

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN GERAK *SHOOTING* DALAM
PERMAINAN SEPAK BOLA**

Abdul Sukur¹, Agi Ginanjar², Mochamad Zakky Mubarak³

^{1,2,3}PJKR FKIP Universitas Darul Ma'arif

¹abdulsyukur020598@gmail.com, ²agi.ginanjar@triatmamulya.ac.id,

³mubarakzakky10@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model on improving shooting movement skills in football. The research employed an experimental design. The population consisted of 25 students, and the sample was selected using a purposive sampling technique. The research findings show that the average pretest score was 4.52, while the average posttest score increased to 8.12. The standard deviation for the pretest was 1.12, and for the posttest was 1.30. The variance values for the pretest and posttest were 1.26 and 1.69, respectively. The normality test results indicate that the pretest data had a significance value of 0.07, which is greater than 0.05, indicating that the data were normally distributed. Similarly, the posttest data obtained a significance value of 0.12, which is also greater than 0.05, confirming normal distribution. Furthermore, the hypothesis test yielded a significance value of 0.00, which is less than 0.05, indicating a statistically significant effect. Therefore, it can be concluded that the Team Games Tournament learning model has a significant effect on improving students' shooting movement skills in football.

Keywords: Team Games Tournament, Motor Skills, Shooting, Football.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games tournament* terhadap peningkatan keterampilan gerak *shooting* dalam permainan sepak bola. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah Eksperimen. Populasi yang digunakan yaitu peserta didik berjumlah 25 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, hasil penelitian Apabila dilihat dari rata-rata *pretest* sebesar (4,52) dan rata-rata *posttest* sebesar (8,12), dengan simpangan baku *pretest* sebesar (1,12) dan simpangan baku *posttest* sebesar (1,30) kemudian hasil dari nilai varian *pretest* (1,26) dan hasil nilai varian *posttest* sebesar (1,69). Hasil uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data nilai tes awal atau *pretest* nilai sig. 0,07 yang berarti $0,07 > 0,05$ maka data tes awal atau *pretest* dinyatakan normal. Kemudian data test akhir atau *posttest* nilai sig. 0,12 > dari 0,05 yang berarti *posttest* dinyatakan normal. Kemudian uji hipotesis diperoleh hasil nilai sig (0,00) < (0,05) sehingga data dinyatakan signifikan. Terdapat

pengaruh *team games tournament* terhadap peningkatan keterampilan gerak shooting dalam permainan sepak bola.

Kata Kunci: *Team Games Tournament*, Keterampilan Gerak, *shooting*, sepak bola.

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan yang pesat, seiring dengan meningkatnya kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kemampuan intelektual, dan keterampilan peserta didik untuk menjadi individu yang berdaya saing. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 Bab I Pasal 1, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pendidikan jasmani, yang berperan mengembangkan kemampuan fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik melalui aktivitas gerak dan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, serta karakter positif melalui pengalaman belajar berbasis aktivitas fisik (Mubarok, 2021). Sejalan dengan pandangan tersebut, Bangun (2016) menegaskan bahwa pendidikan jasmani adalah rangkaian pengalaman belajar yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan siswa. Selain itu, Lengkana dkk. (2017) menyatakan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya berorientasi pada aktivitas fisik semata, tetapi juga mengembangkan aspek sosial, emosional, dan moral peserta didik agar mampu menerapkan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu cabang olahraga yang populer dan banyak diminati oleh peserta didik adalah sepak bola. Permainan ini menekankan pada kerja sama tim, strategi, dan keterampilan teknik individu, termasuk keterampilan gerak *shooting* yang berperan penting dalam menentukan hasil pertandingan

(Mubarok, 2019). Namun, hasil observasi di SMK Plus As-Salafiyah Krangkeng menunjukkan bahwa keterampilan gerak *shooting* siswa masih rendah. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menempatkan posisi kaki tumpu, menjaga keseimbangan, dan mengarahkan bola secara tepat. Selain itu, proses pembelajaran yang monoton dan kurangnya kompetisi menyebabkan siswa tidak memiliki semangat serta jiwa kompetitif dalam mengikuti pembelajaran sepak bola.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang lebih variatif dan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, serta kompetitif. Menurut Ginanjar (2022), TGT merupakan pengembangan dari model *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang menekankan unsur permainan dan turnamen antarkelompok, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dan berkompetisi secara sportif. Shoimin (dalam Panuntun, 2020) juga

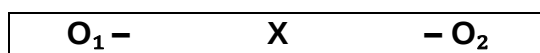
menegaskan bahwa model TGT dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dipandang relevan untuk meningkatkan keterampilan gerak *shooting* dalam permainan sepak bola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap peningkatan keterampilan gerak shooting pada siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi siswa, guru, dan sekolah. Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu meningkatkan keterampilan *shooting* dan menumbuhkan semangat belajar yang kompetitif. Bagi guru, hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam memilih strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Sedangkan bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran pendidikan jasmani.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (*treatment*) terhadap variabel tertentu dengan pengendalian yang sistematis. Menurut Ginanjar (2019:84), penelitian eksperimen merupakan metode yang mencari pengaruh perlakuan yang dikendalikan untuk menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Dalam konteks penelitian ini, perlakuan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran sepak bola guna meningkatkan keterampilan gerak *shooting* siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, satu kelompok diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberi perlakuan (*treatment*), dan setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*). Desain ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

dengan keterangan: O_1 = nilai *pretest* (sebelum perlakuan), X = perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT, dan O_2 = nilai *posttest* (setelah perlakuan). Melalui perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui peningkatan keterampilan *shooting* setelah diberi perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Plus As-Salafiyah Krangkeng yang berjumlah 102 siswa, terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan sebanyak 25 siswa kelas X Teknik Kendaraan Ringan yang direkomendasikan oleh guru pendidikan jasmani sebagai peserta penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2024 di SMK Plus As-Salafiyah Krangkeng, Kabupaten Indramayu.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes keterampilan gerak *shooting* dalam permainan sepak bola. Tes dilakukan untuk mengukur kemampuan psikomotor siswa dalam melakukan *shooting* secara tepat dan terarah. Langkah-langkah pengumpulan data

meliputi: (1) persiapan tes, yaitu menyiapkan alat dan bahan seperti bola sepak, peluit, *stopwatch*, serta lapangan; (2) pelaksanaan tes, yaitu siswa diberikan instruksi, melakukan pemanasan, kemudian melaksanakan tes *shooting* secara bergantian; dan (3) pencatatan hasil tes, yaitu mencatat skor hasil tes secara sistematis untuk dianalisis.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan uji statistik. Analisis data diawali dengan uji normalitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap peningkatan keterampilan gerak *shooting* dalam permainan sepak bola. Perhitungan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 22.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan satu kali setiap minggu selama sepuluh pertemuan di lapangan sepak bola SMK As-Salafiyah Krangkeng pada hari Selasa. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Tes

awal (*pretest*) dilakukan pada 6 Agustus 2024, sedangkan tes akhir (*posttest*) dilaksanakan pada 22 Oktober 2024. Proses pembelajaran berlangsung dari 13 Agustus hingga 15 Oktober 2024 sebanyak sepuluh kali pertemuan. Data penelitian diperoleh dari hasil tes keterampilan *shooting* menggunakan punggung kaki, baik pada *pretest* maupun *posttest*. Data tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan *shooting* dalam permainan sepak bola. Adapun hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap keterampilan *shooting* siswa kelas X SMK As-Salafiyah Krangkeng.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Nilai Keterampilan *shooting*

	N	Mini.	Max.	Mean	Std. Dev.	Var.
Pretest	25	3,00	6,00	4,5200	1,12250	1,260
Posttest	25	8,00	10,00	8,1200	1,30128	1,693
Valid N (listwise)	25					

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa jumlah sampel penelitian adalah 25 siswa. Nilai *pretest* menunjukkan skor terendah (*min.*)

sebesar 3,00 dan skor tertinggi (*max.*) sebesar 6,00 dengan rata-rata (*mean*) sebesar 4,52. Nilai simpangan baku (*Std. Dev.*) sebesar 1,12 dan varian sebesar 1,26, yang menunjukkan adanya variasi kemampuan awal siswa dalam keterampilan *shooting*.

Sementara itu, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan skor, dengan nilai minimum 8,00 dan maksimum 10,00. Rata-rata nilai meningkat menjadi 8,12 dengan simpangan baku sebesar 1,30 dan varian sebesar 1,69.

Perbandingan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam keterampilan *shooting* siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model TGT memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan gerak *shooting* dalam permainan sepak bola.

Berikut adalah Grafik tersebut menunjukkan perbandingan hasil keterampilan *shooting* antara *pretest* dan *posttest* setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).



Gambar 2. Grafik Hasil Tes

Berdasarkan grafik, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada hasil keterampilan *shooting* siswa. Nilai rata-rata (*mean*) meningkat dari 4,52 pada saat *pretest* menjadi 8,12 pada *posttest*, yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan *shooting* meningkat secara nyata setelah diberikan perlakuan pembelajaran TGT.

Selain itu, nilai standar deviasi (*std. deviation*) meningkat dari 1,12 menjadi 1,30, yang mengindikasikan bahwa variasi kemampuan antar siswa sedikit meningkat, namun masih dalam batas wajar. Hal ini berarti sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar, meskipun dengan tingkat kemajuan yang berbeda-beda. Nilai varians juga naik dari 1,26 menjadi 1,69, memperkuat bahwa data hasil *posttest* memiliki sebaran yang sedikit lebih besar, namun tetap menunjukkan peningkatan umum yang positif.

Secara keseluruhan, grafik ini menggambarkan bahwa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan *shooting* siswa dalam permainan sepak bola.

Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan *shooting* siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), dilakukan analisis peningkatan hasil belajar menggunakan uji N-Gain. Uji ini bertujuan untuk melihat efektivitas perlakuan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*. Nilai N-Gain menunjukkan persentase peningkatan kemampuan siswa setelah memperoleh perlakuan pembelajaran.

Berikut disajikan hasil analisis N-Gain skor dan N-Gain persen yang diperoleh dari 25 siswa sampel penelitian.

Tabel 2. N-Gain skor persen

	N	Min.	Max.	Mean	Std. Dev.
N-Gain Skor	25	,25	1,00	,4620	,23071
N-Gain Persen	25	25,00	100,00	64,0347	23,66741
Valid N (listwis)	25				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) N-

Gain persen sebesar 64,03% dengan standar deviasi 23,66. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keterampilan *shooting* siswa setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Jika dibandingkan dengan kategori tafsiran N-Gain di bawah ini,

Tabel 3. Kategori Tafsiran N-Gain score

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

maka nilai rata-rata 64,03% termasuk dalam kategori “cukup efektif.”

Artinya, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang cukup efektif dalam meningkatkan hasil keterampilan *shooting* siswa dalam permainan sepak bola.

Selain itu, nilai minimum 25% menunjukkan bahwa ada beberapa siswa yang mengalami peningkatan rendah, sedangkan nilai maksimum 100% menandakan bahwa sebagian siswa mengalami peningkatan hasil belajar secara maksimal setelah mendapatkan perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model TGT mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan *shooting* siswa, meskipun efektivitasnya masih berada pada tingkat cukup efektif secara keseluruhan.

Sebelum melakukan analisis lebih lanjut terhadap data hasil penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Kegunaan uji normalitas yaitu digunakan untuk menganalisis, membedakan, dan mengelolah beberapa jenis data untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Ginanjari, 2021:54). Uji normalitas diperlukan agar dapat menentukan jenis uji statistik yang sesuai pada tahap pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* keterampilan *shooting* siswa setelah penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Berikut disajikan hasil uji normalitas data penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i>	,856	25	,070
<i>Posttest</i>	1,781	25	,120

Uji normalitas yang digunakan dalam menganalisis distribusi data pada penelitian ini adalah Shapiro-Wilk, karena ukuran sampel pada penelitian ini terbilang kecil ($n < 50$), yaitu 25. Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,070 untuk *pretest* dan 0,120 untuk *posttest*, keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas di atas menjadi landasan bagi peneliti untuk melakukan uji hipotesis menggunakan statistik parametrik (*Paired Samples T Test*). Berikut adalah hasil uji hipotesis yang dihasilkan.

Tabel 5. Hasil Uji *Paired Samples T Test*

		<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Pair 1	Pretest - Posttest	-27,885	24	,000

Berdasarkan tabel di atas didapat nilai T-hitung = -27,88 dengan $df = n-1 = 24$ dan sig 0,00. Dari hasil analisis tersebut $0,00 < 0,05$ sehingga data dinyatakan signifikan. Oleh karena itu maka terdapat pengaruh dari model *Time Games Tournament* (TGT) terhadap *shooting* dalam permainan sepak bola siswa kelas X SMK As-Salafiya Krangkeng, Berikut ini hasil pengujian hipotesis

berdasarkan hipotesis yang diajukan yaitu terdapat pengaruh positif dari model *Time Games Tournament* (TGT) terhadap keterampilan *shooting* dalam permainan sepak bola siswa kelas X SMK As-Salafiya Krangkeng.

2. Pembahasan

Time Games Tournament (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang banyak digunakan dalam pendidikan jasmani saat ini. Model ini sangat sesuai diterapkan pada anak-anak karena sebagian besar aktivitas jasmani mereka berbasis bermain. Dalam bermain terdapat unsur kesenangan, kemudahan, ketertarikan, kesederhanaan, dan dilakukan secara sukarela. Dengan penerapan metode ini secara berulang-ulang, diharapkan siswa akan mengalami peningkatan keterampilan secara alami tanpa mengalami kejenuhan atau kelelahan selama pembelajaran.

Keterampilan gerak didefinisikan sebagai gerakan yang mengikuti pola atau bentuk tertentu, memerlukan koordinasi dan kontrol sebagian atau seluruh tubuh, serta dapat diperoleh melalui proses belajar (Harrow, 1972:35). Salah satu keterampilan gerak dalam sepak bola adalah teknik

shooting, yang memiliki tujuan utama mencetak gol dalam permainan (Mubarok, 2019:49). Berdasarkan karakteristik tersebut, model TGT sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran keterampilan *shooting* sepak bola.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Time Games Tournament* terhadap peningkatan keterampilan *shooting* dalam permainan sepak bola. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa model TGT berpengaruh signifikan. Setelah memperoleh *treatment* menggunakan model TGT, siswa menjadi lebih termotivasi, sehingga keterampilan *shooting* mereka meningkat secara signifikan. Hal ini karena teknik *shooting* menuntut ketepatan, konsentrasi, ketenangan, dan fokus, yang dapat diasah melalui permainan berbasis kompetisi seperti TGT.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam keterampilan *shooting*. Selanjutnya, diberikan *treatment* model TGT sebanyak 10 kali pertemuan dengan frekuensi satu kali per minggu. Terakhir, dilakukan *posttest* untuk

mengukur peningkatan keterampilan siswa setelah mendapatkan perlakuan.

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 27,88 dengan nilai signifikansi (Sig.) $0,00 < 0,05$. Hasil ini membuktikan bahwa hipotesis diterima, yaitu terdapat pengaruh signifikan model *Time Games Tournament* terhadap peningkatan keterampilan *shooting* dalam permainan sepak bola.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model *Time Games Tournament* (TGT) efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan *shooting* pada permainan sepak bola. Penerapan model TGT terbukti mampu meningkatkan keterampilan *shooting* siswa secara signifikan, dibuktikan dari hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Keberhasilan ini disebabkan oleh karakteristik teknik *shooting* yang menuntut ketepatan, konsentrasi, dan fokus, sehingga metode TGT yang menggabungkan unsur permainan, motivasi, dan latihan berulang sangat sesuai untuk

mengasah kemampuan tersebut. Dengan demikian, model TGT dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan gerak dalam pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, E. Y., Ismaya, B., & Dermawan, D. F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan *Shooting* Sepak Bola. *Jurnal Porses*, 7(2), 980–991. DOI: <https://doi.org/10.29408/porses.v7i2.27368>
- Agustina, R. S. (2020) *Buku Jago Sepak Bola*. Tangerang Selatan: Cemerlang.
- Ariffudin, D. H., & Hartati, S. C. Y. (2016). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola (Studi pada siswa kelas X SMKN Mojoagung Jombang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan (JPOK)*, 4(1), 129–135. Diakses melalui laman <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/18772>
- Bangun, S. Y. (2016). Peran pendidikan jasmani dan olahraga pada lembaga pendidikan di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 6(3), 157–166. DOI:

- <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Ginanjar, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Ginanjar, A (2021). *Statistika dalam pendidikan jasmani: Aplikasi Microsoft excel*. Indramayu: Program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Ginanjar, A. (2022). *Implementasi Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Hesar, R., Putranto, D., & Firdausi, D. K. A. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan shooting bagian punggung kaki pada pembelajaran sepakbola siswa kelas XI SMA Negeri 3 Pangkalpinang. *Sport, Pedagogic, Recreation, and Technology*, 1(1), 1–7. DOI: <https://doi.org/10.35438/sparta.v1i1.61>
- Lengkana, A. S., Supriadi, C., Hermawan, D. B., & Soleh, M. A. (Eds.). (2017). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani 2017: Implementasi Model Pembelajaran Penjas dan Modifikasi Alat Belajar*. UPI Sumedang Press. ISBN 978-602-6438-08-9.
- M.E. Winarno (2013) *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Malang.
- M.E. Winarno (2014) *Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*. Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Malang.
- Mubarok, M.Z (2019) *Belajar Dan Mahir Bermain Sepak Bola*. Indramayu: program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Mubarok, M.Z (2021) *Teori Latihan Olahraga Indramayu*. program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu.
- Pangestu, M. S. M. (2023, Desember). Keefektifan model TGT (Team Games Tournament) untuk pembelajaran pendidikan jasmani materi sepak bola kelas X SMA Negeri 1 Pecangaan Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara. Dalam *Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR)* (Vol. 8, No. 01).
- Panuntun, F. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar (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/jscpe.v5i1.36807>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Keputusan Kepala Badan

Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. Diakses dari

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/07/V.2-Dimensi-elemen-subelemen-Profil-Pelajar-Pancasila-pada-Kurikulum-Merdeka.pdf>

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Triyudho, R., Syafril, S., & Sugiyanto, S. (2017). Meningkatkan pembelajaran teknik shooting dalam permainan sepak bola menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Kabawetan. *KINESTETIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 44–49. DOI:

<https://doi.org/10.33369/jk.v1i1.3375>

Hidayat, W. (2013). *Buku Pintar Sepak Bola* (Edisi pertama). Jakarta: Anugrah. ISBN 978-602-6409-14-0.