

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Belajar

Banyak pengertian mengenai definisi belajar, namun secara umum belajar adalah suatu tindakan manusia yang berlaku sepanjang hayatnya sehingga manusia memiliki progres perubahan dalam hidupnya. Pengertian belajar menurut Burt on dalam bukunya *The Guidance of Learning Activities*, seperti yang dikutip Aunurrahman adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu, dan antara individu dengan lingkungan sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya Siregar & Nara,(2015, p. 6). Selain itu menurut Maâ, (2018, p. 31) Belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa yang bersifat menetap. Dan juga ada pula pengertian pembelajaran menurut Schunk (2012) dalam buku Belajar dan Pembelajaran (parwati & surawan, 2019, p. 2) merupakan salah satu aktivitas yang melibatkan pemerolehan dan pemodifikasian pengetahuan, keterampilan, strategi, keyakinan, perbuatan, dan tingkah laku. Selain itu menurut Nurrita,(2018, p. 174) belajar bukanlah sekadar mengumpulkan pengetahuan, maupun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Dari definisi belajar diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar merupakan tindakan manusia yang berlaku sepanjang hidupnya untuk suatu perubahan dengan belajar dari berbagai sumber dan bisa juga disebut peraktek atau pengalaman hingga manusia tersebut mengalami perubahan pada hidupnya.

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran merupakan serangkaian mengatur lingkungan belajar agar siswa mampu meng optimalkan kemampuan serta potensi pada diri mereka agar lebih berkembang dari sebelumnya. Pembelajaran juga dapat terjadi dimana saja bukan hanya di sekolah melainkan bisa terjadi di lingkungan keluarga maupun masyarakat. Hal itu terjadi karena dunia dan isinya termasuk manusia selalu ada perubahan. Undang –undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menyatakan bahwa

pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan. Lalu menurut (Isman, 2011 : 136) dalam Budiastuti, *et,al*,(2021, p. 40) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran merupakan tanggung jawab guru yang harus dipilih dan ditentukan dengan hati-hati untuk menciptakan proses pembelajaran yang bermakna.

Dari definisi pembelajaran diatas dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran itu merupakan interaksi antar peserta didik dan pendidik untuk menciptakan suatu lingkungan belajar dan untuk mencapai tujuan kurikulum yang ada.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar mencakup pemahaman, keterampilan, dan sikap yang dimiliki siswa. Hasil ini dapat diukur melalui berbagai cara, seperti ujian, tugas, atau proyek yang di wujudkan dalam bentuk raport pada setiap semesternya. Adapun pengertian hasil belajar yang dikemukakan oleh Yandi *et al.*, (2023 p. 14) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu.

Rahman (2021 p. 290) juga menyebutkan bahwa

Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa.

Dari definisi hasil belajar yang telah di kemukakan, penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil pencapaian dari proses belajar yang telah di capai oleh siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yang membawa perubahan serta tingkah laku seseorang.

2.1.4 Macam – Macam Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran ada yang harus ditempuh melalui prosedur serta rencana yang sistematis dalam menyajikan bahan pembelajaran. Dengan kata lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan digunakan berbagai model pembelajaran. Istilah model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu sistem

pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah. Pada dasarnya model pembelajaran merupakan bentuk representasi akurat, yang memungkinkan seorang guru akan bertindak berdasarkan model itu. Menurut Amaliyah (2021) mengungkapkan bahwa "model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang) dan merancang bahan-bahan pembelajaran di kelas atau di lapangan".

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani jangka panjang terkadang sering muncul suatu perasaan jenuh baik dalam diri siswa maupun guru itu sendiri, maka dari itu untuk menghilangkan perasaan jenuh tersebut seorang guru harus memahami serta mampu mengimplementasikan berbagai macam model pembelajaran yang terdapat dalam pendidikan jasmani, tujuan utama dalam menerapkan berbagai macam model pembelajaran tersebut adalah untuk merubah suasana belajar yang tadinya monoton menjadi menyenangkan, kemudian menumbuhkan motivasi dalam belajar dan yang paling penting tidak membuat siswa merasa jenuh terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini, pada intinya hasil dari penerapan sebuah model pembelajaran jangka panjang harus mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk kepentingan mereka di masa depan. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki peserta didik ada faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan, ketentuan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Menurut Dicky Tri Juniar (2020, p. 11) dalam buku yang berjudul "Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani". Mengungkapkan bahwa ada macam-macam model pembelajaran, diantaranya:

- 1) *Direct Interuction*
- 2) *Personalized System For Intructions.*
- 3) *Cooperative learning*
- 4) *Sport Education*
- 5) *Peer Teaching*
- 6) *Inquiry Learning.*
- 7) *Tactical Game*

Berdasarkan hasil pemaparan dapat disimpulkan dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model *cooprative learning* karena adanya konsep model

pembelajaran yang baik yang mana bisa lebih membuat siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran.

2.1.5 Macam Macam Model Pembelajaran *Cooprative Learning*

Dalam pembelajaran kooperatif, terdapat beberapa tipe yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas menurut Tabrani, T. (2023), yaitu:

1. *Student Team Achievment Division* (STAD),
2. *Jigsaw*,
3. *Think Pair Share*
4. *TGT (Team Game Tournament)*
5. *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran *Team Game Tournament*(TGT) dipilih dalam penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola karena pendekatannya yang melibatkan elemen kompetisi, kolaborasi, dan pembelajaran berbasis permainan. TGT memotivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka melalui kompetisi yang sehat antar tim, yang dapat merangsang semangat dan keinginan siswa untuk belajar lebih baik dan meningkatkan hasil belajar. Dalam konteks *dribbling*, model ini memungkinkan siswa untuk langsung mempraktikkan keterampilan teknis dalam situasi yang realistis, sambil tetap didorong oleh atmosfer kompetitif yang menyenangkan.

Selain itu, menurut (Hidayati *et,al* 2024)

TGT juga mengedepankan pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat saling membantu dan berbagi pengetahuan tentang teknik *dribbling*, memperkuat kerja sama tim yang sangat penting dalam sepak bola. Proses evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan dalam bentuk turnamen atau pertandingan antar tim memberikan kesempatan bagi siswa untuk melihat perkembangan keterampilan mereka secara langsung dan menerima umpan balik yang konstruktif.

Dengan demikian, model TGT tidak hanya meningkatkan keterampilan *dribbling* siswa, tetapi juga membangun keterampilan sosial, komunikasi, dan rasa tanggung jawab dalam tim, yang semuanya sangat relevan dalam permainan sepak bola.

Selain itu, model TGT juga mendorong adanya interaksi positif antara guru dan siswa menurut Lestari *et, al.* (2023, p. 157) Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama proses kompetisi dan latihan, memberikan umpan balik yang berguna, serta memastikan siswa memahami teknik-teknik *dribbling* yang benar. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk memberikan perhatian lebih pada

perkembangan individu siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Melalui pembelajaran berbasis permainan yang kompetitif dan kolaboratif, siswa tidak hanya mengasah keterampilan teknis *dribbling*, tetapi juga belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan berkompetisi secara sehat. Oleh karena itu, penggunaan model TGT dalam pembelajaran *dribbling* sepak bola diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterampilan, dan pemahaman siswa secara holistik, menjadikannya lebih siap dalam menghadapi situasi permainan yang sesungguhnya.

2.1.6 Model Pembelajaran Tipe *Team Game Tournamen* (TGT)

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang pengalaman belajar yang efektif. Berbagai model pembelajaran dapat diterapkan sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa. Misalnya, model pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, meningkatkan keterampilan sosial dan kolaborasi. Sementara itu, model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengembangan proyek nyata, merangsang kreativitas dan penerapan pengetahuan. Menurut Sulistio & Haryanti (2022, p. 1) Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menggabungkan elemen permainan dengan kerja sama tim. Dalam model ini, siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan berkompetisi dalam permainan atau kuis yang terkait dengan materi pelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman materi, setiap anggota kelompok berpartisipasi secara aktif dalam persiapan dan presentasi materi. *Team Game Tournament* (TGT) tidak hanya membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa menjadi lebih baik dalam keterampilan sosial dan kolaboratif karena mereka belajar untuk menghargai dan mendukung satu sama lain. Oleh karena itu, model ini berfungsi dengan baik untuk membuat lingkungan belajar yang positif dan interaktif. Menurut Aji (2020, p. 18) selain itu dengan pendekatan kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) pembelajaran keterampilan dasar *dribbling* dalam permainan sepak bola akan meningkatkan hasil belajar, dengan konsep *Team Game Tournament* (TGT) yang dipersiapkan secara baik, diyakini akan dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan dasar *dribbling* dalam

pembelajaran sepak bola secara relatif maksimal. Hal itu dikarenakan selain dilakukan dengan pendekatan permainan yang menyenangkan, juga dilatih secara teknis simulatif (peragaan dan permainan), serta perbaikan langsung jika terjadi kesalahan. Menurut Astuti *et al.*, (2022, p. 200) Model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

2.1.6.1 Sintak Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Dalam model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) terdapat langkah – langkah yang harus di perhatikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2.1 Sintak Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

Tahapan	Deskripsi
Penyajian kelas	Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi di kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan tanya jawab.
Pembentukan kelompok (<i>team</i>)	Satu kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk belajar bersama supaya semua anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dengan optimal pada saat game dan turnamen mingguan.
<i>Game</i>	Guru menyiapkan pertanyaan (<i>game</i>) untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Peserta didik memilih nomor game dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan

	mendapat skor, kemudian skor tersebut dikumpulkan untuk turnamen mingguan.
<i>Turnament</i>	Turnamen dilakukan seminggu sekali atau setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Peserta didik melakukan permainan (<i>game</i>) akademik yaitu dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki kesamaan tugas/materi yang dipelajari. Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi oleh tiga peserta didik yang memiliki kemampuan setara dari kelompok yang berbeda (peserta didik yang pandai berkompetisi dengan peserta didik pandai dari kelompok lainnya, demikian pula peserta didik yang kurang pandai juga berkompetisi dengan peserta didik yang kurang pandai dari kelompok lain). Dengan cara demikian, setiap peserta didik memiliki peluang sukses sesuai dengan tingkat kemampuannya. Akuntabilitas individu 24 dijaga selama kompetisi supaya sesama anggota tim tidak saling membantu.
<i>Team recognize</i>	Tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapat penghargaan atau sertifikat. Seperti layaknya lomba, tim yang paling banyak mengumpulkan poin/skor akan mendapat predikat juara umum, kemudian juara berikutnya berurutan sesuai dengan jumlah poin/skor yang berhasil diraihinya.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, pembelajaran TGT dapat menciptakan suasana yang aktif dan kolaboratif, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

2.1.7 Permainan Sepak Bola

Menurut (Mubarok, et.al. 2019, p. 99) Sepak bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari kulit dan dimainkan oleh dua tim masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang. Permainan sepak bola sering sekali dimainkan oleh masyarakat untuk kebugaran, rekreasi dan prestasi, sehingga tidak heran mengapa sepak bola menjadi cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh seluruh lapisan masyarakat. Lalu dalam sepak bola juga terdapat banyak teknik permainan, menurut Sudjarwo dalam (Mubarok *et., al* 2019, p. 99) pada garis besarnya keterampilan dasar permainan sepak bola terdiri dari :

- A. Teknik tanpa bola yaitu semua gerakan-gerakan tanpa bola terdiri dari :
 - 1) Lari cepat dan merubah arah,
 - 2) Melompat dan meloncat,
 - 3) Gerak tipu tanpa bola yaitu gerak tipu tanpa badan,
 - 4) Gerakan-gerakan khusus tanpa badan,
 - 5) Gerakan-gerakan khusus untuk penjaga gawang.
- B. Teknik dengan bola Yaitu semua gerakan-gerakan tanpa bola terdiri dari :
 - 1) Mengenal bola
 - 2) Menendang bola
 - 3) Menerima bola
 - 4) Menggiring bola (*Dribbling*)
 - 5) Menyundul (*Heading*)
 - 6) Melempar bola (*Throw in*)
 - 7) Teknik gerak tipu dengan bola,
 - 8) Merampas atau merebut bola (*Trackling*),
 - 9) Teknik-teknik khusus penjaga gawang.

2.1.8 Dribbling

Dribbling menurut Akhmad & Suriatno, (2018, p. 50) Menggiring bola ialah gerakan membawa bola menggunakan kaki menuju daerah pertahanan lawan dengan tujuan menerobos pertahanan lawan. Kemampuan menggiring bola sangat penting sekali

diperlukan bagi setiap pemain bola karena menggiring bola termasuk dalam skill individu yang harus dikuasai setiap pemain. Menurut Rizal (2010) dalam Hamzah, (2018, p. 61) menjelaskan bahwa kemampuan *dribbling* merupakan kemampuan pemain memindahkan bola menggunakan kura-kura kaki dengan secepat-cepatnya untuk mencapai tujuan tanpa kehilangan keseimbangan. Berdasarkan kutipan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *dribbling* adalah teknik yang digunakan pemain untuk mengontrol bola sambil bergerak di lapangan. Teknik ini memungkinkan pemain untuk menghindari lawan, menciptakan ruang, dan mencari peluang untuk mencetak gol atau memberikan umpan.



Gambar 2.1 *Dribbling* Sepak Bola

Sumber : <https://www.fajarpendidikan.co.id/>

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang penulis lakukan relevan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya : (Prakoso ,*et.al.*, 2022) Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Keolahragaan yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Melalui *Team Game Tournament* (TGT). Pada siswa X MAN 3 Stabat tahun ajaran 2021/2022 Berdasarkan hasil penelitiannya bahwa pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada permainan sepak bola pada siswa Kelas X MAN 3 Stabat Tahun Ajaran 2020/2021. Persamaan penelitian tersebut, dengan penelitian ini adalah terletak pada materi pembelajarannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada sampel usia atau tingkat pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas tersebut disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajran *Team Game Tournament* (TGT) dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar *dribbling* pada materi permainan sepak bola.

Penelitian yang dilakukan oleh (Azwira, *et.al.*, 2023) yang berjudul Penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe Team Game Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar shooting sepakbola. Simpulan dalam penelitian ini adalah melalui model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar shooting sepakbola pada siswa kelas VIII SMPN 25 Pontianak tahun ajaran 2022/2023. Persamaan pada penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) ini dapat membantu peserta didik untuk dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP).

Penelitian yang dilakukan oleh (Triyudho, *et.al.*, 2017) yang berjudul meningkatkan pembelajaran teknik *shooting* dalam permainan sepakbola menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament* siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Kabawetan. Dalam penelitiannya mengemukakan bahwa seluruh rangkaian penelitian tindakan kelas (PTK) di SMA Negeri 1 Kabawetan Kabupaten Kepahiang telah dilaksanakan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT), dapat meningkatkan pembelajaran teknik shooting siswa pada permainan sepakbola. Persamaan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang disampaikan. Dapat disimpulkan pada penelitian tindakan kelas ini bahwa model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Tanjaya & Wijaya, (2019) Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konseptual juga menggambarkan alur pemikiran peneliti serta memberikan gambaran kepada pembaca mengapa ia mempunyai anggapan yang dinyatakan dalam hipotesis laporan.

Kutipan diatas menjelaskan bahwa anggapan dasar dalam suatu penelitian merupakan pikiran seorang peneliti terhadap penelitian yang dilaksanakan, sehingga peneliti dapat merumuskan beberapa hipotesis penelitiannya.

Berdasarkan permasalahan yang penulis amati pada hasil belajar gerak *dribbling* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas V SD Negri 1 Selamanik masih ditemukan banyak kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurang menariknya pembelajaran lain yang digunakan dalam pembelajaran di sekolah yang membuat siswa kurang semangat dan aktif dalam pembelajaran yang hanya berfokus pada guru yang mengakibatkan dari 33 orang hanya 13 orang yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan masih ada 20 siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran *dribbling* pada materi permainan sepak bola. Dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang cenderung mendorong siswa lebih aktif bekerja sama antar siswa dalam pembelajaran diharapkan bisa menjadi solusi permasalahan bagi siswa dalam meningkatkan hasil pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola.

Hal tersebut di dukung dengan pernyataan Santosa, (2018, p. 1) Model pembelajaran *Team Game Tournament* bermanfaat untuk meningkatkan hasil atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa, dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan alasan tersebut diperkirakan akan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.4 Hipotesis Tindakan

Menurut Abdullah (2015) dalam Yam & Taufik, (2021, p. 97) Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Oleh karena itu hipotesis merupakan salah satu hal utama dalam penelitian karena merupakan jawaban sementara terhadap suatu masalah dengan kebenaran yang perlu diuji secara empiris sehingga menyatakan apa yang dicari.

Berdasarkan kerangka konseptual yang telah dikemukakan penulis, hipotesis penelitian ini adalah “Model pembelajaran *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar *Dribbling* pada permainan sepak bola kelas V SD Negeri 1 Selamanik Pada Tahun Ajaran 2024/2025”.