

ABSTRAK

ROFI ZAIDAN. 2025. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Team Game Tournament* Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Selamanik Tahun Pembelajaran 2024/2025.** Jurusan Pendidikan Jasmani. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas V SD Negeri 1 Selamanik melalui penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). Berdasarkan hasil observasi, hanya sekitar 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi *dribbling*. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam penerimaan materi dan kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sepak bola. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model TGT yang mengedepankan kerja sama antar siswa dan membuat pembelajaran lebih atraktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang melibatkan kolaborasi antara peneliti, guru, dan kepala sekolah. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II, dengan pengamatan terhadap perkembangan siswa dalam aspek kognitif dan psikomotor. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar *dribbling* siswa setelah penerapan model TGT, terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa pada evaluasi di akhir siklus II. Dengan demikian, model pembelajaran *Team Game Tournament* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan *dribbling* dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi guru dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK, khususnya pada materi sepak bola.

Kata kunci: *Dribbling*, Hasil Belajar, Pembelajaran, Sepak Bola, *Team Game Tournament* (TGT).

ABSTRACT

ROFI ZAIDAN. 2025. **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Team Game Tournament* Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Selamanik Tahun Pembelajaran 2024/2025.** Jurusan Pendidikan Jasmani. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

This research aims to improve dribbling learning outcomes in soccer game for fifth grade students at SD Negeri 1 Selamatik through the application of the Team Game Tournament (TGT) learning model. Based on observation results, only around 40% of students achieved the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP) in dribbling material. This shows that there are difficulties in accepting the material and the lack of active involvement of students in learning football. To overcome this problem, researchers applied the TGT model which prioritizes cooperation between students and makes learning more attractive. This research uses a classroom action research (PTK) approach which involves collaboration between researchers, teachers and school principals. The research was carried out in three stages, namely pre-cycle, cycle I, and cycle II, with observations of student development in cognitive and psychomotor aspects. The research results showed that there was a significant increase in students' dribbling learning outcomes after implementing the TGT model, as evidenced by the increase in students' average scores in the evaluation at the end of cycle II. Thus, the Team Game Tournament learning model has proven to be effective in improving dribbling skills and creating a pleasant learning atmosphere, and can motivate students to be more active in the learning process. It is hoped that this research will have a positive impact on teachers and schools in improving the quality of PJOK learning, especially regarding football material.

Keywords: Dribbling, football, learning, learning outcomes, Team Game Tournament(TGT).