15.	AP	83	83%	Tuntas
16.	FRR	58	58%	Tidak Tuntas
17.	FAS	92	92%	Tuntas
18.	GH	83	83%	Tuntas
19.	KAP	75	75%	Tuntas
20.	MAD	83	83%	Tuntas
21.	NAM	75	75%	Tuntas
22.	NN	58	58%	Tidak Tuntas
23.	NN	83	83%	Tuntas
24.	PAA	50	50%	Tidak Tuntas
25.	RH	75	75%	Tuntas
26.	RES	75	75%	Tuntas
27.	SPM	67	67%	Tidak Tuntas
Total Rata-Rata		74	74%	Tuntas

Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 74 dengan rata-rata persentase sebesar 74% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa tertinggi diperoleh nilai sebesar 92 dengan rata-rata persentase 92% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa terendah diperoleh nilai sebesar 42 dengan rata-rata persentase 42% dalam kategori tidak tuntas.

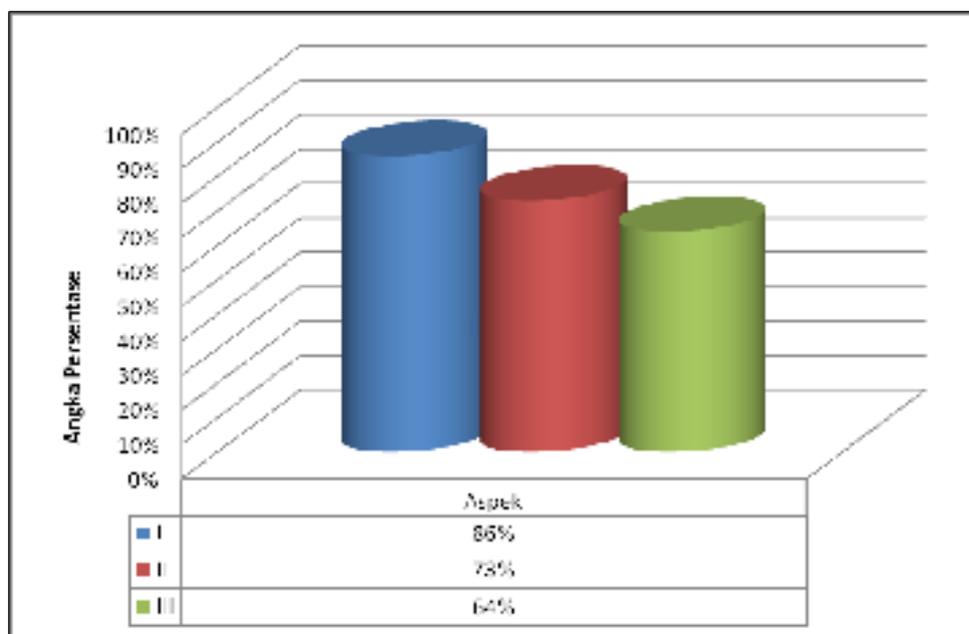
Berdasarkan hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII D memperoleh nilai praktik *dribbling* sepak bola di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII D yang kurang terampil dalam melakukan praktik *dribbling* sepak bola. Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.13 Hasil Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII D Tiap Aspek**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Posisi kaki	86%	Tuntas
2.	Ketepatan	73%	Tuntas
3.	Kelincahan	64%	Tidak Tuntas

Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek diketahui bahwa pada aspek I posisi kaki, diperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata posisi kaki siswa pada saat *dribbling* sudah baik dan benar. Pada aspek II ketepatan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 73% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata siswa tepat pada saat menyentuh bola dan tepat pada saat *dribbling* dari awal sampai akhir *dribbling*. Pada aspek III kelincahan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 64% dalam kategori tidak tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata siswa kurang lincah dalam melakukan *dribbling* sepak bola. Hasil psikomotor *Pre-Test*

*dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.6 Hasil Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII D Tiap Aspek**

## 8. Hasil Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII D

Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes dilakukan melalui tes praktik *dribbling* sepak bola yang diberikan kepada siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.14 Hasil Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII D**

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
1.	AD	83	83%	Tuntas
2.	ADHS	75	75%	Tuntas
3.	ABF	58	58%	Tidak Tuntas
4.	AYP	92	92%	Tuntas
5.	AAP	83	83%	Tuntas
6.	APK	83	83%	Tuntas
7.	ANB	100	100%	Tuntas

No.	Inisial Nama	Nilai	Persentase	Kriteria
8.	AAP	83	83%	Tuntas
9.	AR	83	83%	Tuntas
10.	BTC	92	92%	Tuntas
11.	DAP	92	92%	Tuntas
12.	DAPS	92	92%	Tuntas
13.	DCN	92	92%	Tuntas
14.	DM	83	83%	Tuntas
15.	AP	100	100%	Tuntas
16.	FRR	83	83%	Tuntas
17.	FAS	100	100%	Tuntas
18.	GH	92	92%	Tuntas
19.	KAP	92	92%	Tuntas
20.	MAD	92	92%	Tuntas
21.	NAM	83	83%	Tuntas
22.	NN	75	75%	Tuntas
23.	NN	92	92%	Tuntas
24.	PAA	75	75%	Tuntas
25.	RH	92	92%	Tuntas
26.	RES	83	83%	Tuntas
27.	SPM	75	75%	Tuntas
Total Rata-Rata		86	86%	Tuntas

Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* diperoleh rata-rata nilai sebesar 86 dengan rata-rata persentase sebesar 86% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa tertinggi diperoleh nilai sebesar 100 dengan rata-rata persentase 100% dalam kategori tuntas. Rata-rata nilai psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa terendah diperoleh nilai sebesar 58 dengan rata-rata persentase 58% dalam kategori tidak tuntas.

Berdasarkan hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, menunjukkan bahwa siswa kelas VII D

memperoleh nilai praktik *dribbling* sepak bola di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa kelas VII D sudah menguasai teknik *dribbling* sepak bola dengan sangat baik. Akan tetapi, masih terdapat satu siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII D yang kurang terampil dalam melakukan praktik *dribbling* sepak bola.

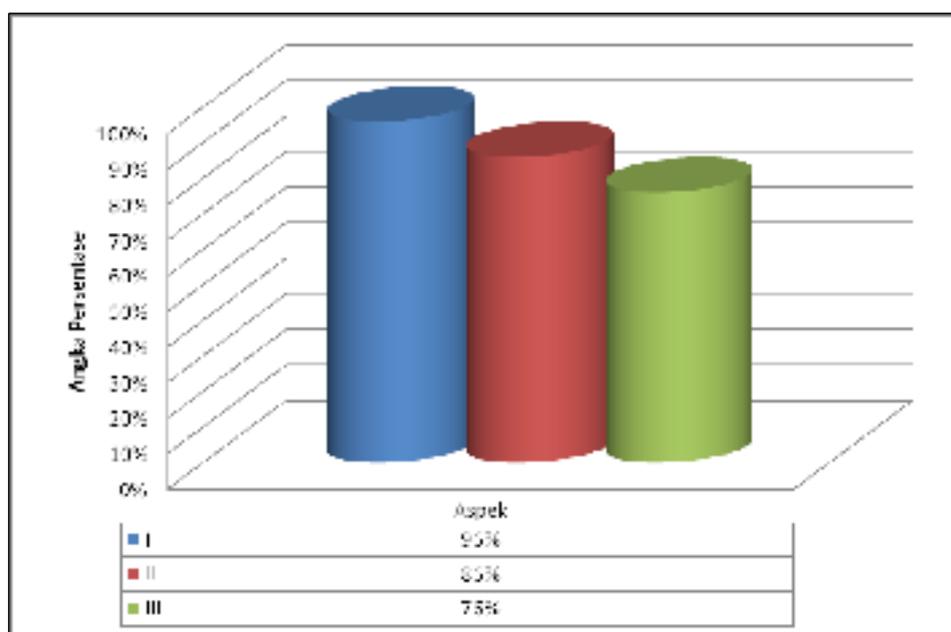
Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.15 Hasil Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII D Tiap Aspek**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Posisi kaki	96%	Tuntas
2.	Ketepatan	86%	Tuntas
3.	Kelincahan	76%	Tuntas

Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek diketahui bahwa pada aspek I posisi kaki, diperoleh rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata posisi kaki siswa pada saat *dribbling* sudah baik dan benar. Pada aspek II ketepatan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 86% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata siswa tepat pada saat menyentuh bola dan tepat pada saat *dribbling* dari awal sampai akhir. Pada aspek III kelincahan, diperoleh rata-rata persentase sebesar 76% dalam kategori tuntas. Hal ini dikarenakan rata-rata siswa sudah terlihat lincah dalam melakukan *dribbling* sepak bola.

Hasil psikomotor *Post-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.7 Hasil Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII D Tiap Aspek**

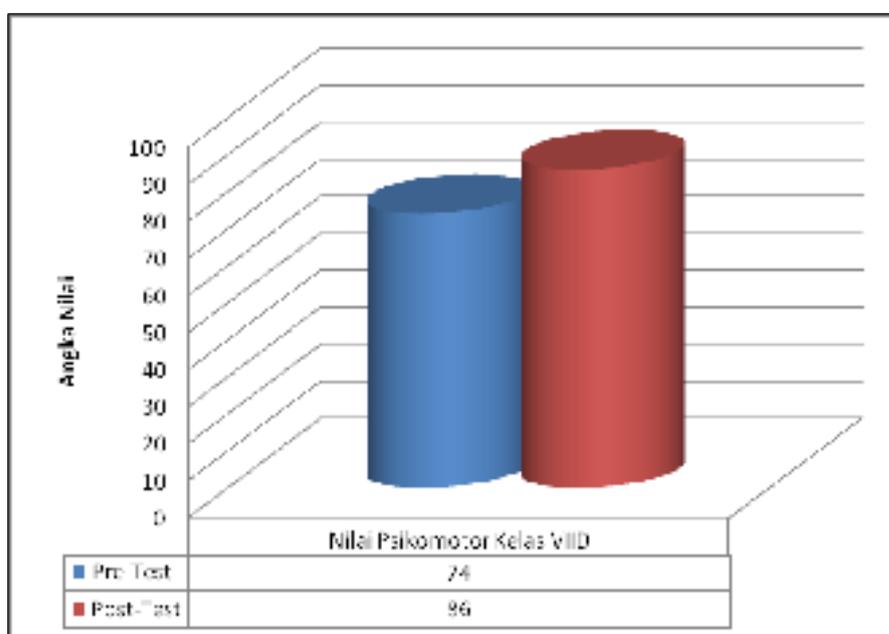
Perbandingan hasil psikomotor *Pre-Test* dengan *Post-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.16 Perbandingan Hasil Psikomotor *Pre-Test* dengan *Post-Test* Siswa Kelas VII D**

No.	Hasil Tes	Rata-Rata Nilai	Kategori
1.	<i>Pre-Test</i>	74	Tuntas
2.	<i>Post-Test</i>	86	Tuntas

Berdasarkan hasil tes psikomotor yang terdapat dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa hasil *Pre-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai 74 dalam kategori tuntas,

sedangkan hasil *Post-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai 86 dalam kategori tuntas. Perbandingan hasil *Pre-Test* dengan *Post-Test dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat ditunjukkan melalui gambar sebagai berikut.



**Gambar 4.8 Perbandingan Hasil Psikomotor *Pre-Test* dengan *Post-Test* Siswa Kelas VII D**

## 9. Hasil Afektif Siswa Kelas VII A

Hasil afektif siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan dilakukan melalui kuisioner sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes dengan model *Teams Games Tournament* materi *dribbling* sepak bola. Hasil afektif siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.17 Hasil Afektif Siswa Kelas VII A**

No.	Inisial Nama	Persentase	Kriteria
1.	AE	83%	Sangat baik
2.	ARF	92%	Sangat baik
3.	AM	92%	Sangat baik
4.	AES	83%	Sangat baik
5.	ABFR	83%	Sangat baik
6.	ATU	75%	Baik
7.	AXE	100%	Sangat baik
8.	APS	83%	Sangat baik
9.	AP	92%	Sangat baik
10.	AARW	100%	Sangat baik
11.	AA	83%	Sangat baik
12.	AAGL	100%	Sangat baik
13.	AHS	100%	Sangat baik
14.	AMA	92%	Sangat baik
15.	BMM	83%	Sangat baik
16.	CAA	100%	Sangat baik
17.	CAH	100%	Sangat baik
18.	CCK	92%	Sangat baik
19.	DAS	83%	Sangat baik
20.	DP	75%	Baik
21.	FZ	100%	Sangat baik
22.	FKN	92%	Sangat baik
23.	GAV	100%	Sangat baik
24.	JPA	92%	Sangat baik
25.	KPA	92%	Sangat baik
Total Rata-Rata Persentase		91%	Sangat baik

Hasil afektif siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes dengan model *Teams Games Tournament* materi *dribbling* sepak bola pada tabel di atas, diperoleh total rata-rata nilai persentase sebesar 91% dalam kategori sangat baik. Rata-rata nilai persentase tertinggi sebesar 100% dalam kategori sangat baik, sedangkan rata-rata nilai persentase terendah sebesar 75% dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil afektif siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa antusias siswa sangat baik dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes dengan model *Teams Games Tournament* materi *dribbling* sepak bola. Hasil afektif siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

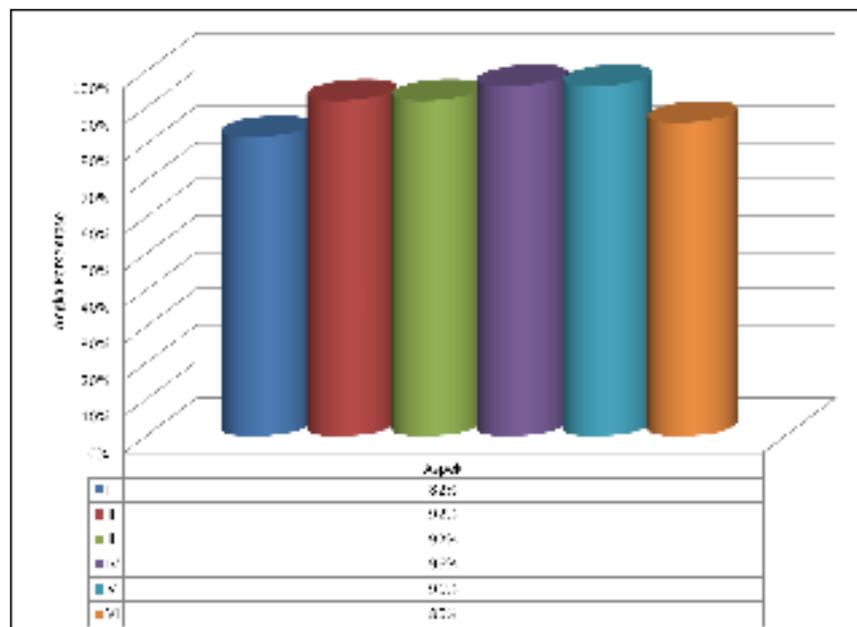
**Tabel 4.18 Hasil Afektif Siswa Kelas VII A Tiap Aspek**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kerjasama	82%	Sangat baik
2.	Kejujuran	92%	Sangat baik
3.	Menghargai	92%	Sangat baik
4.	Semangat	96%	Sangat baik
5.	Percaya diri	96%	Sangat baik
6.	Sportivitas	86%	Sangat baik
Total Rata-Rata Persentase		91%	Sangat baik

Berdasarkan hasil afektif siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek pada tabel di atas, menunjukkan bahwa pada aspek I kerjasama, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 82% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa ikut aktif dalam diskusi kelompok pada saat pembelajaran olahraga sepak bola materi *dribble* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Selain itu, siswa dapat bekerjasama dalam kelompok, mengikuti *game* turnamen *dribble* sepak bola secara estafet. Pada aspek II kejujuran, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 92% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa secara jujur dapat mengikuti presentasi materi dalam pembelajaran olahraga *dribble* sepak bola dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Siswa juga menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tentang teknik *dribble* sepak bola.

Pada aspek III menghargai, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 92% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa dapat menghargai anggota satu kelompok jika belum maksimal dalam melakukan *dribble* sepak bola. Siswa juga dapat menghargai tim yang kalah dalam *game* turnamen *dribble* sepak bola. Pada aspek IV semangat, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa sangat semangat mengikuti pembelajaran olahraga sepak bola materi *dribble* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Siswa sangat semangat mengikuti *game* turnamen *dribble* sepak bola bersama kelompok.

Pada aspek V percaya diri, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa lebih percaya diri dalam melakukan *dribble* sepak bola setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*. Adanya kelompok membuat siswa lebih percaya diri mengikuti *game* turnamen *dribble* sepak bola. Pada aspek VI sportivitas, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 86% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa melakukan *game* turnamen *dribble* sepak bola secara sportif sesuai dengan aturan yang ada. Siswa juga memberikan selamat bagi tim yang memenangkan *game* turnamen *dribble* sepak bola. Hasil afektif siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.



**Gambar 4.9 Hasil Afektif Siswa Kelas VII A Tiap Aspek**

#### 10. Hasil Afektif Siswa Kelas VII D

Hasil afektif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan dilakukan melalui kuisioner sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes dengan model *Problem Based Learning* materi *dribbling* sepak bola. Hasil afektif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.19 Hasil Afektif Siswa Kelas VII D**

No.	Inisial Nama	Persentase	Kriteria
1.	AD	82%	Sangat baik
2.	ADHS	91%	Sangat baik
3.	ABF	73%	Baik
4.	AYP	100%	Sangat baik
5.	AAP	91%	Sangat baik
6.	APK	91%	Sangat baik
7.	ANB	100%	Sangat baik
8.	AAP	82%	Sangat baik
9.	AR	91%	Sangat baik
10.	BTC	91%	Sangat baik
11.	DAP	100%	Sangat baik

No.	Inisial Nama	Persentase	Kriteria
12.	DAPS	82%	Sangat baik
13.	DCN	91%	Sangat baik
14.	DM	91%	Sangat baik
15.	AP	91%	Sangat baik
16.	FRR	64%	Baik
17.	FAS	100%	Sangat baik
18.	GH	100%	Sangat baik
19.	KAP	82%	Sangat baik
20.	MAD	100%	Sangat baik
21.	NAM	91%	Sangat baik
22.	NN	73%	Baik
23.	NN	100%	Sangat baik
24.	PAA	73%	Baik
25.	RH	91%	Sangat baik
26.	RES	91%	Sangat baik
27.	SPM	82%	Sangat baik
Total Rata-Rata Persentase		89%	Sangat baik

Hasil afektif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes dengan model *Problem Based Learning* materi *dribbling* sepak bola pada tabel di atas, diperoleh total rata-rata nilai persentase sebesar 89% dalam kategori sangat baik. Rata-rata nilai persentase tertinggi sebesar 100% dalam kategori sangat baik, sedangkan rata-rata nilai persentase terendah sebesar 64% dalam kategori baik.

Berdasarkan hasil afektif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa antusias siswa sangat baik dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes dengan model *Problem Based Learning* materi *dribbling* sepak bola. Hasil afektif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

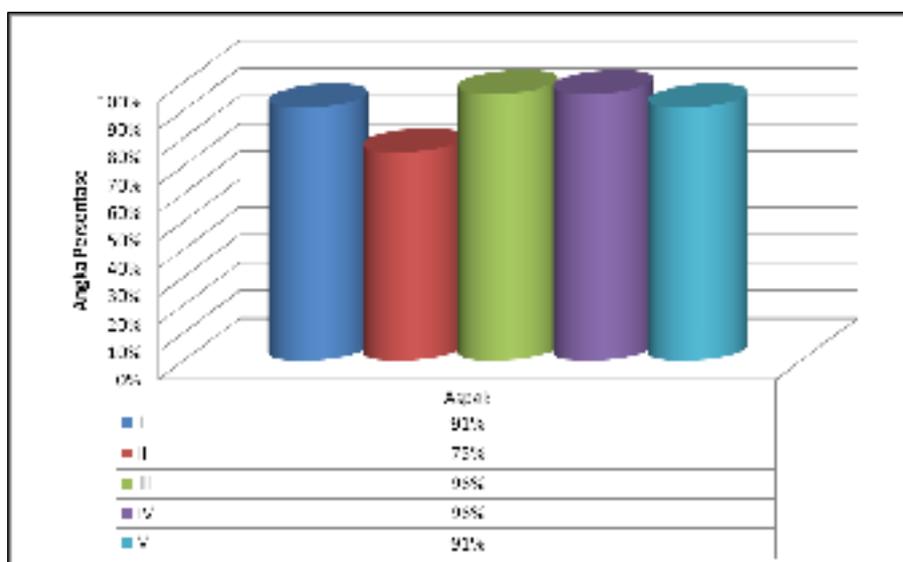
**Tabel 4.20 Hasil Afektif Siswa Kelas VII D Tiap Aspek**

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1.	Kerjasama	91%	Sangat baik
2.	Kejujuran	75%	Baik
3.	Menghargai	96%	Sangat baik
4.	Semangat	96%	Sangat baik
5.	Percaya diri	91%	Sangat baik
Total Rata-Rata Persentase		89%	Sangat baik

Berdasarkan hasil afektif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek pada tabel di atas, menunjukkan bahwa pada aspek I kerjasama, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 91% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa dapat bekerjasama dengan guru dan teman lainnya untuk mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*. Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*.

Pada aspek II kejujuran, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 75% dalam kategori baik. Hal ini menjelaskan bahwa sebagian besar siswa mempunyai kesulitan dalam melakukan *dribble* bola dengan kaki kiri. Beberapa siswa juga mempunyai kesulitan dalam melakukan *dribble* bola dengan kaki kanan. Selain itu, siswa kurang lincah dalam melakukan *dribble* bola. Pada aspek III menghargai, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa menghargai kesulitan yang dialami teman lainnya dalam melakukan *dribble* bola. Siswa juga menghargai kemampuan teman lainnya dalam melakukan *dribble* bola.

Pada aspek IV semangat, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa semangat mengikuti pembelajaran olahraga sepak bola materi *dribble* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Siswa semangat untuk memecahkan masalah yang saya alami ketika melakukan *dribble* bola dengan berdiskusi kepada teman lainnya. Pada aspek V percaya diri, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 91% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa lebih percaya diri dalam melakukan *dribble* sepak bola setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*. Selain itu, siswa lebih percaya diri ketika dapat mengatasi kesulitan mengenai *dribble* bola. Hasil afektif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.



**Gambar 4.10 Hasil Afektif Siswa Kelas VII D Tiap Aspek**

## 11. Hasil Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui validitas instrumen soal digunakan dalam penelitian. Adapun contoh soal nomor 1 hasil perhitungan validitas butir soal disajikan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.21 Hasil Uji Validitas**

Soal	Validitas		Keterangan
	$r_{xy}$	$r_{tabel}$	
1	0,449	0,396	Valid

Hasil perhitungan uji validitas pada tabel tersebut kemudian dikonsultasikan dengan tabel harga kritik dari  $r$  Product Moment. Tabel harga kritik dari  $r$  Product Moment diketahui bahwa skor  $r$  tabel untuk 25 subjek pada taraf kepercayaan 5% adalah 0,396. Dari konsultasi ini diketahui bahwa skor  $r_{xy} = 0,449$  lebih besar dibandingkan dengan  $r_{tabel} = 0,396$ . Jadi pertanyaan dari instrument valid. Penyajian dan perhitungan data validitas selengkapnya disajikan pada lampiran.

## 12. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui reliabilitas instrumen soal yang akan digunakan untuk penelitian. Adapun hasil perhitungan uji reliabilitas disajikan pada tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.22 Hasil Uji Reliabilitas**

Reliabilitas		Keterangan
$r_{11}$	$r_{tabel}$	
0,706	0,396	Reliabel

Berdasarkan hasil perhitungan soal diperoleh  $r_{11} = 0,706$  sedangkan  $r_{tabel} = 0,396$ . Jika  $r_{11} > r_{tabel}$ , maka instrumen tes tersebut *reliable*

dengan tingkat koefisien sedang. Hasil uji reliabilitas selengkapnya terdapat pada lampiran.

### 13. Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, berdistribusi normal. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah jika  $p > 0,05$  maka normal, sebaliknya jika  $p < 0,05$  sebaran dikatakan tidak normal. Adapun hasil uji normalitas data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.23 Hasil Uji Normalitas Data *Dribbling* Siswa VII A**

Data	N	Std. Deviation	Mean	Sig	Keterangan
<i>Dribbling</i>	25	3,285	0,000	0,089	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05 menunjukkan bahwa nilai *Sig* data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, sebesar  $0,089 > 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.24 Hasil Uji Normalitas Data *Dribbling* Siswa VII D**

Data	N	Std. Deviation	Mean	Sig	Keterangan
<i>Dribbling</i>	27	3,995	0,000	0,076	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05 menunjukkan bahwa nilai *Sig* data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D

SMP Negeri 1 Kradenan, sebesar  $0,076 > 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan berdistribusi normal.

#### 14. Hasil Uji Homogenitas

Hasil Uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan bersifat homogen. Kaidah homogenitas jika  $p > 0,05$ , maka tes dinyatakan homogen dan jika  $p < 0,05$ , maka tes dikatakan tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.25 Hasil Uji Homogenitas Data *Dribbling* Siswa VII A**

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig	Keterangan
<i>Dribbling</i>	3,603	1	54	0,063	Homogen

Berdasarkan hasil homogenitas dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan dengan nilai *P value sig*  $0,063 > 0,05$ , maka variabel bersifat homogen. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan bersifat homogen. Adapun hasil uji homogenitas data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.26 Hasil Uji Homogenitas Data *Dribbling* Siswa VII D**

Data	Levene Statistic	df1	df2	Sig	Keterangan
<i>Dribbling</i>	2,229	1	54	0,141	Homogen

Berdasarkan hasil homogenitas dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, dengan nilai *P value sig*  $0,141 > 0,05$ , maka variabel bersifat homogen. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan bersifat homogen.

### 15. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui: 1) apakah terdapat keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan; dan 2) apakah terdapat keefektifan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah:

- a. Jika nilai *sig 2-tailed*  $< 0,05$ , maka terdapat keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Sedangkan jika nilai *sig 2-tailed*  $> 0,05$ , maka tidak terdapat keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.
- b. Jika nilai *sig 2-tailed*  $< 0,05$ , maka terdapat keefektifan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil

belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Sedangkan jika nilai *sig 2-tailed* > 0,05, maka tidak terdapat keefektifan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.

Hasil uji hipotesis data *dribbling* sepak bola dengan model *Teams Games Tournament* siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.27 Hasil Uji Hipotesis *Dribbling* Sepak Bola Dengan Model *Teams Games Tournament***

<b>Pengujian</b>	<b>Mean</b>	<b>Standart Deviation</b>	<b>df</b>	<b>N</b>	<b>Sig</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Pre-Test</i>	74,40	5,967	24	25	0,000	Efektif
<i>Post-Test</i>	87,28					

Hasil uji *Paired* sampel *t-test* yang telah dilakukan diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka terdapat keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Peningkatan nilai rata-rata *mean pre-test* sebesar 74,40 menjadi rata-rata *mean post-test* sebesar 87,28, maka diperoleh peningkatan rata-rata mean sebesar 12,880.

Hasil uji hipotesis data *dribbling* sepak bola dengan model *Problem Based Learning* siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, dapat ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

**Tabel 4.28 Hasil Uji Hipotesis *Dribbling* Sepak Bola Dengan Model *Problem Based Learning***

<b>Pengujian</b>	<i>Mean</i>	<i>Standart Deviation</i>	<i>df</i>	<i>N</i>	<i>Sig</i>	<b>Keterangan</b>
<i>Pre-Test</i>	74,33	5,250	26	27	0,000	Efektif
<i>Post-Test</i>	86,11					

Hasil uji *Paired* sampel *t-test* yang telah dilakukan diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka terdapat keefektifan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Peningkatan nilai rata-rata *mean pre-test* sebesar 74,33 menjadi rata-rata *mean post-test* sebesar 86,11, maka diperoleh peningkatan rata-rata mean sebesar 11,778.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *Dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan dengan perolehan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dan terdapat peningkatan rata-rata *mean* sebesar 12,880.
- b. Model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *Dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan dengan perolehan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dan terdapat peningkatan rata-rata *mean* sebesar 11,778.

### C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) apakah terdapat keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan; dan 2) apakah terdapat keefektifan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Pembelajaran Penjasorkes materi teknik *dribbling* sepak bola diajarkan di SMP Negeri 1 Kradenan di kelas VII dengan Kompetensi Dasar: 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan; dan 4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.

Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 78 dengan rata-rata persentase sebesar 78% dalam kategori tuntas. Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII A memperoleh nilai Penjasorkes di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII A yang kurang antusias dan belum menguasai materi teknik *dribbling* yang diajarkan oleh guru.

Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 92 dengan rata-rata persentase

sebesar 92% dalam kategori tuntas. Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII A memperoleh nilai Penjasorkes di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VII A terlihat menguasai materi teknik *dribbling* dalam pelajaran Penjasorkes yang diajarkan oleh guru. Selain itu, siswa kelas VII A terlihat antusias mengikuti pelajaran Penjasorkes dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam materi teknik *dribbling* sepak bola.

Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 77 dengan rata-rata persentase sebesar 77% dalam kategori tuntas. Hasil kognitif *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII D memperoleh nilai Penjasorkes di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII D yang kurang antusias dan belum menguasai materi teknik *dribbling* yang diajarkan oleh guru.

Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 90 dengan rata-rata persentase sebesar 90% dalam kategori tuntas. Hasil kognitif *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII D memperoleh nilai Penjasorkes di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VII D terlihat menguasai materi teknik

*dribbling* dalam pelajaran Penjasorkes yang diajarkan oleh guru. Selain itu, siswa kelas VII D terlihat antusias mengikuti pelajaran Penjasorkes dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam materi teknik *dribbling* sepak bola.

Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 74 dengan rata-rata persentase sebesar 74% dalam kategori tuntas. Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII A memperoleh nilai praktik *dribbling* sepak bola di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII A yang kurang terampil dalam melakukan praktik *dribbling* sepak bola.

Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diperoleh rata-rata nilai sebesar 87 dengan rata-rata persentase sebesar 87% dalam kategori tuntas. Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, menunjukkan bahwa siswa kelas VII A memperoleh nilai praktik *dribbling* sepak bola di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa kelas VII A sudah menguasai teknik *dribbling* sepak bola dengan sangat baik. Akan tetapi, masih terdapat satu siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal

ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII A yang kurang terampil dalam melakukan praktik *dribbling* sepak bola.

Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan diperoleh rata-rata nilai sebesar 74 dengan rata-rata persentase sebesar 74% dalam kategori tuntas. Hasil psikomotor *Pre-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, menunjukkan bahwa siswa kelas VII D memperoleh nilai praktik *dribbling* sepak bola di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Akan tetapi, masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII D yang kurang terampil dalam melakukan praktik *dribbling* sepak bola.

Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* diperoleh rata-rata nilai sebesar 86 dengan rata-rata persentase sebesar 86% dalam kategori tuntas. Hasil psikomotor *Post-Test* Penjasorkes siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan melalui perlakuan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, menunjukkan bahwa siswa kelas VII D memperoleh nilai praktik *dribbling* sepak bola di atas KKM 70 yang ditentukan oleh sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata siswa kelas VII D sudah menguasai teknik *dribbling* sepak bola dengan sangat baik. Akan tetapi, masih terdapat satu siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat siswa kelas VII D yang kurang terampil dalam melakukan praktik *dribbling* sepak bola.

Hasil afektif siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes dengan model *Teams Games Tournament* materi *dribbling* sepak bola, diperoleh total rata-rata nilai persentase sebesar 91% dalam kategori sangat baik. Hasil afektif siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek, menunjukkan bahwa pada aspek I kerjasama, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 82% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa ikut aktif dalam diskusi kelompok pada saat pembelajaran olahraga sepak bola materi *dribble* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Selain itu, siswa dapat bekerjasama dalam kelompok, mengikuti *game* turnamen *dribble* sepak bola secara estafet. Pada aspek II kejujuran, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 92% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa secara jujur dapat mengikuti presentasi materi dalam pembelajaran olahraga *dribble* sepak bola dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Siswa juga menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tentang teknik *dribble* sepak bola.

Pada aspek III menghargai, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 92% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa dapat menghargai anggota satu kelompok jika belum maksimal dalam melakukan *dribble* sepak bola. Siswa juga dapat menghargai tim yang kalah dalam *game* turnamen *dribble* sepak bola. Pada aspek IV semangat, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa sangat semangat mengikuti pembelajaran olahraga sepak bola materi

*dribble* dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Siswa sangat semangat mengikuti *game* turnamen *dribble* sepak bola bersama kelompok.

Pada aspek V percaya diri, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa lebih percaya diri dalam melakukan *dribble* sepak bola setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament*. Adanya kelompok membuat siswa lebih percaya diri mengikuti *game* turnamen *dribble* sepak bola. Pada aspek VI sportivitas, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 86% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa melakukan *game* turnamen *dribble* sepak bola secara sportif sesuai dengan aturan yang ada. Siswa juga memberikan selamat bagi tim yang memenangkan *game* turnamen *dribble* sepak bola.

Hasil afektif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes dengan model *Problem Based Learning* materi *dribbling* sepak bola, diperoleh total rata-rata nilai persentase sebesar 89% dalam kategori sangat baik. Hasil afektif siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan tiap aspek, menunjukkan bahwa pada aspek I kerjasama, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 91% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa dapat bekerjasama dengan guru dan teman lainnya untuk mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*. Siswa menyimak penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*.

Pada aspek II kejujuran, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 75% dalam kategori baik. Hal ini menjelaskan bahwa sebagian besar siswa mempunyai kesulitan dalam melakukan *dribble* bola dengan kaki kiri. Beberapa siswa juga mempunyai kesulitan dalam melakukan *dribble* bola dengan kaki kanan. Selain itu, siswa kurang lincah dalam melakukan *dribble* bola. Pada aspek III menghargai, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa menghargai kesulitan yang dialami teman lainnya dalam melakukan *dribble* bola. Siswa juga menghargai kemampuan teman lainnya dalam melakukan *dribble* bola.

Pada aspek IV semangat, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa semangat mengikuti pembelajaran olahraga sepak bola materi *dribble* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Siswa semangat untuk memecahkan masalah yang saya alami ketika melakukan *dribble* bola dengan berdiskusi kepada teman lainnya. Pada aspek V percaya diri, diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 91% dalam kategori sangat baik. Hal ini menjelaskan bahwa siswa lebih percaya diri dalam melakukan *dribble* sepak bola setelah mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*.

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05 menunjukkan bahwa nilai *Sig* data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan, sebesar  $0,089 > 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Dapat

disimpulkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dengan taraf kesalahan 5% atau 0,05 menunjukkan bahwa nilai *Sig* data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, sebesar  $0,076 > 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan berdistribusi normal.

Hasil Uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan bersifat homogen. Hasil homogenitas dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan dengan nilai *P value sig*  $0,063 > 0,05$ , maka variabel bersifat homogen. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan bersifat homogen.

Hasil Uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan bersifat homogen. Hasil homogenitas dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05, menunjukkan bahwa data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan, dengan nilai *P value sig*  $0,141 > 0,05$ , maka variabel bersifat homogen. Dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas data *dribbling* sepak bola siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan bersifat homogen.

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui: 1) apakah terdapat keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan; dan 2) apakah terdapat keefektifan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.

Hasil uji hipotesis data *dribbling* sepak bola dengan model *Teams Games Tournament* siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan dengan uji *Paired sampel t-test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka terdapat keefektifan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Peningkatan nilai rata-rata *mean pre-test* sebesar 74,40 menjadi rata-rata *mean post-test* sebesar 87,28, maka diperoleh peningkatan rata-rata *mean* sebesar 12,880.

Hasil uji hipotesis data *dribbling* sepak bola dengan model *Problem Based Learning* siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Kradenan dengan uji *Paired sampel t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka terdapat keefektifan model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Peningkatan nilai rata-rata *mean pre-test* sebesar 74,33 menjadi rata-rata *mean post-test* sebesar 86,11, maka diperoleh peningkatan rata-rata *mean* sebesar 11,778.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dan *PBL (Problem Based Learning)* dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan. Hasil uji *Paired sampel t-test* yang telah dilakukan, menunjukkan hasil bahwa:

1. Model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *Dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan dengan perolehan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dan terdapat peningkatan rata-rata *mean* sebesar 12,880.
2. Model pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *Dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan dengan perolehan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dan terdapat peningkatan rata-rata *mean* sebesar 11,778.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* dan *PBL (Problem Based Learning)* efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas VII SMP N 1 Kradenan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

### **1. Bagi Siswa**

Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kradenan hendaknya lebih giat belajar dan berlatih teknik *dribbling* sepak bola guna meningkatkan hasil belajar dengan model *TGT (Teams Games Tournament)* dan *PBL (Problem Based Learning)*.

### **2. Bagi Guru**

Guru olahraga harus lebih kreatif dan inovatif dalam membelajarkan materi teknik *dribbling* kepada siswa dengan menggunakan model *TGT (Teams Games Tournament)* dan *PBL (Problem Based Learning)*, serta dapat mengkreasikan dengan media dan model pembelajaran yang lainnya.

### **3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan informasi pengetahuan dan kajian ilmu bagi sekolah guna meningkatkan hasil belajar siswa. Sekolah dapat menyediakan media, sumber belajar, serta sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses belajar, khususnya pada mata pelajaran olahraga.

### **4. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan tambahan referensi, serta kajian ilmu yang nantinya dapat bermanfaat bagi orang lain. Hasil penelitian ini dapat dilanjutkan sebagai karya ilmiah dengan mengkreasikan beberapa model pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran* (Jalal (ed.)). CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Anggraeni, V. & Wasitohadi, W. (2014). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 2014*. *Satya Widya*, 30 (2), 121–136. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i2.p121-136>.
- Aprianova, F. (2016). *Metode drill untuk meningkatkan teknik dasar menggiring bola (dribbling) dalam permainan sepak bola pada siswa sekolah sepak bola putra zodiac kabupaten bojonegoro usia 13-15 tahun*. *Jurnal kepelatihan olahraga*, 1(1), 63–74.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damyanti (ed.); Edisi 2). PT. Bumi Aksara.
- Arungbudoyo, Wikanto. (2020). *Stopping dalam Sepak Bola, Teknik Efektif Menghentikan Bola*. Artikel. Diunggah 29 Desember 2020. Diakses 2 Agustus 2022. <https://bola.okezone.com/read/2020/12/29/51/2335624/stopping-dalam-sepakbola-teknik-efektif-menghentikan-bola>.
- Atiq, A. (2012). *Tingkat Keterampilan Tehnik Dasar Sepakbola LPI SMP 3 Pontianak Tahun 2012*. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 2(1), 34–36.
- Azidman, L. (2017). *Profil Kondisi Fisik Pemain Sepakbola SMA Negeri 1 Kaur*. 1 (1), 35–39.
- Bagus. (2022). *Teknik Dasar Sepak Bola*. Artikel. Diunggah 5 Juli 2022. Diakses 2 Agustus 2022. <https://bahassemu.com/teknik-dasar-sepak-bola/>.
- Edo Prasetio, Ari Sutisyana, B. R. I. (2018). *Tingkat Kebugaran Jasmani Berdasarkan Indeks Massa Tubuh Pada Siswa Smp Negeri 29 Bengkulu Utara*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, vol.2 no.(2), 86–91. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i2.8738>.
- Efendi, Y., & Widodo, A. (2019). *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Tes Shooting Sepak Bola Pada Pemain Tim Persiwu FC Jatiyoso*. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(2), 367–372.
- Fathurrohman, M. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Nur Hidayah (ed.)). Ar-Ruzz Media.

- Firmana, I. (2018). JUARA: *Jurnal Olahraga*. JUARA : *Jurnal Olahraga*, 3(2).  
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/juara>.
- Handoyono, N. A., & Arifin, Z. (2016). *Pengaruh Inquiry Learning Dan Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pkr Ditinjau Dari Motivasi Belajar*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 31.  
<https://doi.org/10.21831/jpy.v6i1.8114>.
- Hasbillah, M., & Suparman, S. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing dalam Permainan Sepak Bola melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Siswa SMP Negeri 1 Tanasitolo Kabupaten Wajo*. *Jendela Olahraga*, 6(1), 113–120.  
<https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6957>.
- Husnidar, H., & Hayati, R. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa*. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72.  
<https://doi.org/10.51179/asimetris.v2i2.811>.
- Ismah, Z., & Ernawati, T. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa*. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82–85.  
<https://doi.org/10.29303/jpm.v13i1.576>.
- Komsiyah, I. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran* (Kukuh (ed.); 1st ed.). Teras.
- Kristianto, Kevin Topan. (2021). *Tekel: Teknik Merebut Bola dalam Sepak Bola*. Diunggah April 2021. Diakses 2 Agustus 2022. Artikel.  
<https://www.kompas.com/sports/read/2021/04/04/11000078/tekel--teknik-merebut-bola-dalam-sepak-bola>.
- Kuswoyo, D. D. (2019). *Identifikasi Tingkat Keterampilan Sepak Bola Siswa Putra Kelas V SDN Monta Kecamatan Monta Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2018-2019*. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 6–10.
- Lestari, I. (2015). *Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Formatif*, Vol.3 no.(2), 115–125.  
<https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>.
- Max Darsono, et all. (2001). *Belajar Dan Pembelajaran* (2nd ed.). CV, IKIP Semarang Press.
- Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.

- Novion, Z. (2014). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menganalisis Teknik Dasar Passing Dalam Permainan Sepakbola* Zulvan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 87–93.
- Nur, L. (2016). *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* (H. Y. M. Nandang Rusmana (ed.)). RIZQI PRESS.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. In *Nizmania Learning Center*. Nizamia Learning Center.
- Pambayun, Nindyta, Muhammad, H. N. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Yosowilangun Lumajang)*. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(1), 325–328.
- Panuntun, F. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) Dan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola (Dribbling) Pada Siswa Kelas Xi Smk Hkti 2 Banjarnegara*. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.15294/jscope.v5i1.36807>.
- Ramdani, Bur. (2021). *3 Teknik Dribbling Sepak Bola dan Cara Melakukannya*. Artikel. Diunggah 21 Juli 2021. Diakses 2 Agustus 2022. <https://bola.okezone.com/read/2021/07/21/51/2443635/3-teknik-dribbling-sepak-bola-dan-cara-melakukannya>.
- Rizki. (2021). *Trow In Sepak Bola dan Cara Melakukannya Dengan Benar*. Diunggah 23 September 2021. Diakses 2 Agustus 2022. Artikel. <https://pastiguna.com/teknik-dasar-sepak-bola/throw-in/>.
- Rizki. (2021). *Variasi Teknik Shooting SepakBola dan Cara Melakukannya*. Artikel. Diunggah 17 September 2021. Diakses 2 Agustus 2022. <https://pastiguna.com/teknik-dasar-sepak-bola/shooting/>.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (1st ed.). Kencana.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (R. KR (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Silviana Nur Faizah. (2017). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume*, 1(2).

- Sofyan, H., & Komariah, K. (2016). *Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Smk Problem Based Learning in the 2013 Curicullum Implementation of Vocational High School*. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(3), 260–271. [www.kemdikbud.go.id](http://www.kemdikbud.go.id).
- Solihah, A. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>.
- Sudarmo. (2017). *Kapita Selekta Landasan Kependidikan*. Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (10th ed.). Alfabeta, CV.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Pustaka Pelajar.
- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual*. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 3(1), 43–54. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540>.
- Ulfia, T., & Irwandani. (2019). *Model Pembelajaran Cooperative Tipe Teams Games Tournament ( Tgt ): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament ( Tgt ): the Effect on Students Conceptual*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 02(1), 140–149.
- Vitantika, Djanti. (2021). *Istilah Heading Dalam Sepak Bola dan Penjelasannya*. Diunggah 30 September 2021. Diakses 2 Agustus 2022. Artikel. <https://bola.okezone.com/read/2021/09/30/51/2479115/istilah-heading-dalam-permainan-sepak-bola-dan-penjelasannya>.
- Wardiana, Wawan, Tobing, V. (2011). *Aplikasi Sistem Pakar Tes Kepribadian Berbasis Web INKOM* *Jurnal Informatika, Sistem Kendali, dan Komputer*, Vol.5, no.(2), 99–103. <http://jurnal.informatika.lipi.go.id/index.php/inkom/article/view/116>.
- Yudianto, Wisnu D., Sumardi, Kamin, Berman, E. T. (2014). *Model Pembelajaran Teams Games Tournaments untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 323–330. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>.

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul


**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN**  
 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Jl. Gajah Raya No. 40 Semarang

---

**USULAN TEMA/JUDUL SKRIPSI DAN PEMBIMBING**

Yth. Ketua Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Danu Prabantoro Asi

NPM : 18230155

bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul :

Pengaruh Model Pembelajaran TOT (Team Game Tournament Dan PBL (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola pada Siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Kradenan

Selanjutnya, untuk penentuan dosen pembimbing skripsi kami serahkan sepenuhnya kepada Ketua Program Studi, dengan keputusan pembimbing :

1. Uti Hinda Zhannisa, S.Pd, M.Or

2. Osa Maliki, S.Pd, M.Pd

Menyetujui, Semarang, 9 Maret 2022

Ketua Program Studi, Yang mengajukan,

Galih Dwi Pradipta, S.Pd, M.Or  
NIP 149001426

Danu Prabantoro A

**DAFTAR PEMBIMBING**

1. Dr. Agus Wiyanto, S.Pd, M.Pd	11. Uti Hinda Zhannisa, S.Pd, M.Or
2. Donny Anhar Fauzi, S.Si, M.Pd	12. Setyawan, S.Pd, M.Or
3. Dr. Tubagus Herlanbang, S.Pd, M.Pd	13. Danang Aji Sedawan, S.Pd, M.Pd
4. Osa Maliki, S.Pd, M.Pd	14. Panda Kresnapata, S.Pd, M.Pd
5. Galih Dwi Pradipta, S.Pd, M.Or	15. Ibu Fatih Royana, S.Pd, M.Pd
6. Nur Azia Rohmansyah, S.Pd, M.Or	16. Hasanul Hadi, S.Pd, M.Or
7. Maituichin Hudah, S.Pd, M.Pd	17. Bani Slamet Pratama, S.Pd, M.Pd
8. Buyung Kusumawardhani, S.Pd, M.Kes	18. Rahmat Hidayat, S.Pd, M.Or
	19. Yulia Kartikasih, S.Pd, M.Pd

## Lampiran 2 Surat Penelitian Universitas PGRI Semarang


**UNIVERSITAS PGRI SEMARANG**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN IPS DAN KEOLAHRAGAAN**  
 Jl. Gajah Raya No. 40 Semarang. Telp : (024) 8316377, 8448217

---

Nomor : 242 /AM/FP/PSKR/IV/2022 Semarang, 20 April 2022  
 Lampiran : 1 (satu) berkas  
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMP N 1 Kradenan  
 di Grobogan

Kami beritahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami :

N a m a : DANU PRABANTORO AJI  
 N P M : 18230155  
 Fak. / Program Studi : FP/PSKR / PIKR

Akan mengadakan penelitian dengan judul :

**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS VII SMP N 1 KRADENAN**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon perkenan Bapak/Ibu memberikan ijin mahasiswa tersebut untuk melakukan penelitian.

Atas perkenan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

  
**Dr. Agus Sutono, S.Fil., M.Phil**  
 NPP 107801284

## Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian SMP Negeri 1 Kradenan



PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 1 KRADENAN**  
SEKOLAH STANDAR NASIONAL  
Alamat : Jalan Surojengolo I No. 2 Kuwu ☎ (0292) 761237  
Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan 📍 58182  
Email : [smpn1kradenan@grobogan.go.id](mailto:smpn1kradenan@grobogan.go.id) / Web : [www.smpn1kradenan.sch.id](http://www.smpn1kradenan.sch.id)



---

**SURAT KETERANGAN**  
NOMOR : 422/234/VI/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Kradenan Kabupaten Grobogan :

Nama	: NURYANTO, S.Pd, M.Pd.
NIP.	: 19640714 198501 1 005
Pangkat / Golongan	: Pembina Tk 1 / IV/b
Jabatan	: Guru Madya / Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama	: Damu Prabantoro Aji
NPM	: 18230155
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Email/No. Telp.	: 085741138209

Telah mengadakan Penelitian/Riset di SMP Negeri 1 Kradenan, yang hasilnya digunakan untuk penyusunan studi akhir pada Fakultas Pendidikan IPS dan Keolahragaan Program Studi PJKR dengan judul : \* KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KRADENAN”  
Di SMP Negeri 1 Kradenan Tahun Pelajaran 2021/2022.  
Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Mei 2022 s.d 9 Juni 2022.

Demikian agar dapat digunakan seperlunya.

Kradenan, 9 Juni 2022

  
  
**NURYANTO, S.Pd., M.Pd.**  
 NIP. 19640714 198501 1 005



**PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 2 KRADENAN**  
 AKREDITASI: (A) No. 220/BAP-SM/X/2016 Tgl. 29-10-2016  
 Jl. Raya Rejosari Kec. Kradenan Kab. Grobogan  
 Email: smpn2kradenan@yaho.com Web: www.smpn2kradenan.blogspot.com



14 Mei 2022

Nomor : 423.6/Dejt/2022 Lamp : - Hal : Surat Keterangan	Kepada Yth. Dekan FPIPSKR Universitas PGRI Semarang di <b>SEMARANG</b>
---	--

Berdasarkan surat dari Universitas PGRI Semarang Nomor : 242 /AM/FPIPSKR/IV/2022 tentang melaksanakan Uji Coba Instrumen di SMP Negeri 2 Kradenan pada tanggal 14 Mei 2022 untuk penyusunan skripsi an :

Nama NPM Fak./Program Studi Judul Skripsi	: DANU PRABANTORO AJI : 18230155 : FPIPSKR / PJKR : KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) DAN PBL (PROBLEM BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS VII SMP N 1 KRADENAN
--	--

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

Kepala Sekolah  
  
  
 NIP. 196601021989021001

## Lampiran 4 Silabus Pembelajaran PJOK Kelas VII

## SILABUS

Satama Pendidikan  
Kredensial Mata Pelajaran : SMP Negeri 1  
Kelas/Semester : PJOK  
Tahun Pelajaran : VII/2  
: 2021/2022

## Kompetensi Inti :

1. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
2. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Memahami gerak spesifik cabang bola berbagai permainan bola besar	Sepak bola • Menggiring bola	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong royong</li> <li>• Kejujuran</li> <li>• Kerja keras</li> </ul>	3.1.1 Menjelaskan Pengerian dan Asal-Usul Sepak bola 3.1.2 Menganalisis ukuran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menyimak informasi dan pengajaran materi tentang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observasi</li> <li>• Pengasaan</li> <li>• Tes Lisan/Tertulis/Pilihan Ganda</li> </ul>	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</li> <li>• Buku</li> <li>• Penulisan Jurnalistik</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>4.1 Mempraktikkan gerak spesifik dalam permainan bola besar secara individual dan atau disional *)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Percaya diri</li> <li>Kerjasama</li> </ul>	<p>laporan dan pelaksanaan permainan sepak bola</p> <p>3.1.3 Menjelaskan gerak spesifik permainan sepak bola</p> <p>3.1.4 Menjelaskan Gerak Spesifik Menggiring Bola</p> <p>3.1.5 Menjelaskan gerak dengan menggiring dengan menggunakan kaki bagian dalam</p>	<p>gerak spesifik permainan sepak bola</p> <p>3.1.3 Menggiring bola dengan berbagai bagian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik melakukan gerak spesifik permainan sepak bola (mengendang, mengentalkan, dan menggiring bola dengan berbagai bagian kaki, menyundul bola, melempar bola ke dalam, dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Uraian</li> <li>Kepa</li> <li>Keterampilan</li> <li>Portofolio</li> </ul>		<p>Obsevasi dan Keskutian kelas VIII, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Modul/bahan ajar,</li> <li>Internet,</li> <li>Sumber lain yang relevan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Nilai Karakter	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			3.1.6 Menjelaskan gerakan mengiring dengan menggunakan punggungan kaki	menjajagawang). Peserta didik mendapatkan informasi balik dari diri sendiri, teman dalam kelompok, dan guru.			
			3.1.7 Menjelaskan gerakan mengiring dengan menggunakan punggungan kaki sebagai tali				



## Lampiran 5 RPP PJOK Kelas VII

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

1. Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Kudus
2. Mata Pelajaran : PJOK (Bola Besar)
3. Kelas/Semester : VII / Genap
4. Materi pokok : Teknik Dasar *Dribbling* Sepakbola
5. Waktu : 2 x 45 menit

**Kompetensi Inti :**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingi tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

**Kompetensi Dasar :**

- 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.
- 4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran ini peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis dan mengkategorikan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.
2. Mengukur dan mempraktikkan rencana perbaikan keterampilan salah satu permainan bola besar (sepakbola).

### B. Media dan Alat Pembelajaran

1. Bola
2. Kun
3. Stopwatch
4. Alat Tulis
5. Peluit

### C. Model Pembelajaran

TGT (*Teams Games Tournament*)

### D. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik dibariskan.</li> <li>➤ Guru membuka pelajaran dengan salam kemudian berdoa.</li> <li>➤ Guru memberi motivasi kepada peserta didik agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.</li> <li>➤ Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan serta manfaatnya.</li> <li>➤ Peserta didik melakukan pamarasan.</li> </ul>
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru menyajikan informasi tentang materi <i>driftballing</i> sepakbola kemudian mendemonstrasikan keterampilan yang benar.</li> <li>➤ Guru meminta salah satu peserta didik yang dikategorikan mampu untuk memperagakan cara <i>driftballing</i> sepakbola atau contoh dari guru; <u>melihat tayangan dan peserta didik yang lain mengamatinya.</u></li> <li>➤ Guru memotivasi peserta didik untuk bertanya, dengan cara guru mengajukan beberapa pertanyaan; Bagaimana posisi kaki saat melakukan <i>driftballing</i>?, Bagaimana posisi tangan dan perkenaan bola</li> </ul>

	<p>saat melakukan <i>dribbling</i>?, Apakah posisi badan mempengaruhi keberhasilan saat melakukan <i>dribbling</i>?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok sama rata.</li> <li>➤ Masing-masing kelompok berdiskusi mengenai materi <i>dribbling</i> yang telah disampaikan oleh guru.</li> <li>➤ Siswa melakukan <i>game</i> turnamen estafet gerakan <i>dribbling</i> sepakbola sesuai kelompok masing-masing.</li> <li>➤ Menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan di atas melalui kegiatan eksplorasi gerak secara individual, berpasangan atau berkelompok dengan menunjukkan sikap kerjasama dan disiplin sehingga ditemukan gerak yang efektif dan efisien sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik</li> </ul> <p>➤ Guru memberi penghargaan dan reward untuk kelompok yang telah melakukan <i>game</i> turnamen.</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peserta didik melakukan pendinginan.</li> <li>➤ Guru melakukan evaluasi kepada peserta didik terkait pembelajaran</li> <li>➤ Guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara memberi pertanyaan lisan.</li> <li>➤ Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.</li> </ul>

**E. Penilaian**

1. Penilaian sikap observasi dalam proses pembelajaran (afektif)
2. Penilaian pengetahuan (kognitif)
3. Penilaian keterampilan (psikomotor)

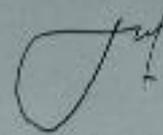
Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran



Akhmat Muzamil, S.Pd  
NIP. 19651111 198803 1 015

Kradenan, 17 Mei 2022

Mahasiswa Praktikan



Danu Prabarzoro Aji  
NPM. 18230155



## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

- |                   |   |
|-------------------|---|
| 1. Nama Sekolah   | : SMP Negeri 1 Kradenan                   |
| 2. Mata Pelajaran | : PJOK (Bola Besar)                       |
| 3. Kelas/Semester | : VII/ Genap                              |
| 4. Materi pokok   | : Teknik Dasar <i>Dribbling</i> Sepakbola |
| 5. Waktu          | : 2 x 45 menit                            |

### Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

### Kompetensi Dasar :

- 3.1 Menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.
- 4.1 Mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan.

#### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui model *Problem Based Learning* siswa dapat :

1. Mengidentifikasi teknik dasar permainan sepakbola (menggiring) yang telah diamati.
2. Menganalisis gerakan teknik dasar permainan sepakbola dengan memilah gerakan-gerakan untuk diterapkan dalam permainan.

#### B. Media dan Alat Pembelajaran

1. Laptop
2. Alat Tulis
3. PPT
4. Proyektor

#### C. Model Pembelajaran

##### 1. PBL (*Problem Based Learning*)

*Problem based learning* ditujukan untuk memecahkan atau menyelesaikan masalah. Dalam hal ini, masalah menjadi kunci utama dalam kegiatan pembelajaran, artinya jika tidak ada masalah yang harus diselesaikan maka tidak ada kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

#### D. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN
Pendahuluan 10 Menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Guru membuka pelajaran dengan salam kemudian berdoa.</li> <li>➢ Guru memberi motivasi dengan menunjukkan gambar dan video dari <i>dribbling</i> permainan sepakbola.</li> <li>➢ Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan serta manfaatnya.</li> </ul>
Kegiatan Inti 60 Menit	<p style="text-align: center;"><b>Penyajian masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok.</li> <li>➢ Guru membagikan artikel kepada setiap kelompok mengenai materi <i>dribbling</i> permainan sepakbola.</li> <li>➢ Guru bertanya kepada siswa bagaimana cara melakukan teknik <i>dribbling</i> permainan sepakbola.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><b>Mengorganisasikan siswa untuk belajar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Dengan bantuan lembar kerja, guru membimbing siswa merumuskan masalah, masalah yang ingin diselesaikan yaitu</li> </ul>

	<p>siswa kesulitan dalam pembelajaran materi <i>dribbling</i> permainan sepakbola.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>Membimbing penyelidikan kelompok</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru membimbing siswa melakukan investigasi sesuai petunjuk pada lembar kerja untuk membuktikan hipotesis.</li> <li>➤ Guru membimbing siswa mengumpulkan informasi dan berdiskusi untuk menjawab rumusan masalah.</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>Menyajikan hasil karya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa menyusun laporan sementara hasil investigasi dan pemecahan masalah.</li> <li>➤ Siswa melakukan presentasi untuk mengemukakan hasil investigasi.</li> <li>➤ Guru membimbing kegiatan tanya jawab</li> </ul>
	<p style="text-align: center;"><b>Evaluasi pemecahan masalah</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru membimbing siswa menjawab rumusan masalah, dan melakukan konfirmasi materi <i>dribbling</i> permainan sepakbola.</li> <li>➤ Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban dari rumusan masalah.</li> <li>➤ Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka.</li> </ul>
Penutup 20 Menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Guru membimbing siswa membuat poin-poin penting materi <i>dribbling</i> permainan sepakbola.</li> <li>➤ Guru melakukan evaluasi kepada peserta didik terkait pembelajaran</li> <li>➤ Guru memberi umpan balik peserta didik dalam proses dan hasil pembelajaran dengan cara memberi pertanyaan lisan.</li> <li>➤ Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam penutup.</li> </ul>

**E. Penilaian**

1. Penilaian sikap observasi dalam proses pembelajaran (afektif)
2. Penilaian pengetahuan (kognitif)
3. Penilaian keterampilan (psikomotor)

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

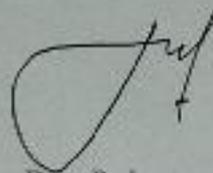


Akhmat Muzjamil, S.Pd

NIP. 19651111 198803 1 015

Kradenan, 17 Mei 2022

Mahasiswa Praktikan



Danu Prahantoro Aji

NPM. 18230155

Kepala Sekolah



Nur Anik, S.Pd., MPd

19640714 198501 1 003

## Lampiran 6 Daftar Nama Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kradenan

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS VII A**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>KODE</b>
1	ADINDA ELFARIANI	T-001
2	AHMAD RIDHO FAUZI	T-002
3	ALDITA MUTIARANI	T-003
4	ANDREA ESPUTRA S.	T-004
5	ANISA BAGUS FATIHATU R.	T-005
6	ARINDRA TRI UTOMO	T-006
7	ARON XSA EDIANDRA	T-007
8	ARTIKA PUTRI SARI	T-008
9	ARUNA PUTRA	T-009
10	ARWEN AURELIA RANSI W.	T-010
11	ATIRIL ARDAN	T-011
12	AUFAR AFIQI GONZA L.	T-012
13	AWAN HADI SETA	T-013
14	AZKIYA MAULIDA AZAHRA	T-014
15	BAGUS MUHAMMAD M.	T-015
16	CAKRA ADI ARDHANA	T-016
17	CHRISTIEAN ADI H.	T-017
18	CYNTHIA CHRISTINE K.	T-018
19	DEDE ARGASAJATI	T-019
20	DIMAS PRAYOGO	T-020
21	FEBRIOMTIAS ZIFANIS	T-021
22	FIORENZA KISTY N.	T-022
23	GELIS ANAYA VALENTINA	T-023
24	JONATHAN PUTRA A.	T-024
25	KRISWANTI PUTRI AULYA	T-025

**DAFTAR NAMA SISWA KELAS VII D**

No.	Nama	NILAI
1	ABDAN DZINNIAM	T-001
2	ADITYA DIMAS HADI S.	T-002
3	AHMAD BAGAS FAUZI	T-003
4	ALIF YUDA PRATAMA	T-004
5	ALVIYANO ANDIKA PRATAMA	T-005
6	ANGGI PUTRI KOMARIYAH	T-006
7	ANISAH NUHA BILQIS	T-007
8	ARDITA ANANDA PUTRI	T-008
9	AYUN RAHMADANI	T-009
10	BAGUS TRI CAHYONO	T-010
11	DAVA ARDIYANTO PRATAMA	T-011
12	DESTA ATIH PERMATA SARI	T-012
13	DHIAS CUKAD NAKULA	T-013
14	DINASTIAN MUKTIAJI	T-014
15	ASYA PUSPITA	T-015
16	FACHRI ROZZAQUL ROFI	T-016
17	FEBRIASARI ARLIAN S.	T-017
18	GHINA HERWITA	T-018
19	KANZA ALFIA PUTRI	T-019
20	M. ANDRI DWI	T-020
21	NABILA AULIA MARFY	T-021
22	NAJWA NAYARA	T-022
23	NIKEN NOVITASARI	T-023
24	PANCA AULIA AHNAF	T-024
25	RAVEL HARTADI	T-025
26	REKHAN EDO SAPUTRO	T-026
27	SALSABILA PUTRI M.	T-027

Lampiran 7 Lembar Kognitif *Pre-Test* Siswa Kelas VII A

**SOAL PILIHAN GANDA KELAS VII A (PRE-TEST)**  
(*Dribble Sepak Bola*)

Nama Siswa : *Latra Adi Ardhana*  
 No. Absen : *16*  
 Kelas : *VII A*  
 Sekolah : *SMP N 1 Kratonan*

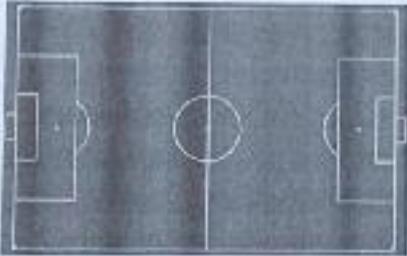
---

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda ( X ) sesuai jawaban yang kalian anggap paling benar!

1. Permainan sepak bola sudah dimainkan oleh 250 juta orang, lebih dari 200 negara yang membuat sepak bola menjadi ...

- a. Lebih populer di dunia
- b. Lebih populer di Indonesia
- c. Lebih populer di kalangan masyarakat
- d. Lebih populer bagi orang dewasa
- e. Lebih populer bagi setiap pecinta sepak bola

2. ~~Ukuran luas lapangan sepak bola yang sering dipakai adalah ...~~



The diagram shows a rectangular soccer field with a central circle, two goal areas, and two goalposts. The field is oriented vertically in the image.

- a. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 7140 meter persegi
- b. 106x68 m (115x74 yd) atau berukuran 8140 meter persegi
- c. 107x68 m (115x74 yd) atau berukuran 9140 meter persegi
- d. 108x68 m (115x74 yd) atau berukuran 6140 meter persegi
- e. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 3140 meter persegi

3. Betapakah ukuran bola pada olahraga sepak bola ...



- a. Diameter 69-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 b. Diameter 63-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 c. Diameter 62-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 d. Diameter 61-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 e. Diameter 68-70 cm dengan berat 410-450 gr
4. Lingkaran tengah pada lapangan sepak bola adalah ...  
 a. 3,15 meter  
 b. 8,15 meter  
 c. 9,15 meter  
 d. 9,20 meter  
 e. 10,11 meter
5. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ...  
 a. Mengumpan  
 b. Mengontrol  
 c. Menggiring  
 d. Menembak bola ke gawang  
 e. Melatih
6. Pelanggaran yang terjadi di daerah gawang oleh pemain bertaham pada permainan sepak bola akan mengakibatkan ...  
 a. Tendangan gawang  
 b. Tendangan penalti  
 c. Tendangan bebas  
 d. Tendangan sudut  
 e. Tendangan awal

7. Kartu adalah tanda bahwa seseorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan sepak bola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ...
- a. Merah
- b. Putih
- c. Kuning
- d. Biru
- e. Hijau
8. Untuk dapat bermain yang baik dalam permainan sepak bola perlu adanya ...
- a. Pandai menendang bola
- b. Pandai merebut bola
- c. Kerja sama yang kompak
- d. Pandai mencetak bola
- e. Berlari kencang
9. Teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan ...
- a. Ujung sikut
- b. Ujung kaki
- c. Ujung bagian belakang kaki
- d. Kaki bagian dalam
- e. Telapak kaki
10. Pada permainan sepak bola, tujuan gerak tipu adalah ...
- a. Memperlihatkan penguasaan teknik
- b. Menunjukkan keterampilannya
- c. Menunjukkan kelentaran tubuhnya
- d. Mengecoh lawan
- e. Memancing lawan untuk bergerak
11. Berikut ini keterampilan teknik yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola, kecuali ...
- a. *Passing*
- b. *Shooting*
- c. *Heading*
- d. *Dribbling*
- e. *Lay up shoot*

12. Pemain penyerang depan yang bertugas untuk menendak gol ke gawang lawan disebut ...
- a. *Back*
  - b.  *Striker*
  - c. *Midfielder*
  - d. Kiper
  - e. Gelandang
13. Manfaat dari bermain sepak bola adalah ...
- a. Menambah kebugaran dalam tubuh
  - b. Menambah stamina dalam tubuh
  - c. Meningkatkan kerja tim serta sosial
  - d. Membantu tumbuh kembang anak
  - e.  Semua benar
14. Pada saat perpanjangan waktu skor kedua tim masih seimbang dan kedua tim tetap kuat. Maka, yang harus dilakukan adalah ...
- a. Tendangan bebas
  - b. *Passing*
  - c. *Break*
  - d.  Adu penalti
  - e. Menyundul
15. Tipe menggiring bola pada saat menendang bola dengan agak kuat sampai bola menggelinding jauh, lalu berlari dengan cepat untuk mengejarnya disebut ...
- a.  *Speed dribbling*
  - b. *Closed dribbling*
  - c. *Dribbling*
  - d. *Strike*
  - e. *Back*
16. Posisi kaki saat melakukan *dribbling* adalah ...
- a. Tegak
  - b. Menyilang
  - c. Diangkat lalu menendang
  - d.  Sedikit menekuk salah satu kaki di depan
  - e. Diam

17. Ketika posisi teman ditutup semua lawan, sehingga tidak bisa mengoper dan posisi kita yang membawa bola bebas, sebaiknya apa yang kita lakukan ...
- a. *Dribbling* ke pertahanan lawan      ✗ Menembak bola ke gawang  
 b. Menbuang bola ke samping      e. Melakukan serangan kilat  
 c. Mengoper bola ke lawan
18. Ketika bola masuk ke dalam gawang disebut ...
- a. *Kick off*      d. *Out*  
 ✗ *Goal*      e. *Corner kick*  
 c. *Offside*
19. Penjaga gawang disebut juga ...
- ✗ *Keeper*      d. *Coach*  
 b. *Wasit*      e. *Manager*  
 c. *Hakim garis*
20. Teknik mengoper bola disebut juga ...
- a. *Dribbling*      d. *Jumping*  
 b. *Stopping*      ✗ *Passing*  
 c. *Heading*

Total : 17 x 100  
 = 100  
 = 85

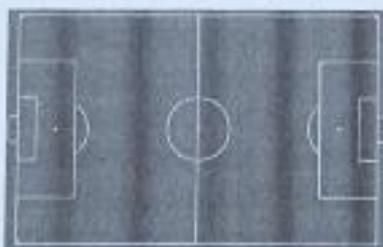
**SOAL PILIHAN GANDA KELAS VII A (PRE-TEST)**  
(Drainir Sepak Bola)

Nama Siswa : *Adinda Elqadiri*  
 No. Absen : 1  
 Kelas : VII A  
 Sekolah : SMP N 1 Kradenan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda ( X ) sesuai jawaban yang kalian anggap paling benar!

1. Permainan sepak bola sudah dimainkan oleh 250 juta orang, lebih dari 200 negara yang membuat sepak bola menjadi ...
- a. Lebih populer di dunia
  - b. Lebih populer di Indonesia
  - c. Lebih populer di kalangan masyarakat
  - d. Lebih populer bagi orang dewasa
  - e. Lebih populer bagi setiap pecinta sepak bola

2. Ukuran luas lapangan sepak bola yang sering dipakai adalah ...



- a. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 7140 meter persegi
- b. 106x68 m (115x74 yd) atau berukuran 8140 meter persegi
- c. 107x68 m (115x74 yd) atau berukuran 9140 meter persegi
- d. 108x68 m (115x74 yd) atau berukuran 6140 meter persegi
- e. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 3140 meter persegi

✗ Berapakah ukuran bola pada olahraga sepak bola ...



- ✗ a. Diameter 69-70 cm dengan berat 410-450 gr
- b. Diameter 63-70 cm dengan berat 410-450 gr
- c. Diameter 62-70 cm dengan berat 410-450 gr
- d. Diameter 61-70 cm dengan berat 410-450 gr
- e. Diameter 68-70 cm dengan berat 410-450 gr

4. Lingkaran tengah pada lapangan sepak bola adalah ...

- a. 3,15 meter
- b. 8,15 meter
- ✗ c. 9,15 meter
- d. 9,20 meter
- e. 10,11 meter

5. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ...

- a. Mengampan
- b. Mengontrol
- c. Menggiring
- d. Menembak bola ke gawang
- ✗ e. Melatih

6. Pelanggaran yang terjadi di daerah gawang oleh pemain bertahan pada permainan sepak bola akan mengakibatkan ...

- a. Tendangan gawang
- ✗ b. Tendangan penalti
- c. Tendangan bebas
- d. Tendangan sudut
- e. Tendangan awal

7. Kartu adalah tanda bahwa seseorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan sepak bola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ...
- a. Merah  
 b. Putih  
 c. Kuning  
 d. Biru  
 e. Hijau
8. Untuk dapat bermain yang baik dalam permainan sepak bola perlu adanya ...
- a. Pandai menendang bola  
 b. Pandai merebut bola  
 c. Kerja sama yang kompak  
 d. Pandai mencetak bola  
 e. Berlari kencang
9. Teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan ...
- a. Ujung sikut  
 b. Ujung kaki  
 c. Ujung bagian belakang kaki  
 d. Kaki bagian dalam  
 e. Telapak kaki
10. Pada permainan sepak bola, tujuan gerak tipu adalah ...
- a. Memperlihatkan penguasaan teknik  
 b. Menunjukkan keterampilannya  
 c. Menunjukkan kelenturan tubuhnya  
 d. Mengecoh lawan  
 e. Memancing lawan untuk bergerak
11. Berikut ini keterampilan teknik yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola, kecuali ...
- a. *Passing*  
 b. *Shooting*  
 c. *Heading*  
 d. *Dribbling*  
 e. *Lay up shoot*



17. Ketika posisi teman ditutup semua lawan, sehingga tidak bisa mengoper dan posisi kita yang membawa bola bebas, sebaiknya apa yang kita lakukan ...

- a. *Dribbling* ke pertahanan lawan      ✗ Menembak bola ke gawang  
 b. Membuang bola ke samping      e. Melakukan serangan kilat  
 c. Mengoper bola ke lawan

18. Ketika bola masuk ke dalam gawang disebut ...

- a. *Kick off*      d. *Out*  
 ✗ *Goal*      e. *Corner kick*  
 c. *Offside*

19. Penjaga gawang disebut juga ...

- ✗ *Keeper*      d. *Coach*  
 b. Wasit      e. *Manager*  
 c. Hakim garis

20. Teknik mengoper bola disebut juga ...

- ✗ *Dribbing*      d. *Jumping*  
 b. *Stopping*      e. *Passing*  
 c. *Heading*

$$\text{Jumlah} = \frac{13 \times 100}{100}$$

65

Lampiran 8 Lembar Kognitif *Post-Test* Siswa Kelas VII A

**SOAL PILIHAN GANDA KELAS VII A (POST-TEST)**  
(*Dribble Sepak Bola*)

Nama Siswa : *Brian Aurelia Rodry W.*  
 No. Absen : *36*  
 Kelas : *VII A*  
 Sekolah : *SMP N 1 Kaduran*

---

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda ( X ) sesuai jawaban yang kalian anggap paling benar!

- Permainan sepak bola sudah dimainkan oleh 250 juta orang, lebih dari 200 negara yang membuat sepak bola menjadi ...
  - Lebih populer di dunia
  - Lebih populer di Indonesia
  - Lebih populer di kalangan masyarakat
  - Lebih populer bagi orang dewasa
  - Lebih populer bagi setiap pecinta sepak bola
- Ukuran luas lapangan sepak bola yang sering dipakai adalah ...
 



  - 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 7140 meter persegi
  - 106x68 m (115x74 yd) atau berukuran 8140 meter persegi
  - 107x68 m (115x74 yd) atau berukuran 9140 meter persegi
  - 108x68 m (115x74 yd) atau berukuran 6140 meter persegi
  - 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 3140 meter persegi

3. Berapakah ukuran bola pada olahraga sepak bola ...



- a. Diameter 69-70 cm dengan berat 410-450 gr
- b. Diameter 63-70 cm dengan berat 410-450 gr
- c. Diameter 62-70 cm dengan berat 410-450 gr
- d. Diameter 61-70 cm dengan berat 410-450 gr
- e. Diameter 68-70 cm dengan berat 410-450 gr

4. Lingkaran tengah pada lapangan sepak bola adalah ...

- a. 3,15 meter
- b. 8,15 meter
- c. 9,15 meter
- d. 9,20 meter
- e. 10,11 meter

5. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ...

- a. Mengumpan
- b. Mengontrol
- c. Menggiring
- d. Menembak bola ke gawang
- e. Melatih

6. Pelanggaran yang terjadi di daerah gawang oleh pemain bertahan pada permainan sepak bola akan mengakibatkan ...

- a. Tendangan gawang
- b. Tendangan pinalti
- c. Tendangan bebas
- d. Tendangan sudut
- e. Tendangan awal

7. Kartu adalah tanda bahwa seseorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan sepak bola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ...
- a. Merah
  - b. Putih
  - c. Kuning
  - d. Biru
  - e. Hijau
8. Untuk dapat bermain yang baik dalam permainan sepak bola perlu adanya ...
- a. Pandai merendang bola
  - b. Pandai merebut bola
  - c. Kerja sama yang kompak
  - d. Pandai menendang bola
  - e. Berdiri kencang
9. Teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan ...
- a. Ujung sikat
  - b. Ujung kaki
  - c. Ujung bagian belakang kaki
  - d. Kaki bagian dalam
  - e. Telapak kaki
10. Pada permainan sepak bola, tujuan gerak tipe adalah ...
- a. Memperlihatkan penguasaan teknik
  - b. Menunjukkan keterampilan
  - c. Menunjukkan kelenturan tubuhnya
  - d. Menggocoh lawan
  - e. Memancing lawan untuk bergerak
11. Berikut ini keterampilan teknik yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola, kecuali ...
- a. *Passing*
  - b. *Shooting*
  - c. *Heading*
  - d. *Dribbling*
  - e. *Lay up shoot*

12. Pemain penyerang depan yang bertugas untuk mencetak gol ke gawang lawan disebut ...
- a. *Back*
  - b.  *Striker*
  - c. *Midfielder*
  - d. *Kiper*
  - e. *Gelandang*
13. Manfaat dari bermain sepak bola adalah ...
- a. Menambah kebugaran dalam tubuh
  - b. Menambah stamina dalam tubuh
  - c. Meningkatkan kerja tim serta sosial
  - d. Membantu tumbuh kembang anak
  - e.  Semua benar
14. Pada saat perpanjangan waktu skor kedua tim masih seimbang dan kedua tim tetap kuat. Maka, yang harus dilakukan adalah ...
- a. Tendangan bebas
  - b. *Passing*
  - c. Menyundul
  - d.  Adu penalti
  - e. *Break*
15. Tipe menggiring bola pada saat menendang bola dengan agak kuat sampai bola menggelinding jauh, lalu berlari dengan cepat untuk mengejarnya disebut ...
- a.  *Speed dribbling*
  - b. *Closed dribbling*
  - c. *Dribbling*
  - d. *Strike*
  - e. *Back*
16. Posisi kaki saat melakukan *dribbling* adalah ...
- a. Tegak
  - b. Menyilang
  - c. Diangkat lalu menendang
  - d.  Sedikit menekuk salah satu kaki di depan
  - e. Diam

17. Ketika posisi teman ditutup semua lawan, sehingga tidak bisa mengoper dan posisi kita yang membawa bola bebas, sebaiknya apa yang kita lakukan ...
- a. *Dribbling* ke pertahanan lawan
  - b. Membuang bola ke samping
  - c. Mengoper bola ke lawan
  - d. Menembak bola ke gawang
  - e. Melakukan serangan kilat
18. Ketika bola masuk ke dalam gawang disebut ...
- a. *Kick off*
  - b. *Goal*
  - c. *Offside*
  - d. *Out*
  - e. *Corner kick*
19. Penjaga gawang disebut juga ...
- a. *Keeper*
  - b. Wasit
  - c. Hakim garis
  - d. *Coach*
  - e. *Manager*
20. Teknik mengoper bola disebut juga ...
- a. *Dribbling*
  - b. *Supporting*
  - c. *Heading*
  - d. *Jumping*
  - e. *Passing*

$$\text{Jarak} = \frac{20 \times 100}{100}$$

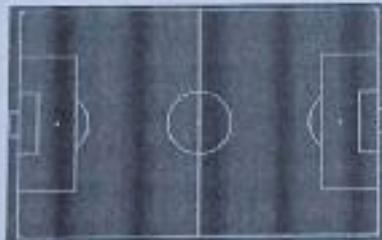
= 20

SOAL PILIHAN GANDA KELAS VII A (POST-TEST)  
(Drabble Sepak Bola)

Nama Siswa : Achuda Elviani  
No. Absen : 1  
Kelas : VII A  
Sekolah : SMP N 1 Kraksaan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda ( X ) sesuai jawaban yang kalian anggap paling benar!

1. Permainan sepak bola sudah dimainkan oleh 250 juta orang, lebih dari 200 negara yang membuat sepak bola menjadi ...
- a. Lebih populer di dunia
  - b. Lebih populer di Indonesia
  - c. Lebih populer di kalangan masyarakat
  - d. Lebih populer bagi orang dewasa
  - e. Lebih populer bagi setiap pecinta sepak bola
2. Ukuran luas lapangan sepak bola yang sering dipakai adalah ...



- a. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 7140 meter persegi
- b. 106x68 m (115x74 yd) atau berukuran 8140 meter persegi
- c. 107x68 m (115x74 yd) atau berukuran 9140 meter persegi
- d. 108x68 m (115x74 yd) atau berukuran 6140 meter persegi
- e. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 3140 meter persegi

Berapakah ukuran bola pada olahraga sepak bola ...



- a. Diameter 69-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 b. Diameter 63-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 c. Diameter 62-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 d. Diameter 61-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 e. Diameter 68-70 cm dengan berat 410-450 gr
4. Lingkaran tengah pada lapangan sepak bola adalah ...  
 a. 3,15 meter  
 b. 8,15 meter  
 c. 9,15 meter  
 d. 9,20 meter  
 e. 10,11 meter
5. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ...  
 a. Mengumpan  
 b. Mengontrol  
 c. Menggiring  
 d. Menembak bola ke gawang  
 e. Melatih
6. Pelanggaran yang terjadi di daerah gawang oleh pemain bertahan pada permainan sepak bola akan mengakibatkan ...  
 a. Tendangan gawang  
 b. Tendangan penalti  
 c. Tendangan bebas  
 d. Tendangan sudut  
 e. Tendangan awal

7. Kartu adalah tanda bahwa seseorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan sepak bola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ...

- a. Merah
- b. Putih
- c. Kuning
- d. Biru
- e. Hijau

8. Untuk dapat bermain yang baik dalam permainan sepak bola perlu adanya ...

- a. Pandai menendang bola
- b. Pandai merebut bola
- c. Kerja sama yang kompak
- d. Pandai mencetak bola
- e. Berlari kencang

9. Teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan ...

- a. Ujung sikut
- b. Ujung kaki
- c. Ujung bagian belakang kaki
- d. Kaki bagian dalam
- e. Telapak kaki

10. Pada permainan sepak bola, tujuan gerak tipu adalah ...

- a. Memperlihatkan penguasaan teknik
- b. Menunjukkan keterampilannya
- c. Menunjukkan kelenturan tubuhnya
- d. Mengecoh lawan
- e. Memancing lawan untuk bergerak

11. Berikut ini keterampilan teknik yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola, kecuali ...

- a. *Passing*
- b. *Shooting*
- c. *Heading*
- d. *Dribbling*
- e. *Lay up shoot*



17. Ketika posisi teman ditutup semua lawan, sehingga tidak bisa mengoper dan posisi kita yang membawa bola bebas, sebaiknya apa yang kita lakukan ...

- a. *Dribbling* ke pertahanan lawan
- b. Membuang bola ke samping
- c. Mengoper bola ke lawan
- d. Menembak bola ke gawang
- e. Melakukan serangan kilat

18. Ketika bola masuk ke dalam gawang disebut ...

- a. *Kick off*
- b. *Goal*
- c. *Offside*
- d. *Out*
- e. *Corner kick*

19. Penjaga gawang disebut juga ...

- a. *Keeper*
- b. Wasit
- c. Hakim garis
- d. *Coach*
- e. *Manager*

20. Teknik mengoper bola disebut juga ...

- a. *Dribbing*
- b. *Stopping*
- c. *Heading*
- d. *Jumping*
- e. *Passing*

Total :  $16 \times 100$   
 = 100  
 100

Lampiran 9 Lembar Kognitif *Pre-Test* Siswa Kelas VII D

**SOAL PILIHAN GANDA KELAS VII D (PRE-TEST)**  
(*Dribble Sepak Bola*)

Nama Siswa : *Ahmad Bagus Fauzi*  
 No. Absen : *3*  
 Kelas : VII D  
 Sekolah : SMP N 1 Krudenan

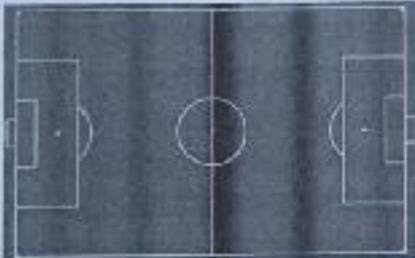
---

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda ( X ) sesuai jawaban yang kalian anggap paling benar!

1. Permainan sepak bola sudah dimainkan oleh 250 juta orang, lebih dari 200 negara yang membuat sepak bola menjadi ...

- a. Lebih populer di dunia
- b. Lebih populer di Indonesia
- c. Lebih populer di kalangan masyarakat
- d. Lebih populer bagi orang dewasa
- e. Lebih populer bagi setiap pecinta sepak bola

2. Ukuran luas lapangan sepak bola yang sering dipakai adalah ...



- a. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 7140 meter persegi
- b. 106x68 m (115x74 yd) atau berukuran 8140 meter persegi
- c. 107x68 m (115x74 yd) atau berukuran 9140 meter persegi
- d. 108x68 m (115x74 yd) atau berukuran 6140 meter persegi
- e. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 3140 meter persegi

3. Berapakah ukuran bola pada olahraga sepak bola ...



- a. Diameter 66-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 b. Diameter 63-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 c. Diameter 62-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 d. Diameter 61-70 cm dengan berat 410-450 gr  
 e. Diameter 68-70 cm dengan berat 410-450 gr
4. Lingkaran tengah pada lapangan sepak bola adalah ...  
 a. 3,15 meter  
 b. 8,15 meter  
 c. 9,15 meter  
 d. 9,20 meter  
 e. 10,11 meter
5. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ...  
 a. Mengumpan  
 b. Mengontrol  
 c. Menggiring  
 d. Menembak bola ke gawang  
 e. Melatih
6. Pelanggaran yang terjadi di daerah gawang oleh pemain bertahan pada permainan sepak bola akan mengakibatkan ...  
 a. Tendangan gawang  
 b. Tendangan pinalti  
 c. Tendangan bebas  
 d. Tendangan sudut  
 e. Tendangan awal

7. Kartu adalah tanda bahwa seseorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan sepak bola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ...
- a. Merah
  - b. Putih
  - c. Kuning
  - d. Biru
  - e. Hijau
8. Untuk dapat bermain yang baik dalam permainan sepak bola perlu adanya ...
- a. Pandai menendang bola
  - b. Pandai merebut bola
  - c. Kerja sama yang kompak
  - d. Pandai mencetak bola
  - e. Berlari kencang
9. Teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan ...
- a. Ujung sikut
  - b. Ujung kaki
  - c. Ujung bagian belakang kaki
  - d. Kaki bagian dalam
  - e. Telapak kaki
10. Pada permainan sepak bola, tujuan gerak tipu adalah ...
- a. Memperlihatkan penguasaan teknik
  - b. Menunjukkan keterampilannya
  - c. Menunjukkan kelenturan tubuhnya
  - d. Mengesah lawan
  - e. Memancing lawan untuk bergerak
11. Berikut ini keterampilan teknik yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola, kecuali ...
- a. *Passing*
  - b. *Shooting*
  - c. *Heading*
  - d. *Dribbling*
  - e. *Lay up shoot*

12. Pemain penyerang depan yang bertugas untuk mencetak gol ke gawang lawan disebut ...
- a. *Back*  
 *Striker*  
 c. *Midfielder*
- d. Kiper  
 e. Gelandang
13. Manfaat dari bermain sepak bola adalah ...
- a. Merambah kebugaran dalam tubuh  
 b. Merambah stamina dalam tubuh  
 c. Meningkatkan kerja tim serta sosial  
 d. Membantu tumbuh kembang anak  
 Semua benar
14. Pada saat perpanjangan waktu skor kedua tim masih seimbang dan kedua tim tetap kuat. Maka, yang harus dilakukan adalah ...
- a. Tendangan bebas  
 b. *Passing*  
 c. Menyundul
- Ada penalti  
 e. *Freek*
15. Tipe menggiring bola pada saat menendang bola dengan agak kuat sampai bola menggelinding jauh, lalu berlari dengan cepat untuk mengejarnya disebut ...
- Speed dribbling*  
 b. *Closed dribbling*  
 e. *Dribbling*
- d. *Strike*  
 e. *Back*
16. Posisi kaki saat melakukan *dribbling* adalah ...
- a. Tegak  
 b. Menyilang  
 c. Diangkat lalu menendang
- Sedikit menekuk salah satu kaki di depan  
 e. Diam

17. Ketika posisi teman ditutup semua lawan, sehingga tidak bisa mengoper dan posisi kita yang membawa bola bebas, sebaiknya apa yang kita lakukan ...

- a. *Dribbling* ke pertahanan lawan
- b. Membuang bola ke samping
- c. Mengoper bola ke lawan
- d. Menendak bola ke gawang
- e. Melakukan serangan kilat

18. Ketika bola masuk ke dalam gawang disebut ...

- a. *Kick off*
- b. *Goal*
- c. *Offside*
- d. *Out*
- e. *Corner kick*

19. Penjaga gawang disebut juga ...

- a. *Keeper*
- b. Wasit
- c. Hakim garis
- d. *Coach*
- e. *Manager*

20. Teknik mengoper bola disebut juga ...

- a. *Dribbing*
- b. *Stopping*
- c. *Heading*
- d. *Jumping*
- e. *Passing*

Total :  $\frac{18 \times 100}{100}$   
 180

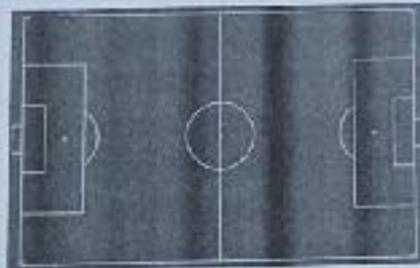
SOAL PILIHAN GANDA KELAS VII D (PRE-TEST)  
(Dribble Sepak Bola)

Nama Siswa : Niken Novitasari  
 No. Absen : 23  
 Kelas : VII D  
 Sekolah : SMP N 1 Kradenan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda ( X ) sesuai jawaban yang kalian anggap paling benar!

- Permainan sepak bola sudah dimainkan oleh 250 juta orang, lebih dari 200 negara yang membuat sepak bola menjadi ...
- Lebih populer di dunia
  - Lebih populer di Indonesia
  - Lebih populer di kalangan masyarakat
  - Lebih populer bagi orang dewasa
  - Lebih populer bagi setiap pecinta sepak bola

- Ukuran luas lapangan sepak bola yang sering dipakai adalah ...



- 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 7140 meter persegi
- 106x68 m (115x74 yd) atau berukuran 8140 meter persegi
- 107x68 m (115x74 yd) atau berukuran 9140 meter persegi
- 108x68 m (115x74 yd) atau berukuran 6140 meter persegi
- 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 3140 meter persegi

4. Berapakah ukuran bola pada olahraga sepak bola ...



- a. Diameter 69-70 cm dengan berat 410-450 gr
- b. Diameter 63-70 cm dengan berat 410-450 gr
- c. Diameter 62-70 cm dengan berat 410-450 gr
- d. Diameter 61-70 cm dengan berat 410-450 gr
- e. Diameter 68-70 cm dengan berat 410-450 gr

4. Lingkaran tengah pada lapangan sepak bola adalah ...

- a. 3,15 meter
- b. 8,15 meter
- c. 9,15 meter
- d. 9,20 meter
- e. 10,11 meter

5. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ...

- a. Mengumpan
- b. Mengontrol
- c. Menggiring
- d. Menerabak bola ke gawang
- e. Melatih

6. Pelanggaran yang terjadi di daerah gawang oleh pemain bertahan pada permainan sepak bola akan mengakibatkan ...

- a. Tendangan gawang
- b. Tendangan penalti
- c. Tendangan bebas
- d. Tendangan sudut
- e. Tendangan awal

7. Kartu adalah tanda bahwa seseorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan sepak bola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ...

- a. Merah
- b. Putih
- c. Kuning
- d. Biru
- e. Hijau

8. Untuk dapat bermain yang baik dalam permainan sepak bola perlu adanya ...

- a. Pandai menendang bola
- b. Pandai merebut bola
- c. Kerja sama yang kompak
- d. Pandai menetak bola
- e. Berlari kencang

9. Teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan ...

- a. Ujung sikat
- b. Ujung kaki
- c. Ujung bagian belakang kaki
- d. Kaki bagian dalam
- e. Telapak kaki

10. Pada permainan sepak bola, tujuan gerak tipu adalah ...

- a. Mempertahankan penguasaan teknik
- b. Menunjukkan keterampilannya
- c. Menunjukkan kelenturan tubuhnya
- d. Mengecoh lawan
- e. Memancing lawan untuk bergerak

11. Berikut ini keterampilan teknik yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola, kecuali ...

- a. *Passing*
- b. *Shooting*
- c. *Heading*
- d. *Dribbling*
- e. *Lay up shoot*



17. Ketika posisi teman ditutup semua lawan, sehingga tidak bisa mengoper dan posisi kita yang membawa bola bebas, sebaiknya apa yang kita lakukan ...

- a. *Dribbling* ke pertahanan lawan
- b. Membuang bola ke samping
- c. Mengoper bola ke lawan
- d. Menembak bola ke gawang
- e. Melakukan serangan kilat

18. Ketika bola masuk ke dalam gawang disebut ...

- a. *Kick off*
- b. *Goal*
- c. *Offside*
- d. *Out*
- e. *Corner kick*

19. Penjaga gawang disebut juga ...

- a. *Keeper*
- b. Wasit
- c. Hakim garis
- d. *Coach*
- e. *Manager*

20. Teknik mengoper bola disebut juga ...

- a. *Dribbling*
- b. *Stopping*
- c. *Heading*
- d. *Jumping*
- e. *Passing*

$$\begin{array}{r}
 \text{Ratae} : 11 \times 100 \\
 \hline
 100 \\
 \hline
 55
 \end{array}$$

Lampiran 10 Lembar Kognitif *Post-Test* Siswa Kelas VII D

**SOAL PILIHAN GANDA KELAS VII D (POST-TEST)**  
(Dribble Sepak Bola)

Nama Siswa : Ahmad Bagas Fauzi  
No. Absen : 3  
Kelas : VII D  
Sekolah : SMP N 1 Kradenan

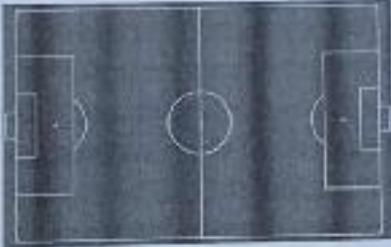
---

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda ( X ) sesuai jawaban yang kalian anggap paling benar!

1. Permainan sepak bola sudah dimainkan oleh 250 juta orang, lebih dari 200 negara yang membuat sepak bola menjadi ...

- a. Lebih populer di dunia
- b. Lebih populer di Indonesia
- c. Lebih populer di kalangan masyarakat
- d. Lebih populer bagi orang dewasa
- e. Lebih populer bagi setiap pecinta sepak bola

2. Ukuran luas lapangan sepak bola yang sering dipakai adalah ...



- a. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 7140 meter persegi
- b. 106x68 m (115x74 yd) atau berukuran 8140 meter persegi
- c. 107x68 m (115x74 yd) atau berukuran 9140 meter persegi
- d. 108x68 m (115x74 yd) atau berukuran 6140 meter persegi
- e. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 3140 meter persegi

3. Berapakah ukuran bola pada olahraga sepak bola ...



- a. Diameter 69-70 cm dengan berat 410-450 gr
  - b. Diameter 63-70 cm dengan berat 410-450 gr
  - c. Diameter 62-70 cm dengan berat 410-450 gr
  - d. Diameter 61-70 cm dengan berat 410-450 gr
  - e. Diameter 68-70 cm dengan berat 410-450 gr
4. Lingkaran tengah pada lapangan sepak bola adalah ...
- a. 3,15 meter
  - b. 8,15 meter
  - c. 9,15 meter
  - d. 9,20 meter
  - e. 10,11 meter
5. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ...
- a. Mengumpan
  - b. Mengontrol
  - c. Menggiring
  - d. Menembak bola ke gawang
  - e. Melatih
6. Pelanggaran yang terjadi di daerah gawang oleh pemain bertahan pada permainan sepak bola akan mengakibatkan ...
- a. Tendangan gawang
  - b. Tendangan pinalti
  - c. Tendangan bebas
  - d. Tendangan sudut
  - e. Tendangan awal

7. Kartu adalah tanda bahwa seseorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan sepak bola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ...
- a. Merah
  - b. Putih
  - c. Kuning
  - d. Biru
  - e. Hijau
8. Untuk dapat bermain yang baik dalam permainan sepak bola perlu adanya ...
- a. Pandai merendang bola
  - b. Pandai merbut bola
  - c. Kerja sama yang kompak
  - d. Pandai mencetak bola
  - e. Berlaris kencang
9. Teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan ...
- a. Ujung sikut
  - b. Ujung kaki
  - c. Ujung bagian belakang kaki
  - d. Kaki bagian dalam
  - e. Telapak kaki
10. Pada permainan sepak bola, tujuan gerak tipu adalah ...
- a. Memperlihatkan penguasaan teknik
  - b. Menunjukkan keterampilannya
  - c. Menunjukkan kelenturan tubuhnya
  - d. Mengeset lawan
  - e. Memancing lawan untuk bergerak
11. Berikut ini keterampilan teknik yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola, kecuali ...
- a. *Passing*
  - b. *Shooting*
  - c. *Heading*
  - d. *Dribbling*
  - e. *Lay up shoot*



17. Ketika posisi teman ditutup semua lawan, sehingga tidak bisa mengoper dan posisi kita yang membawa bola bebas, sebaiknya apa yang kita lakukan ...
- Dribbling* ke pertahanan lawan      d. Menembak bola ke gawang  
 b. Membuang bola ke samping      e. Melakukan serangan kilat  
 c. Mengoper bola ke lawan
18. Ketika bola masuk ke dalam gawang disebut ...
- a. *Kick off*      d. *Goal*  
 *Goal*      e. *Corner kick*  
 c. *Offside*
19. Penjaga gawang disebut juga ...
- Keeper*      d. *Coach*  
 b. *Wast*      e. *Manager*  
 c. *Hakim garis*
20. Teknik mengoper bola disebut juga ...
- a. *Dribbling*      d. *Jumping*  
 b. *Stopping*       *Passing*  
 c. *Heading*

Total : 20 x 100  
 = 2000  
 = 2000

SOAL PILIHAN GANDA KELAS VII D (POST-TEST)  
(Dribble Sepak Bola)

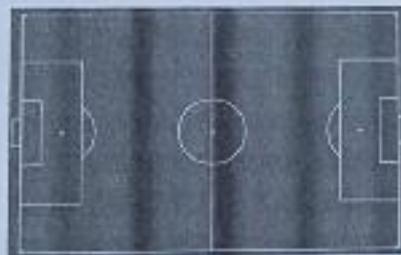
Nama Siswa : Niken Novita Sari  
No. Absen : 23  
Kelas : VII D  
Sekolah : SMP N 1 Krudenan

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberikan tanda ( X ) sesuai jawaban yang kalian anggap paling benar!

1. Permainan sepak bola sudah dimainkan oleh 250 juta orang, lebih dari 200 negara yang membuat sepak bola menjadi ...

- a. Lebih populer di dunia  
b. Lebih populer di Indonesia  
c. Lebih populer di kalangan masyarakat  
d. Lebih populer bagi orang dewasa  
e. Lebih populer bagi setiap pecinta sepak bola

2. Ukuran luas lapangan sepak bola yang sering dipakai adalah ...



- a. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 7140 meter persegi  
 b. 106x68 m (115x74 yd) atau berukuran 8140 meter persegi  
c. 107x68 m (115x74 yd) atau berukuran 9140 meter persegi  
d. 108x68 m (115x74 yd) atau berukuran 6140 meter persegi  
e. 105x68 m (115x74 yd) atau berukuran 3140 meter persegi

4. Berapakah ukuran bola pada olahraga sepak bola ...



- a. Diameter 69-70 cm dengan berat 410-450 gr
- b. Diameter 63-70 cm dengan berat 410-450 gr
- c. Diameter 62-70 cm dengan berat 410-450 gr
- d. Diameter 61-70 cm dengan berat 410-450 gr
- e. Diameter 68-70 cm dengan berat 410-450 gr

4. Lingkaran tengah pada lapangan sepak bola adalah ...

- a. 3,15 meter
- b. 8,15 meter
- c. 9,15 meter
- d. 9,20 meter
- e. 10,11 meter

5. Berikut ini teknik dasar dalam permainan sepak bola, kecuali ...

- a. Mengumpan
- b. Mengontrol
- c. Menggiring
- d. Menembak bola ke gawang
- e. Melatih

6. Pelanggaran yang terjadi di daerah gawang oleh pemain bertahap pada permainan sepak bola akan mengakibatkan ...

- a. Tendangan gawang
- b. Tendangan penalti
- c. Tendangan bebas
- d. Tendangan sudut
- e. Tendangan awal

7. Kartu adalah tanda bahwa seseorang pemain telah melakukan suatu pelanggaran. Tanda bahwa seorang pemain dikeluarkan dari pertandingan sepak bola adalah apabila seorang pemain mendapatkan kartu yang berwarna ...

- a. Merah
- b. Putih
- c. Kuning
- d. Biru
- e. Hijau

8. Untuk dapat bermain yang baik dalam permainan sepak bola perlu adanya ...

- a. Pandai menendang bola
- b. Pandai merebut bola
- c. Kerja sama yang kompak
- d. Pandai mencetak bola
- e. Berlari kencang

9. Teknik menggiring bola dapat dilakukan dengan menggunakan ...

- a. Ujung sikut
- b. Ujung kaki
- c. Ujung bagian belakang kaki
- d. Kaki bagian dalam
- e. Telapak kaki

10. Pada permainan sepak bola, tujuan gerak tipu adalah ...

- a. Memperlihatkan penguasaan teknik
- b. Menunjukkan keterampilannya
- c. Menunjukkan kelenturan tubuhnya
- d. Mengecoh lawan
- e. Memancing lawan untuk bergerak

11. Berikut ini keterampilan teknik yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola, kecuali ...

- a. *Passing*
- b. *Shooting*
- c. *Heading*
- d. *Dribbling*
- e. *Lay up shoot*

12. Pemain penyerang depan yang bertugas untuk mencetak gol ke gawang lawan disebut ...

- a. *Back*
- b. *Striker*
- c. *Midfielder*
- d. Kiper
- e. Gelandang

13. Manfaat dari bermain sepak bola adalah ...

- a. Menambah kebugaran dalam tubuh
- b. Menambah stamina dalam tubuh
- c. Meningkatkan kerja tim serta sosial
- d. Membantu tumbuh kembang anak
- e. Semua benar

14. Pada saat perpanjangan waktu skor kedua tim masih seimbang dan kedua tim tetap kuat. Maka, yang harus dilakukan adalah ...

- a. Tendangan bebas
- b. Adu penalti
- c. *Passing*
- d. *Break*
- e. Menyundul

15. Tipe menggiring bola pada saat menendang bola dengan agak kuat sampai bola menggelinding jauh, lalu berlari dengan cepat untuk mengejarnya disebut ...

- a. *Speed dribbling*
- b. *Closed dribbling*
- d. *Strike*
- e. *Back*

c. *Dribbling*

16. Posisi kaki saat melakukan *dribbling* adalah ...

- a. Tegak
- b. Menyilang
- c. Diangkat lalu menendang
- d. Sedikit menekuk salah satu kaki di depan
- e. Diam

17. Ketika posisi teman ditangis semua lawan, sehingga tidak bisa mengoper dan posisi kita yang membawa bola bebas, sebaiknya apa yang kita lakukan ...

- ~~Dribbling~~ ke pertahanan lawan      d. Menembak bola ke gawang  
 b. Membuang bola ke samping      e. Melakukan serangan kilat  
 c. Mengoper bola ke lawan

18. Ketika bola masuk ke dalam gawang disebut ...

- a. Kick off      d. Out  
 ~~Goal~~      e. Corner kick  
 c. Offside

19. Penjaga gawang disebut juga ...

- ~~Keeper~~      d. Coach  
 b. Wasit      e. Manager  
 c. Hakim garis

20. Teknik mengoper bola disebut juga ...

- a. Dribbling      d. Jumping  
 b. Stopping       ~~Passing~~  
 c. Heading

$$\text{Total} : \frac{15 \times 100}{100}$$

75

Lampiran 11 Lembar Penilaian Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII A

**LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR DRIBBLE SEPAK BOLA KELAS  
VII A (PRE-TEST)**

No.	Nama Siswa	Penilaian Aspek			Total	Nilai
		I	II	III		
1.	Adinda Elharani	3	3	2	8	67
2.	Abmad Ridho Fauzi	3	3	2	8	67
3.	Aldia Mutiarami	3	2	2	7	58
4.	Andreu Espatra S	4	3	2	9	75
5.	Antoa Bagus Fatihani R	3	3	3	9	75
6.	Arindra Tri Utomo	2	2	2	6	50
7.	Aron Xsa Ediandra	4	4	3	11	92
8.	Artika Putri Sari	4	3	2	9	75
9.	Arum Putra	3	3	3	9	75
10.	Arwen Aurelia Ransi W	4	4	3	11	92
11.	Atril Ardan	3	3	3	9	75
12.	Aulur Afiqi Gonza L	4	4	3	11	92
13.	Awan Hadi Seto	4	3	3	10	83
14.	Azkiya Maulida Azuhra	4	3	2	9	75
15.	Bagus Muhammad M	2	2	1	5	42
16.	Cakra Adi Ardhana	4	3	3	10	83
17.	Christean Adi H	4	4	3	11	92
18.	Cynthia Christine K	3	3	3	9	75
19.	Dede Arga Sejati	3	3	3	9	75
20.	Dimas Prayogo	2	2	2	6	50
21.	Febriomtiast Zifanis	4	3	3	10	83
22.	Fioreza Kisty N	4	3	3	10	83
23.	Gelis Anaya Valentina	4	4	3	11	92
24.	Jonathan Putra A	3	3	2	8	67
25.	Kriswanti Putri Aulya	3	3	2	8	67
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						

Semarang, Mei 2022

## Keterangan

Aspek I : Posisi Kaki

Aspek II : Ketepatan

Aspek III : Kelincahan

## Skor

Kurang : 1

Cukup : 2

Baik : 3

Sangat Baik : 4

Lampiran 12 Lembar Penilaian Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII A

LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR *DRIBBLE* SEPAK BOLA KELAS  
VII A (*POST-TEST*)

No.	Nama Siswa	Penilaian Aspek			Total	Nilai
		I	II	III		
1.	Adinda Elhartani	4	3	3	10	83
2.	Ahmad Ridho Fauzi	4	3	3	10	83
3.	Aldita Mutiawan	3	3	3	9	75
4.	Andrea Esputra S	4	3	3	10	83
5.	Amra Bagus Faniata R	4	3	3	10	83
6.	Arindra Tri Utomo	3	3	3	9	75
7.	Aron Xsa Eduarda	4	4	4	12	100
8.	Artika Putri Sari	4	3	3	10	83
9.	Artama Putra	4	4	3	11	92
10.	Arwen Aurelia Ransi W	4	4	4	12	100
11.	Atiril Ardian	4	3	3	10	83
12.	Aufar Aliqi Gorza L	4	4	4	12	100
13.	Awan Hadi Seta	4	4	3	11	92
14.	Azkiya Maulida Azahra	4	3	3	10	83
15.	Bagus Muhammad M	3	3	2	8	67
16.	Cakra Adi Ardiana	4	4	3	11	92
17.	Christean Adi H	4	4	4	12	100
18.	Cynthia Christine K	4	3	3	10	83
19.	Dede Arga Sejati	4	4	3	11	92
20.	Dimas Prayogo	3	3	3	9	75
21.	Febriomtiyas Zifanus	4	4	4	12	100
22.	Fiorenza Kisty N	4	4	3	11	92
23.	Gelis Anaya Valentina	4	4	4	12	100
24.	Jonathan Putra A	4	3	3	10	83
25.	Kriswanti Putri Aulya	4	3	3	10	83
26.						
27.						
28.						
29.						
30.						

Semarang, Mei 2022

## Keterangan

Aspek I : Posisi Kaki  
Aspek II : Ketepatan  
Aspek III : Kelincaban

## Skor

Kurang : 1  
Cukup : 2  
Baik : 3  
Sangat Baik : 4

Lampiran 13 Lembar Penilaian Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII D

**LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR DRIBBLE SEPAK BOLA KELAS  
VII D (PRE-TEST)**

No.	Nama Siswa	Penilaian Aspek			Total	Nilai
		I	II	III		
1.	Abdian Dzinniam	3	3	2	8	67
2.	Aditya Dimas Hadi S	3	3	2	8	67
3.	Ahmad Bagus Fatri	2	2	1	5	42
4.	Alif Yuda Pratama	4	3	3	10	83
5.	Alviyoso Andika Pratama	3	3	2	8	67
6.	Anggi Putri Komariyah	4	3	2	9	75
7.	Anisah Naha Bilqis	4	4	3	11	92
8.	Ardia Ananda Putri	4	3	2	9	75
9.	Ayun Rahmadani	3	3	3	9	75
10.	Bagus Tri Cahyono	4	3	3	10	83
11.	Dava Ardiyanto Pratama	4	3	3	10	83
12.	Destia Atili Permata Sari	4	3	3	10	83
13.	Dhias Cakal Nakula	4	3	3	10	83
14.	Dinastiani Muktiaji	3	3	3	9	75
15.	Asya Puspita	4	3	3	10	83
16.	Fachri Rozzaqul Rofi	3	2	2	7	58
17.	Febriasari Arlian S	4	4	3	11	92
18.	Ghina Herwita	4	3	3	10	83
19.	Kanza Alfia Putri	3	3	3	9	75
20.	M. Andri dwi	4	3	3	10	83
21.	Nabila Aulia Marfy	3	3	3	9	75
22.	Najwa Nayara	3	2	2	7	58
23.	Niken Novitasari	4	3	3	10	83
24.	Panca Aulia Alhaf	2	2	1	6	50
25.	Ravel Hartadi	3	3	3	9	75
26.	Rekhan Edo Saputro	3	3	3	9	75
27.	Salsabila Putri M	3	3	2	8	67
28.						
29.						
30.						

Semarang, Mei 2022

## Keterangan

Aspek I : Posisi Kaki  
Aspek II : Kecepatan  
Aspek III : Kelincahan

## Skor

Kurang : 1  
Cukup : 2  
Baik : 3  
Sangat Baik : 4

Lampiran 14 Lembar Penilaian Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII D

**LEMBAR PENILAIAN PSIKOMOTOR DRIBBLE SEPAK BOLA KELAS  
VII D (POST-TEST)**

No.	Nama Siswa	Penilaian Aspek			Total	Nilai
		I	II	III		
1.	Abdan Derrisiam	4	3	3	10	83
2.	Aditya Dimas Hadi S	4	3	2	9	75
3.	Ahmad Dagas Fauzi	3	2	2	7	58
4.	Alif Yuda Pratama	4	4	3	11	92
5.	Alviano Anilka Pratama	4	3	3	10	83
6.	Anggi Putri Komariyah	4	3	3	10	83
7.	Anisah Naha Bilqis	4	4	4	12	100
8.	Ardita Ananda Putri	4	3	3	10	83
9.	Ayau Rahmadani	4	3	3	10	83
10.	Bagus Tri Cahyono	4	4	3	11	92
11.	Dava Andyanto Pratama	4	4	3	11	92
12.	Destia Atih Permata Sari	4	4	3	11	92
13.	Dhian Cukad Nakula	4	4	3	11	92
14.	Dimastian Muktaji	4	3	3	10	83
15.	Ayia Puspita	4	4	4	12	100
16.	Fachri Rozzaqul Rofi	4	3	3	10	83
17.	Febriyani Arhan S.	4	4	4	12	100
18.	Ghina Herwita	4	4	3	11	92
19.	Kunza Alfa Putri	4	4	3	11	92
20.	M. Andri dwi	4	4	3	11	92
21.	Nabila Aulia Marly	4	3	3	10	83
22.	Najwa Nayara	3	3	3	9	75
23.	Nikeri Novitasari	4	4	3	11	92
24.	Panca Aulia Ahnaf	3	3	3	9	75
25.	Ravel Hartadi	4	4	3	11	92
26.	Rekhan Edo Saputro	4	3	3	10	83
27.	Salsabila Putri M	3	3	3	9	75
28.						
29.						
30.						

Semarang, Mei 2022

Keterangan	Skor
Aspek I : Posisi Kaki	Kurang : 1
Aspek II : Ketepatan	Cukup : 2
Aspek III : Kelincahan	Baik : 3
	Sangat Baik : 4

## Lampiran 15 Lembar Penilaian Afektif Siswa Kelas VII A

**Kuisisioner Sikap Siswa Kelas VII A Dalam Mengikuti Pembelajaran  
(Model *Teams Games Tournament* Materi *Dribble* Sepak Bola)**

**Identitas Responden**  
 Nama : *Eafra Adi Ardana*  
 No. Absen : *16*

**Petunjuk Pengisian**  
 Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini yang dianggap paling tepat dengan memberi tanda (✓) pada pilihan Ya atau Tidak!

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
<b>Kerjasama</b>			
1.	Saya ikut aktif dalam diskusi kelompok pada saat pembelajaran olahraga sepak bola materi <i>dribble</i> dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .	✓	
2.	Saya dapat bekerjasama dalam kelompok mengikuti <i>game</i> turnamen <i>dribble</i> sepak bola secara estafet.	✓	
<b>Kejujuran</b>			
3.	Saya mengikuti presentasi materi dalam pembelajaran olahraga <i>dribble</i> sepak bola dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .	✓	
4.	Saya menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tentang teknik <i>dribble</i> sepak bola.	✓	
<b>Menghargai</b>			
5.	Saya menghargai anggota satu kelompok jika belum maksimal dalam melakukan <i>dribble</i> sepak bola.	✓	
6.	Saya menghargai tim yang kalah dalam <i>game</i>	✓	

	turnamen <i>dribble</i> sepak bola.		
	<b>Semangat</b>		
7.	Saya semangat mengikuti pembelajaran olahraga sepak bola materi <i>dribble</i> dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .	✓	
8.	Saya semangat mengikuti game turnamen <i>dribble</i> sepak bola bernama kelompok.	✓	
	<b>Percaya Diri</b>		
9.	Saya lebih percaya diri dalam melakukan <i>dribble</i> sepak bola setelah mengikuti pembelajaran dengan model <i>Teams Games Tournament</i> .	✓	
10.	Adanya kelompok membuat saya lebih percaya diri mengikuti game turnamen.	✓	
	<b>Sportivitas</b>		
11.	Saya melakukan game turnamen <i>dribble</i> sepak bola secara sportif sesuai dengan aturan yang ada.	✓	
12.	Saya memberikan selamat bagi tim yang memenangkan game turnamen <i>dribble</i> sepak bola.	✓	

Semarang, Mei 2022

Keterangan:

Ya : 1

Tidak : 0

**Kuisisioner Sikap Siswa Kelas VII A Dalam Mengikuti Pembelajaran  
(Model *Teams Games Tournament* Materi *Drizzle* Sepak Bola)**

**Identitas Responden**

Nama : *Dimas Puryogo*  
No. Absen : *20*

**Perunjuk Pengisian**

Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini yang dianggap paling tepat dengan memberi tanda (✓) pada pilihan Ya atau Tidak!

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
<b>Kerjasama</b>			
1.	Saya ikut aktif dalam diskusi kelompok pada saat pembelajaran olahraga sepak bola materi <i>drizzle</i> dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .	✓	
2.	Saya dapat bekerjasama dalam kelompok, mengikuti game turnamen <i>drizzle</i> sepak bola secara estafet.	✓	
<b>Kejujuran</b>			
3.	Saya mengikuti presentasi materi dalam pembelajaran olahraga <i>drizzle</i> sepak bola dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> .	✓	
4.	Saya menyimak materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tentang teknik <i>drizzle</i> sepak bola.		✓
<b>Menghargai</b>			
5.	Saya menghargai anggota satu kelompok jika belum maksimal dalam melakukan <i>drizzle</i> sepak bola.		✓
6.	Saya menghargai tim yang kalah dalam game	✓	

	turnamen <i>dribble</i> sepak bola.		
	<b>Semangat</b>		
7.	Saya semangat mengikuti pembelajaran olahraga sepak bola materi <i>dribble</i> dengan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	✓	
8.	Saya semangat mengikuti <i>game</i> turnamen <i>dribble</i> sepak bola bersama kelompok.	✓	
	<b>Percaya Diri</b>		
9.	Saya lebih percaya diri dalam melakukan <i>dribble</i> sepak bola setelah mengikuti pembelajaran dengan model <i>Teams Games Tournament</i> .	✓	
10.	Adanya kelompok membuat saya lebih percaya diri mengikuti <i>game</i> turnamen.	✓	
	<b>Sportivitas</b>		
11.	Saya melakukan <i>game</i> turnamen <i>dribble</i> sepak bola secara sportif sesuai dengan aturan yang ada.	✓	
12.	Saya memberikan selamat bagi tim yang memenangkan <i>game</i> turnamen <i>dribble</i> sepak bola.		✓

Semarang, Mei 2022

Keterangan:

Ya : 1

Tidak : 0

## Lampiran 16 Lembar Penilaian Afektif Siswa Kelas VII D

**Kuisisioner Sikap Siswa Kelas VII D Dalam Mengikuti Pembelajaran  
(Model *Problem Based Learning* Materi *Drabble* Sepak Bola)**

**Identitas Responden**

Nama : *Aliif Yuda Pratama*  
 No. Absen : *4*

**Petunjuk Pengisian**

Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini yang dianggap paling tepat dengan memberi tanda (✓) pada pilihan Ya atau Tidak!

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
<b>Kerjasama</b>			
1.	Saya dapat bekerjasama dengan guru dan teman lainnya untuk mengikuti pembelajaran dengan model <i>Problem Based Learning</i> .	✓	
2.	Saya menyimak penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran dengan model <i>Problem Based Learning</i> .	✓	
<b>Kejujuran</b>			
3.	Saya mempunyai kesulitan dalam melakukan <i>drabble</i> bola dengan kaki kiri.	✓	
4.	Saya mempunyai kesulitan dalam melakukan <i>drabble</i> bola dengan kaki kanan.	✓	
5.	Saya kurang lihai dalam melakukan <i>drabble</i> bola.	✓	
<b>Menghargai</b>			
6.	Saya menghargai kesulitan yang dialami teman lainnya dalam melakukan <i>drabble</i> bola.	✓	
7.	Saya menghargai kemampuan teman lainnya dalam melakukan <i>drabble</i> bola.	✓	

<b>Semangat</b>			
8.	Saya semangat mengikuti pembelajaran olahraga sepak bola materi <i>dribble</i> dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .	✓	
9.	Saya semangat untuk memecahkan masalah yang saya alami ketika melakukan <i>dribble</i> bola dengan berdiskusi kepada teman lainnya.	✓	
<b>Percaya Diri</b>			
10.	Saya lebih percaya diri dalam melakukan <i>dribble</i> sepak bola setelah mengikuti pembelajaran dengan model <i>Problem Based Learning</i> .	✓	
11.	Saya lebih percaya diri ketika dapat mengatasi kesulitan mengenai <i>dribble</i> bola.	✓	

Semarang, Mei 2022

Keterangan:

Ya : 1

Tidak : 0

**Kuisiner Sikap Siswa Kelas VII D Dalam Mengikuti Pembelajaran  
(Model *Problem Based Learning* Materi *Dribble* Sepak Bola)**

**Identitas Responden**

Nama : Fachri Ro228qul Kofi  
No. Absen : 16

**Petunjuk Pengisian**

Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini yang dianggap paling tepat dengan memberi tanda (✓) pada pilihan Ya atau Tidak!

No.	Pernyataan	Pilihan	
		Ya	Tidak
<b>Kerjasama</b>			
1.	Saya dapat bekerjasama dengan guru dan teman lainnya untuk mengikuti pembelajaran dengan model <i>Problem Based Learning</i> .	✓	
2.	Saya menyimak penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran dengan model <i>Problem Based Learning</i> .		✓
<b>Kejujuran</b>			
3.	Saya mempunyai kesulitan dalam melakukan <i>dribble</i> bola dengan kaki kiri.	✓	
4.	Saya mempunyai kesulitan dalam melakukan <i>dribble</i> bola dengan kaki kanan.		✓
5.	Saya kurang lihai dalam melakukan <i>dribble</i> bola.		✓
<b>Menghargai</b>			
6.	Saya menghargai kesulitan yang dialami teman lainnya dalam melakukan <i>dribble</i> bola.	✓	
7.	Saya menghargai kemampuan teman lainnya dalam melakukan <i>dribble</i> bola.	✓	

	<b>Semangat</b>		
8.	Saya semangat mengikuti pembelajaran olahraga sepak bola materi <i>dribble</i> dengan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .	✓	
9.	Saya semangat untuk memecahkan masalah yang saya alami ketika melakukan <i>dribble</i> bola dengan berdiskusi kepada teman lainnya.	✓	
	<b>Percaya Diri</b>		
10.	Saya lebih percaya diri dalam melakukan <i>dribble</i> sepak bola setelah mengikuti pembelajaran dengan model <i>Problem Based Learning</i> .		✓
11.	Saya lebih percaya diri ketika dapat mengatasi kesulitan mengenai <i>dribble</i> bola.	✓	

Semarang, Mei 2022

Keterangan:

Ya : 1

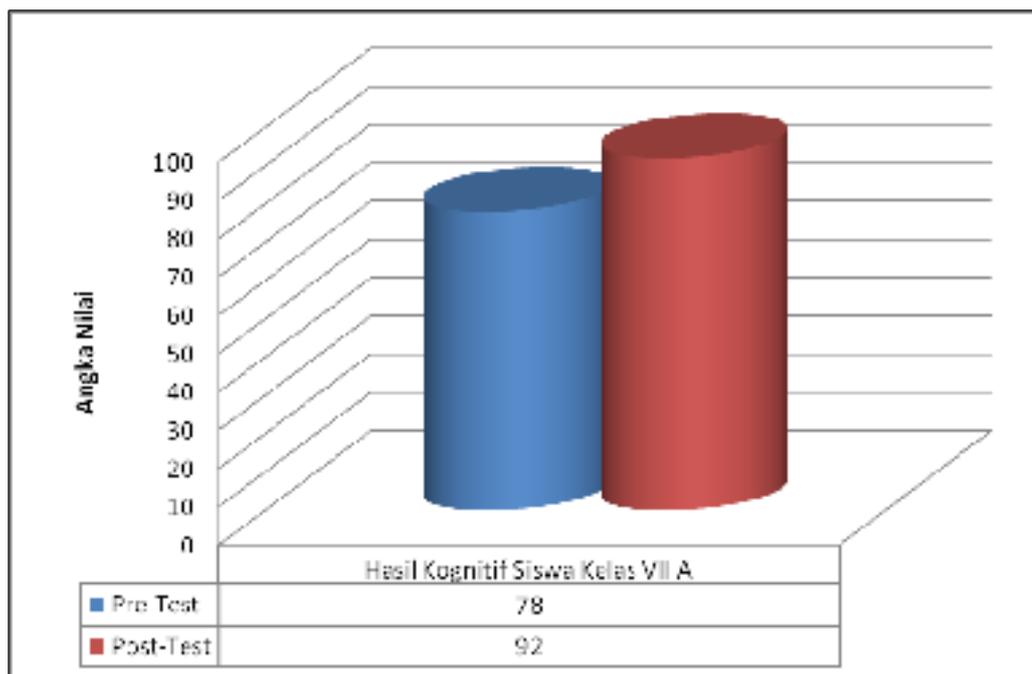
Tidak : 0

Lampiran 17 Data Hasil Penilaian Kognitif *Pre-Test* Siswa Kelas VII A

HASIL KOGNITIF PEMBELAJARAN PLOK MATERI DRIBBLE SEPAK BOLA SISWA KELAS VII A (PRE-TEST)																									
No.	Nama/Kode	Item Soal																				Total	Nilai	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
1	VIIA-1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	13	65	65%	Tidak Tuntas
2	VIIA-2	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80	80%	Tuntas
3	VIIA-3	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	85%	Tuntas
4	VIIA-4	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80	80%	Tuntas
5	VIIA-5	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	85%	Tuntas
6	VIIA-6	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75	75%	Tuntas
7	VIIA-7	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85	85%	Tuntas
8	VIIA-8	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16	80	80%	Tuntas
9	VIIA-9	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	15	75	75%	Tuntas
10	VIIA-10	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15	75	75%	Tuntas
11	VIIA-11	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75	75%	Tuntas
12	VIIA-12	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	75	75%	Tuntas
13	VIIA-13	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	85%	Tuntas
14	VIIA-14	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	13	65	65%	Tidak Tuntas
15	VIIA-15	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	16	80	80%	Tuntas
16	VIIA-16	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	85%	Tuntas
17	VIIA-17	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	85%	Tuntas
18	VIIA-18	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	85%	Tuntas
19	VIIA-19	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	70	70%	Tuntas
20	VIIA-20	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75	75%	Tuntas
21	VIIA-21	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17	85	85%	Tuntas
22	VIIA-22	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	80%	Tuntas
23	VIIA-23	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80	80%	Tuntas
24	VIIA-24	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	70	70%	Tuntas
25	VIIA-25	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75	75%	Tuntas
		Rata-Rata																				78	78%	Tuntas	



PERBANDINGAN HASIL KOGNITIF SISWA KELAS VII A PEMBELAJARAN PJOK MATERI <i>DRIBBLE</i> SEPAK BOLA <i>PRE-TEST</i> DENGAN <i>POST-TEST</i>			
No.	Hasil Tes	Rata-Rata Nilai	Kategori
1	<i>Pre-Test</i>	78	Tuntas
2	<i>Post-Test</i>	92	Tuntas

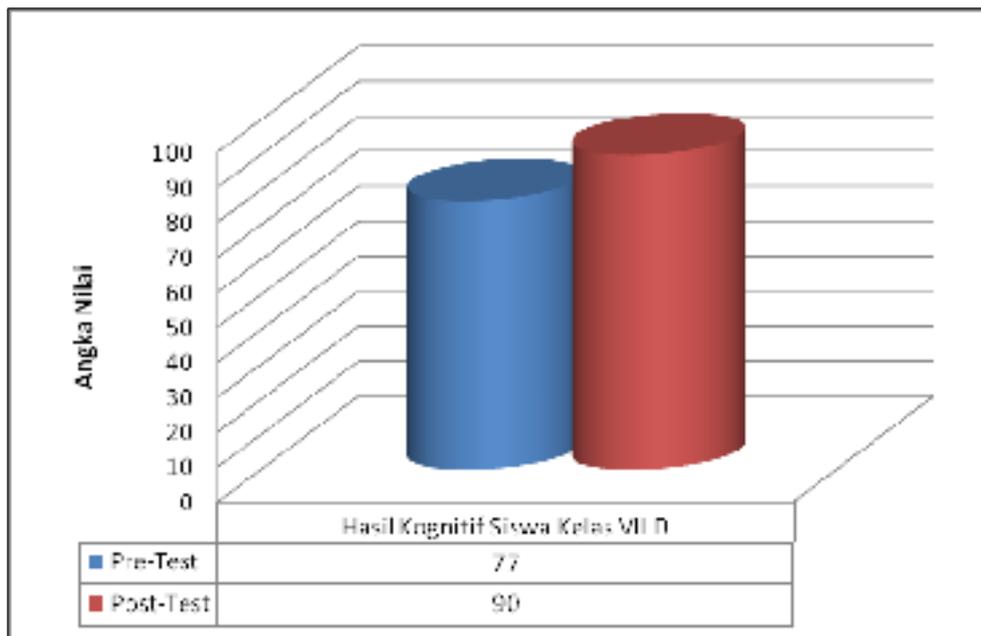


Lampiran 19 Data Hasil Penilaian Kognitif *Pre-Test* Siswa Kelas VII D

No.	Nama/Kode	Item Soal																				Total	Nilai	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20				
		Rata-Rata																							
1	VIID-1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	12	60	Tidak Tuntas	
2	VIID-2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	Tuntas	
3	VIID-3	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	Tuntas	
4	VIID-4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	Tuntas	
5	VIID-5	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	80	Tuntas	
6	VIID-6	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	85	Tuntas	
7	VIID-7	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	80	Tuntas	
8	VIID-8	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	13	65	Tidak Tuntas	
9	VIID-9	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	Tuntas	
10	VIID-10	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75	Tuntas	
11	VIID-11	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	12	60	Tidak Tuntas	
12	VIID-12	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Tuntas	
13	VIID-13	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Tuntas	
14	VIID-14	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	16	80	Tuntas	
15	VIID-15	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Tuntas	
16	VIID-16	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75	Tuntas	
17	VIID-17	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85	Tuntas	
18	VIID-18	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85	Tuntas	
19	VIID-19	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	13	65	Tidak Tuntas	
20	VIID-20	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Tuntas	
21	VIID-21	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75	Tuntas	
22	VIID-22	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70	Tuntas	
23	VIID-23	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	11	55	Tidak Tuntas	
24	VIID-24	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80	Tuntas	
25	VIID-25	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75	Tuntas	
26	VIID-26	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85	Tuntas	
27	VIID-27	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	15	75	Tuntas	
		Rata-Rata																				77	77%	Tuntas	



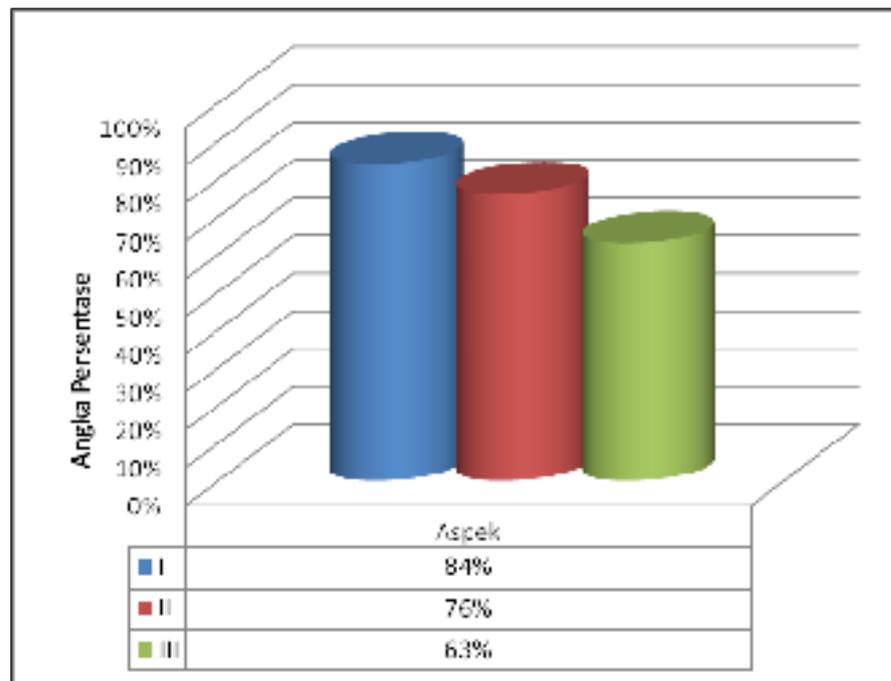
PERBANDINGAN HASIL KOGNITIF SISWA KELAS VII D PEMBELAJARAN PJOK			
MATERI <i>DRIBBLE</i> SEPAK BOLA <i>PRE-TEST</i> DENGAN <i>POST-TEST</i>			
No.	Hasil Tes	Rata-Rata Nilai	Kategori
1	<i>Pre-Test</i>	77	Tuntas
2	<i>Post-Test</i>	90	Tuntas



Lampiran 21 Data Hasil Penilaian Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII A

HASIL PSIKOMOTOR PEMBELAJARAN PJOK SISWA KELAS VII A MATERI <i>DRIBBLE</i> SEPAK BOLA ( <i>PRE-TEST</i> )								
No.	Nama/Kode	Penilaian Aspek			Total	Nilai	Persentase	Kategori
		I	II	III				
1	VIIA-1	3	3	2	8	67	67%	Tidak Tuntas
2	VIIA-2	3	3	2	8	67	67%	Tidak Tuntas
3	VIIA-3	3	2	2	7	58	58%	Tidak Tuntas
4	VIIA-4	4	3	2	9	75	75%	Tuntas
5	VIIA-5	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
6	VIIA-6	2	2	2	6	50	50%	Tidak Tuntas
7	VIIA-7	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
8	VIIA-8	4	3	2	9	75	75%	Tuntas
9	VIIA-9	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
10	VIIA-10	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
11	VIIA-11	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
12	VIIA-12	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
13	VIIA-13	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
14	VIIA-14	4	3	2	9	75	75%	Tuntas
15	VIIA-15	2	2	1	5	42	42%	Tidak Tuntas
16	VIIA-16	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
17	VIIA-17	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
18	VIIA-18	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
19	VIIA-19	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
20	VIIA-20	2	2	2	6	50	50%	Tidak Tuntas
21	VIIA-21	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
22	VIIA-22	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
23	VIIA-23	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
24	VIIA-24	3	3	2	8	67	67%	Tidak Tuntas
25	VIIA-25	3	3	2	8	67	67%	Tidak Tuntas
Total		84	76	63				
Persentase		84%	76%	63%		74	74%	
Kategori		SB	B	B		Tuntas	Baik	

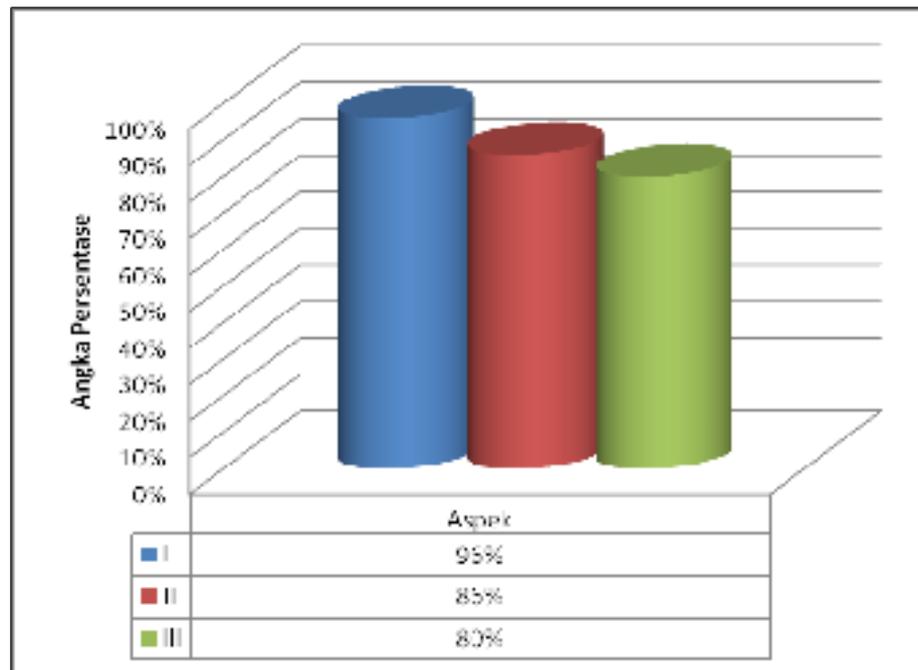
No.	Aspek	Persentase	Kategori
1	I	84%	Tuntas
2	II	76%	Tunas
3	III	63%	Tidak Tuntas



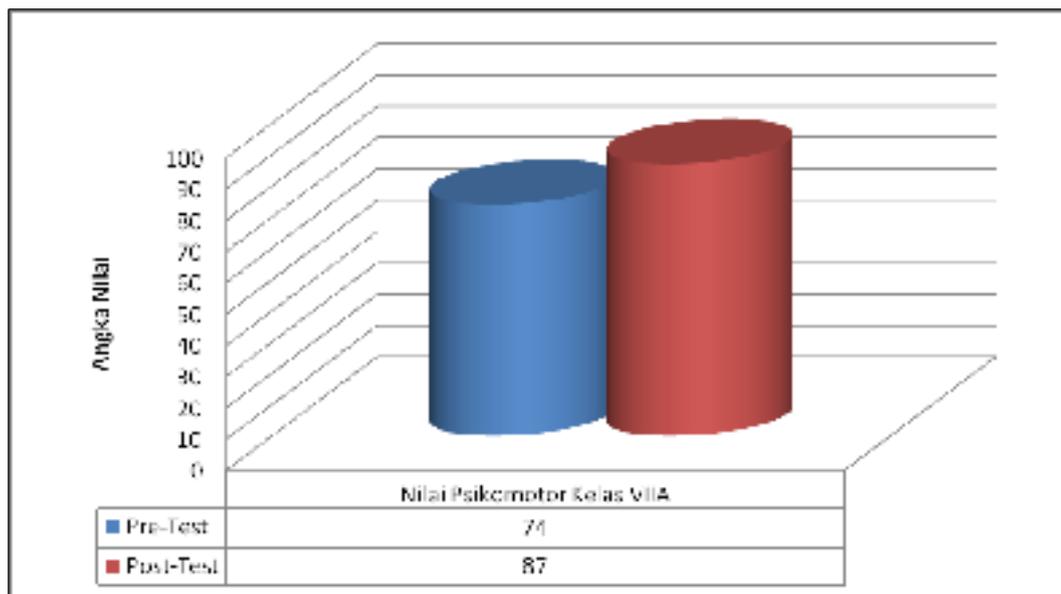
Lampiran 22 Data Hasil Penilaian Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII A

HASIL PSIKOMOTOR PEMBELAJARAN PJOK SISWA KELAS VII A MATERI <i>DRIBBLE</i> SEPAK BOLA ( <i>POST-TEST</i> )								
No.	Nama/Kode	Penilaian Aspek			Total	Nilai	Persentase	Kategori
		I	II	III				
1	VIIA-1	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
2	VIIA-2	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
3	VIIA-3	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
4	VIIA-4	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
5	VIIA-5	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
6	VIIA-6	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
7	VIIA-7	4	4	4	12	100	100%	Tuntas
8	VIIA-8	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
9	VIIA-9	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
10	VIIA-10	4	4	4	12	100	100%	Tuntas
11	VIIA-11	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
12	VIIA-12	4	4	4	12	100	100%	Tuntas
13	VIIA-13	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
14	VIIA-14	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
15	VIIA-15	3	3	2	8	67	67%	Tidak Tuntas
16	VIIA-16	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
17	VIIA-17	4	4	4	12	100	100%	Tuntas
18	VIIA-18	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
19	VIIA-19	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
20	VIIA-20	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
21	VIIA-21	4	4	4	12	100	100%	Tuntas
22	VIIA-22	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
23	VIIA-23	4	4	4	12	100	100%	Tuntas
24	VIIA-24	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
25	VIIA-25	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
Total		96	86	80				
Persentase		96%	86%	80%		87	87%	
Kategori		SB	SB	B		Tuntas	Sangat Baik	

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1	I	96%	Tuntas
2	II	86%	Tunas
3	III	80%	Tuntas



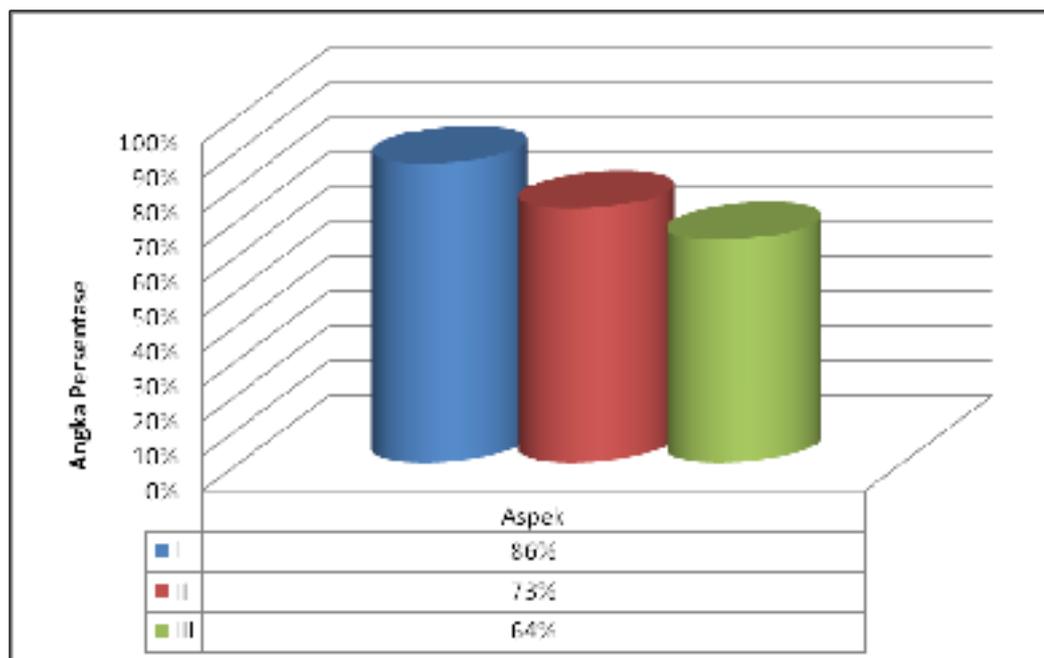
PERBANDINGAN HASIL PSIKOMOTOR PEMBELAJARAN PJOK SISWA KELAS VII A			
MATERI <i>DRIBBLE</i> SEPAK BOLA <i>PRE-TEST</i> DENGAN <i>POST-TEST</i>			
No.	Hasil Tes	Rata-Rata Nilai	Kategori
1	<i>Pre-Test</i>	74	Tuntas
2	<i>Post-Test</i>	87	Tuntas



Lampiran 23 Data Hasil Penilaian Psikomotor *Pre-Test* Siswa Kelas VII D

HASIL PSIKOMOTOR PEMBELAJARAN PJOK SISWA KELAS VII D MATERI <i>DRIBBLE</i> SEPAK BOLA ( <i>PRE-TEST</i> )								
No.	Nama/Kode	Penilaian Aspek			Total	Nilai	Persentase	Kategori
		I	II	III				
1	VIID-1	3	3	2	8	67	67%	Tidak Tuntas
2	VIID-2	3	3	2	8	67	67%	Tidak Tuntas
3	VIID-3	2	2	1	5	42	42%	Tidak Tuntas
4	VIID-4	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
5	VIID-5	3	3	2	8	67	67%	Tidak Tuntas
6	VIID-6	4	3	2	9	75	75%	Tuntas
7	VIID-7	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
8	VIID-8	4	3	2	9	75	75%	Tuntas
9	VIID-9	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
10	VIID-10	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
11	VIID-11	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
12	VIID-12	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
13	VIID-13	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
14	VIID-14	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
15	VIID-15	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
16	VIID-16	3	2	2	7	58	58%	Tidak Tuntas
17	VIID-17	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
18	VIID-18	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
19	VIID-19	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
20	VIID-20	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
21	VIID-21	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
22	VIID-22	3	2	2	7	58	58%	Tidak Tuntas
23	VIID-23	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
24	VIID-24	3	2	1	6	50	50%	Tidak Tuntas
25	VIID-25	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
26	VIID-26	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
27	VIID-27	3	3	2	8	67	67%	Tidak Tuntas
Total		93	79	69				
Persentase		86%	73%	64%		74	74%	
Kategori		SB	B	B		Tuntas	Baik	

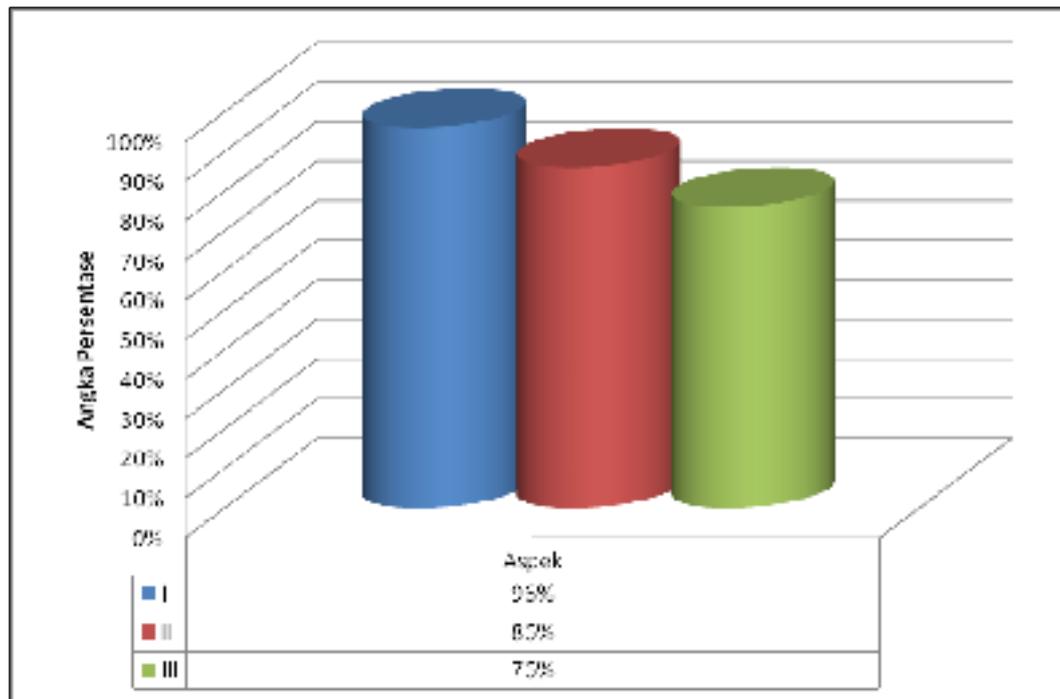
No.	Aspek	Persentase	Kategori
1	I	86%	Tuntas
2	II	73%	Tunas
3	III	64%	Tidak Tuntas



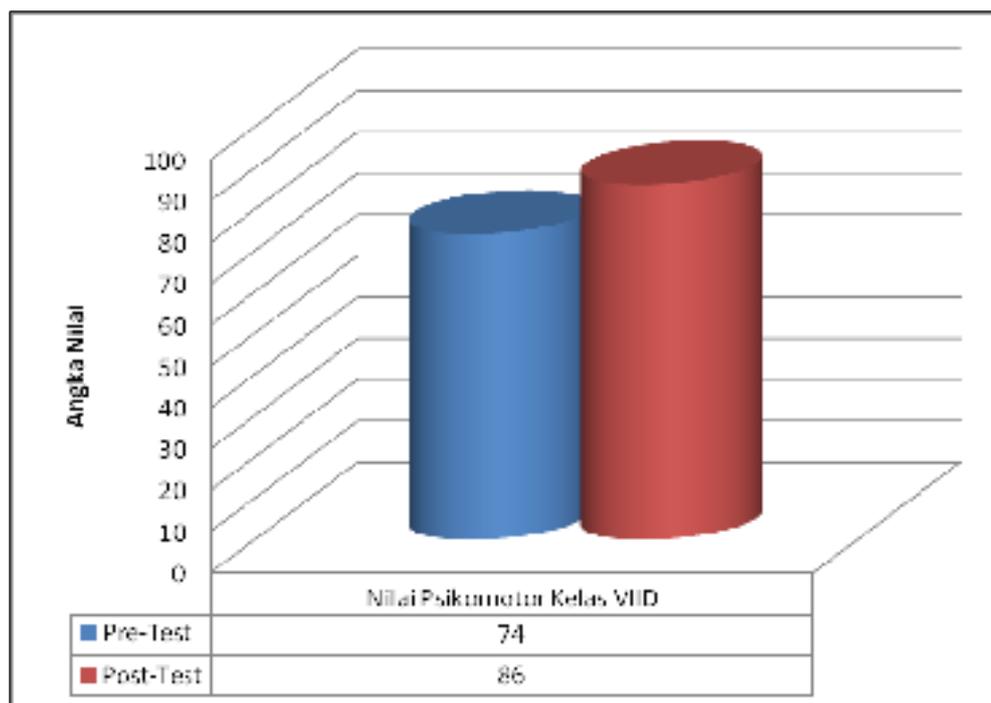
Lampiran 24 Data Hasil Penilaian Psikomotor *Post-Test* Siswa Kelas VII D

HASIL PSIKOMOTOR PEMBELAJARAN PJOK SISWA KELAS VII D MATERI <i>DRIBBLE</i> SEPAK BOLA ( <i>POST-TEST</i> )								
No.	Nama/Kode	Penilaian Aspek			Total	Nilai	Persentase	Kategori
		I	II	III				
1	VIID-1	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
2	VIID-2	4	3	2	9	75	75%	Tuntas
3	VIID-3	3	2	2	7	58	58%	Tidak Tuntas
4	VIID-4	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
5	VIID-5	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
6	VIID-6	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
7	VIID-7	4	4	4	12	100	100%	Tuntas
8	VIID-8	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
9	VIID-9	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
10	VIID-10	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
11	VIID-11	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
12	VIID-12	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
13	VIID-13	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
14	VIID-14	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
15	VIID-15	4	4	4	12	100	100%	Tuntas
16	VIID-16	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
17	VIID-17	4	4	4	12	100	100%	Tuntas
18	VIID-18	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
19	VIID-19	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
20	VIID-20	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
21	VIID-21	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
22	VIID-22	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
23	VIID-23	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
24	VIID-24	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
25	VIID-25	4	4	3	11	92	92%	Tuntas
26	VIID-26	4	3	3	10	83	83%	Tuntas
27	VIID-27	3	3	3	9	75	75%	Tuntas
Total		104	93	82				
Persentase		96%	86%	76%		86	86%	
Kategori		SB	SB	B		Tuntas	Sangat Baik	

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1	I	96%	Tuntas
2	II	86%	Tunas
3	III	76%	Tuntas



PERBANDINGAN HASIL PSIKOMOTOR PEMBELAJARAN PJOK SISWA KELAS VII D			
MATERI <i>DRIBBLE</i> SEPAK BOLA <i>PRE-TEST</i> DENGAN <i>POST-TEST</i>			
No.	Hasil Tes	Rata-Rata Nilai	Kategori
1	<i>Pre-Test</i>	74	Tuntas
2	<i>Post-Test</i>	86	Tuntas

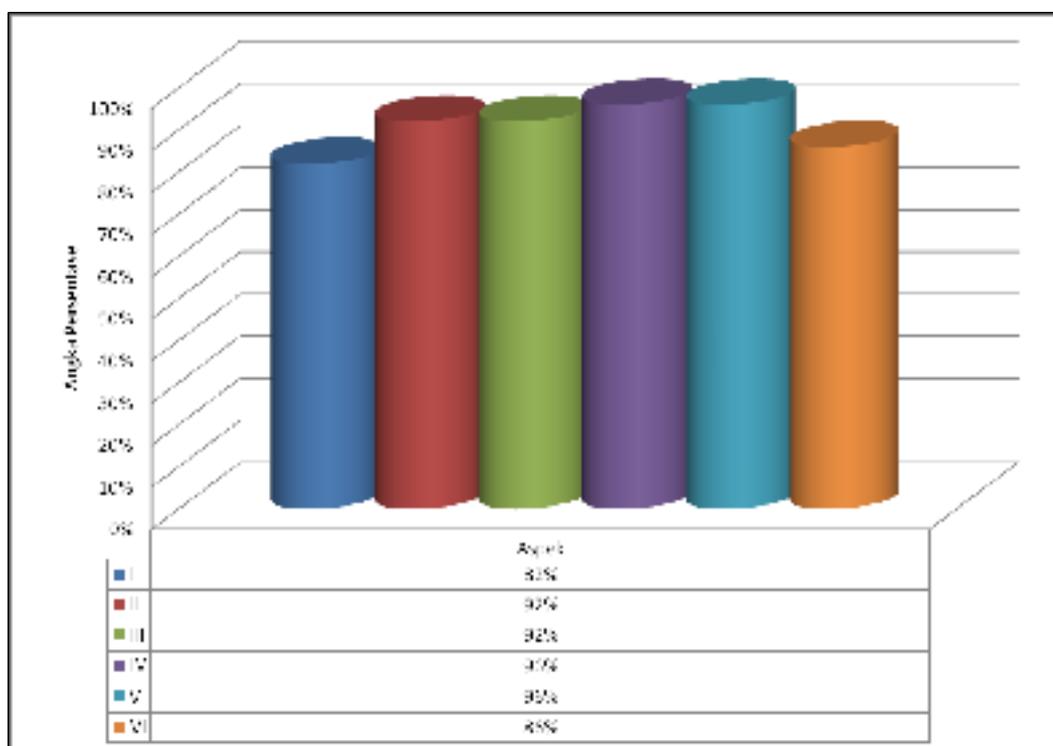


Lampiran 25 Data Hasil Penilaian Afektif Siswa Kelas VII A

Hasil Kuisioner Sikap Siswa Kelas VII A Dalam Mengikuti Pembelajaran  
(Model Teams Games Tournament Materi Dribble Sepak Bola)

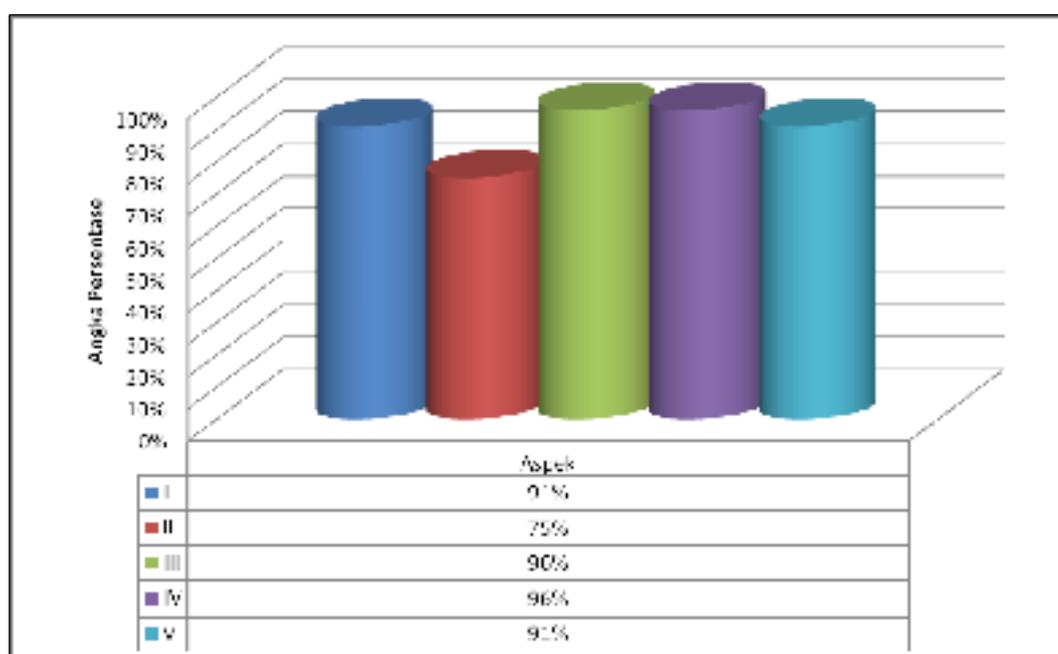
No.	Nama/Kode	Item																									Total	Persentase	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	VI															
1	VIA-1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83%	Sangat Baik	
2	VIA-2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92%	Sangat Baik	
3	VIA-3	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92%	Sangat Baik	
4	VIA-4	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83%	Sangat Baik	
5	VIA-5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83%	Sangat Baik	
6	VIA-6	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	75%	Baik	
7	VIA-7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%	Sangat Baik		
8	VIA-8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83%	Sangat Baik		
9	VIA-9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92%	Sangat Baik		
10	VIA-10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%	Sangat Baik		
11	VIA-11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83%	Sangat Baik		
12	VIA-12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%	Sangat Baik		
13	VIA-13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%	Sangat Baik		
14	VIA-14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92%	Sangat Baik		
15	VIA-15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83%	Sangat Baik		
16	VIA-16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%	Sangat Baik		
17	VIA-17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%	Sangat Baik		
18	VIA-18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92%	Sangat Baik		
19	VIA-19	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83%	Sangat Baik		
20	VIA-20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	75%	Baik		
21	VIA-21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%	Sangat Baik		
22	VIA-22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92%	Sangat Baik		
23	VIA-23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100%	Sangat Baik		
24	VIA-24	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92%	Sangat Baik		
25	VIA-25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	92%	Sangat Baik		
Total		20	21	25	21	23	23	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	21	21	22	21			
Persentase		80%	84%	82%	84%	92%	92%	92%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	84%	84%	88%	84%	86%	91%	
Kategori		B	SB	SB	Sangat Baik																								

No.	Aspek	Persentase	Kategori
1	I	82%	Sangat baik
2	II	92%	Sangat baik
3	III	92%	Sangat baik
4	IV	96%	Sangat baik
5	V	96%	Sangat baik
6	VI	86%	Sangat baik
Total Rata-Rata		91%	Sangat baik





No.	Aspek	Persentase	Kategori
1	I	91%	Sangat baik
2	II	75%	Sangat baik
3	III	96%	Sangat baik
4	IV	96%	Sangat baik
5	V	91%	Sangat baik
Total Rata-Rata		89%	Sangat baik







## Lampiran 28 Data Hasil Uji Normalitas

**Hasil Uji Normalitas Data Model TGT****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,28577118
Most Extreme Differences	Absolute	,162
	Positive	,162
	Negative	-,152
Test Statistic		,162
Asymp. Sig. (2-tailed)		,089 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

**Hasil Uji Normalitas Data Model PBL****One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,99535247
Most Extreme Differences	Absolute	,160
	Positive	,160
	Negative	-,137
Test Statistic		,160
Asymp. Sig. (2-tailed)		,076 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

## Lampiran 29 Data Hasil Uji Homogenitas

**Hasil Uji Homogenitas Model *TGT*****Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Dribble	Based on Mean	1,135	1	48	,292
	Based on Median	1,121	1	48	,295
	Based on Median and with adjusted df	1,121	1	44,548	,296
	Based on trimmed mean	,887	1	48	,351

**ANOVA**

Dribble

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	2073,680	1	2073,680	14,845	,000
Within Groups	6705,040	48	139,688		
Total	8778,720	49			

**Hasil Uji Homogenitas Model *PBL*****Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Dribble	Based on Mean	,526	1	52	,472
	Based on Median	,346	1	52	,559
	Based on Median and with adjusted df	,346	1	49,526	,559
	Based on trimmed mean	,308	1	52	,581

**ANOVA**

Dribble

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1872,667	1	1872,667	16,266	,000
Within Groups	5986,667	52	115,128		
Total	7859,333	53			

## Lampiran 30 Data Hasil Uji Hipotesis

**Hasil Uji *Paired Sampel t-Test* Model TGT****Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	74,40	25	13,808	2,762
	Post-Test	87,28	25	9,419	1,884

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-Test & Post-Test	25	,937	,000

**Paired Samples Test**

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test	-	5,967	1,193	-15,343	-10,417	-10,792	24	,000
	- Post-Test	12,880							

### Hasil Uji *Paired Sampel t-Test* Model *PBL*

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre-Test	74,33	27	11,913	2,293
	Post-Test	86,11	27	9,399	1,809

#### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre-Test & Post-Test	27	,905	,000

#### Paired Samples Test

		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Test - Post-Test	-11,778	5,250	1,010	-13,855	-9,701	-11,657	26	,000

Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian



**Gambar peneliti memberikan pembelajaran dengan model *TGT* materi *dribbling* sepak bola peserta didik kelas VII A**



**Gambar peneliti memberikan pembelajaran dengan model *PBL* materi *dribbling* sepak bola peserta didik kelas VII D**



**Gambar peneliti memberikan tes kognitif *Pre-Test* peserta didik kelas VII A**



**Gambar peneliti memberikan tes kognitif *Post-Test* peserta didik kelas VII A**



**Gambar peneliti memberikan tes kognitif *Pre-Test* peserta didik kelas VII D**



**Gambar peneliti memberikan tes kognitif *Post-Test* peserta didik kelas VII D**



**Gambar peneliti memberikan lembar kuisisioner peserta didik kelas VII A**



**Gambar peneliti memberikan lembar kuisisioner peserta didik kelas VII D**

## Lampiran 32 Rekapitulasi Bimbingan Dosen I

## PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing I

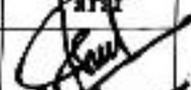
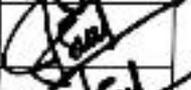
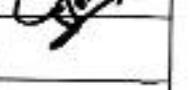
Nama : Ulvi Hinda Zhannisa,S.Pd.,M.Or

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	13 Juni 2022	Bimbingan BAB 1-5	H
2	16 Juni 2022	Revisi BAB - 5	H
3	20 Juni 2022	Revisi BAB 1-5	H
4	22 Juni 2022	ACC full skripsi	H
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			

## Lampiran 33 Rekapitulasi Bimbingan Dosen II

## PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Pembimbing II  
 Nama : Osa Maliki, S.Pd, M.Pd

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	22 Juni 2022	Bimbingan BAB 1-5	
2.	24 Juni 2022	REVISI BAB 1-5	
3.	27 JUN 2022	ACC BAB 1-5	
4.		ACC FULL SKRIPSI	
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			