

# Efektifitas Model Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Abdul Hafid\*, Heryanto Nur Muhammad, Setiyo Hartoto

Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

\* Correspondence: [25060805010@mhs.unesa.ac.id](mailto:25060805010@mhs.unesa.ac.id)

## Abstract

Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning at the elementary school level still faces challenges in the form of low student engagement and a lack of innovation in learning models. This study aims to test the effectiveness of the *Team Games Tournament* (TGT) cooperative model on improving the PJOK learning outcomes of fifth-grade students at SDN Gedong 10, East Jakarta. The study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 31 students selected through purposive sampling. The assessment instruments covered three areas of learning outcomes: cognitive (multiple-choice tests), psychomotor (performance tests), and affective (attitude observations). The data were analyzed using a paired t-test and Cohen's d effect size. The results showed a significant increase in learning outcomes after the implementation of the TGT model, with a pretest average of 83.71 and a posttest average of 87.84 ( $p = 0.000$ ; effect size 0.939, large category). The highest increase occurred in the cognitive domain (difference of 5.16; effect size 0.87), followed by psychomotor (difference of 4.26; effect size 0.81), and affective (difference of 2.97; effect size 0.64). The conclusion of this study is that the TGT cooperative model has been proven effective in comprehensively improving PJOK learning outcomes and creating active, enjoyable, and student-centered learning.

**Keyword:** Team games tournament (TGT); learning outcomes; physical education

## Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di tingkat sekolah dasar masih menghadapi tantangan berupa rendahnya keterlibatan siswa dan minimnya inovasi model pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan hasil belajar PJOK siswa kelas V SDN Gedong 10, Jakarta Timur. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel terdiri dari 31 siswa yang dipilih secara *purposive sampling*. Instrumen penilaian mencakup tiga ranah hasil belajar: kognitif (tes pilihan ganda), psikomotor (unjuk kerja), dan afektif (observasi sikap). Data dianalisis menggunakan uji-t berpasangan dan *effect size* Cohen's d. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar setelah penerapan model TGT, dengan rata-rata *pretest* 83,71 dan *posttest* 87,84 ( $p = 0,000$ ; *effect size* 0,939, kategori besar). Peningkatan tertinggi terjadi pada ranah kognitif (selisih 5,16; *effect size* 0,87), disusul psikomotor (selisih 4,26; *effect size* 0,81), dan afektif (selisih 2,97; *effect size* 0,64). Simpulan penelitian ini adalah model kooperatif TGT terbukti efektif meningkatkan hasil belajar PJOK secara komprehensif serta menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

**Kata kunci:** *Team games tournamen* (TGT); hasil belajar; PJOK

Received: 25 Desember 2025 | Revised: 30 Januari, 5, 9, 18 Februari 2026

Accepted: 23 Februari 2026 | Published: 2 Maret 2026



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

## Pendahuluan

Pentingnya penguatan pendidikan karakter dan kebugaran melalui kurikulum yang menekankan aktivitas jasmani dalam pembelajaran PJOK masih tergolong rendah (Hamdi & Massa, 2023). Meski demikian, dalam praktiknya banyak sekolah menghadapi persoalan rendahnya keterlibatan siswa dalam kebugaran jasmani dan kurangnya inovasi dalam metode pengajaran PJOK, sebagaimana data yang diperoleh dari laporan nasional *sport development index 2022* menunjukkan bahwa tingkat partisipasi olahraga di Indonesia, termasuk di kalangan siswa, masih relatif rendah. Data berdasarkan perhitungan, tingkat partisipasi olahraga pada tahun 2022 tercatat sebesar 30,93%, mengalami penurunan jika dilihat dari capaian tahun sebelumnya dimana berada pada angka 32,80 % (Yani et al., 2024).

Penurunan ini mencerminkan adanya tantangan yang signifikan dalam mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan olahraga. Memperhatikan tantangan yang terjadi dilapangan maka dibutuhkan pembaharuan dengan mengubah model atau cara dalam membantu proses berlangsungnya belajar mengajar, memodifikasi model kearah yang lebih bervariasi dan dapat melibatkan aktif seluruh peserta didik (Mendoza et al., 2024). Salah satunya, penggunaan pembelajaran kooperatif secara global dalam pendidikan jasmani makin mendapat perhatian (Budi et al., 2025). Sebagai contoh, sebuah studi menyebut bahwa penerapan *cooperative learning* di pendidikan jasmani terus meningkat dan diharapkan mencapai titik optimal, dengan keuntungan berupa peningkatan motivasi internal dan interaksi antar siswa (Zhou et al., 2023).

Model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Games Tournament*) mewakili varian berbeda dari pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan komponen kerja kelompok kolaboratif, elemen permainan, dan turnamen kompetitif (Chamidah et al., 2024). Dalam kerangka TGT, siswa terlibat dalam tim kolaboratif untuk mengasimilasi materi pendidikan, kemudian bersaing satu sama lain melalui kuis atau permainan (Mulyana et al., 2024). Kombinasi kolaborasi dan kompetisi diharapkan dapat merangsang minat belajar, meningkatkan motivasi internal, dan memperkuat hasil belajar (Wibowo, 2024). Pendekatan instruksional melalui pembelajaran PJOK yang menggabungkan model koperasi TGT memiliki potensi untuk menumbuhkan lingkungan pendidikan yang lebih menarik, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (Nia et al., 2024).

Siswa bukan hanya penerima informasi yang pasif melainkan, mereka secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui kerja tim yang kooperatif dan kompetisi yang penuh semangat (Aldalur & Perez, 2023). Cara pendidik merancang, menerapkan, dan menilai kegiatan pembelajaran secara signifikan berdampak pada efektivitas model koperasi TGT dalam konteks instruksi PJOK (Fahlevi et al., 2024). Dalam praktiknya, telah diamati bahwa sejumlah besar pendidik PJOK belum mengadopsi model instruksional inovatif yang selaras dengan karakteristik spesifik siswa mereka (Ridwan et al., 2018). Akibatnya, partisipasi dan hasil belajar siswa masih belum optimal

Apapun yang diberikan guru bagi siswanya tidak akan berhasil apabila siswa itu sendiri tidak mau dan mampu mengubah dirinya dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dalam PJOK seharusnya dapat mengajak siswa untuk membangun komunikasi dan partisipasi dengan individu lain. Adanya kerjasama yang baik dalam PJOK dapat mempermudah siswa dalam menyelesaikan permainan dengan lebih optimal sehingga hasil belajarpun dapat meningkat.

Penelitian ini hadir untuk mengisi gap tersebut dengan menerapkan desain pre-eksperimental di jenjang SD, untuk melihat bagaimana model TGT memengaruhi hasil belajar menyeluruh PJOK (kognitif, keterampilan gerak, sikap) dalam konteks nyata Sekolah Dasar.

Penelitian ini juga akan mempertimbangkan variabel kontekstual, seperti kondisi fasilitas olahraga, karakteristik siswa. Secara teori, penelitian ini akan memperluas wawasan tentang efektivitas metode kooperatif TGT di ranah pendidikan jasmani, khususnya di jenjang dasar, dan menguji pencapaian belajar. Secara praktis, temuan dapat memberikan pedoman bagi guru PJOK dalam memilih strategi pembelajaran yang efektif, bagi sekolah dalam mendukung pelaksanaan metode interaktif, serta bagi perkembangan kebijakan pendidikan untuk memfasilitasi peningkatan kualitas pembelajaran PJOK. Penelitian ini diharapkan tidak hanya menguji apakah TGT efektif, tetapi juga seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa PJOK di SD serta kondisi di mana pengaruh tersebut paling kuat (moderator seperti fasilitas, karakteristik siswa).

Dengan demikian, penelitian ini bisa menjadi acuan bagi penelitian lanjutan di bidang pendidikan jasmani dan pembelajaran kooperatif. Kebaruan penelitian ini terletak pada model TGT dalam pembelajaran PJOK di jenjang Sekolah Dasar. Model ini menggunakan pendekatan hasil belajar yang menyeluruh yang melibatkan unsur kognitif, keterampilan gerak (psikomotor), dan sikap (afektif) secara bersamaan dalam lingkungan pembelajaran nyata di sekolah. Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Ini berbeda dari penelitian yang sudah pernah ada sebelumnya hanya berpihak pada satu indikator hasil belajar yang dilakukan pada jenjang pendidikan menengah.

Penelitian ini juga mempertimbangkan variabel kontekstual seperti kondisi fasilitas olahraga dan karakteristik siswa SD. Penelitian ini tidak hanya melihat apakah model TGT efektif, tetapi juga melihat seberapa besar pengaruhnya dan kondisi pembelajaran apa yang memperkuat kinerjanya. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif model pengajaran kooperatif TGT terhadap peningkatan ketercapaian belajar siswa dalam PJOK di SD. Secara teoritis penelitian ini memperkaya literatur metode pembelajaran kooperatif di bidang PJOK. Secara ringkas, hasil penyelidikan ini digunakan sebagai rekomendasi bagi guru, sekolah, dan pemangku kebijakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran PJOK serta meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara nyata, sebagaimana hipotesis pada penelitian ini yaitu model kooperatif TGT efektif terhadap peningkatan hasil belajar PJOK.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental desing* (Azizah, 2023). Perlakuan dilangsungkan dengan menghimpun beberapa data yang berbentuk angka yang hendak dilaksanakan dengan menganalisis terhadap data tersebut untuk mengetahui pengaruh model TGT terhadap hasil belajar PJOK (Ardin et al., 2024). *One group pretest- posttest design* merupakan desain yang akan digunakan dalam penelitian ini yakni desain penelitian eksperimen yang menggunakan satu kelompok sampel serta melakukan pengukuran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada sampel (Arliana et al., 2022). Desain ini dipilih karena mempertimbangkan kondisi dan keadaan langsung dilapangan dimana desain ini dapat menghindari dari gangguan pada kegiatan belajar mengajar rutin dikarenakan

pendekatan ini menjamin semua peserta didik memperoleh kesempatan yang sama dalam menerima pengalaman pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V di SDN Gedong 10, Jakarta Timur. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 31 siswa, yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Pemilihan lokasi dan subjek penelitian didasarkan pada karakteristik sekolah yang belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dalam pembelajaran PJOK. Perlakuan dilaksanakan selama empat minggu dengan rincian satu kali pertemuan *pretest*, dua kali pertemuan perlakuan, dan satu kali pertemuan *posttest*. Setiap pertemuan berlangsung selama  $2 \times 35$  menit sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran PJOK di SD.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran hasil belajar. Lembar ini disusun berdasarkan sintaks model TGT yang dikembangkan oleh Slavin 1995 dan dimodifikasi sesuai konteks PJOK. Indikator keterlaksanaan meliputi penyajian materi, pembentukan tim, pelaksanaan turnamen, dan pemberian penghargaan. Lembar ini divalidasi oleh dua dosen ahli pendidikan jasmani menggunakan lembar validasi isi (*content validity*). Hasil validasi menunjukkan kategori “sangat layak” dengan persentase kesesuaian sebesar 92%.

Tabel 1. Instrumen mengukur tiga ranah hasil belajar secara simultan

Ranah	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Jumlah Butir
Kognitif	Pemahaman aturan permainan, taktik dasar, dan konsep kerja sama tim	Tes pilihan ganda	15 soal
Psikomotor	Keterampilan mengumpan, mengontrol bola, dan menembak ke gawang	Unjuk kerja (rubrik penilaian)	3 gerakan inti
Afektif	Sikap sportivitas, tanggung jawab, dan kerja sama	Lembar observasi sikap	5 indikator

Validitas isi dilakukan melalui penilaian oleh dua dosen ahli pendidikan jasmani dan satu guru PJOK senior. Uji keterbacaan dan kesesuaian butir soal dilakukan terhadap 10 siswa di luar sampel. Reliabilitas instrumen kognitif diuji menggunakan rumus KR-20 dengan hasil koefisien reliabilitas sebesar 0,86 (kategori tinggi). Reliabilitas instrumen psikomotor dan afektif diuji menggunakan *inter-rater reliability* dengan dua pengamat, menghasilkan koefisien kesepakatan sebesar 0,89.

Teknik analisis data dianalisis menggunakan *software* SPSS versi 25 melalui tahapan uji normalitas menggunakan uji *Shapiro–Wilk* karena jumlah sampel  $< 50$ . Data dinyatakan normal jika nilai signifikansi  $> 0,05$ . Uji homogenitas menggunakan uji *Levene’s Test* untuk mengetahui kesamaan varians data *pretest* dan *posttest*. Uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$ . Effect Size (Cohen’s *d*) digunakan untuk mengetahui besaran pengaruh (*magnitude of effect*) model TGT terhadap hasil belajar PJOK. Interpretasi nilai Cohen’s *d* mengacu pada kategori Cohen 1988  $0,2 \leq d < 0,5 =$  efek kecil,  $0,5 \leq d < 0,8 =$  efek sedang,  $d \geq 0,8 =$  efek besar, Rumus yang digunakan:

$$d = \frac{\bar{X}_{\text{post}} - \bar{X}_{\text{pre}}}{SD_{\text{within}}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_{\text{post}}$  = rata-rata *posttest*

$\bar{X}_{\text{pre}}$  = rata-rata *pretest*

$SD_{\text{within}}$  = standar deviasi gabungan

## Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model kooperatif *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) siswa kelas V SDN Gedong 10 Jakarta Timur. Data diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada satu kelompok eksperimen dengan jumlah responden 31 siswa. Hasil penelitian disajikan secara sistematis meliputi statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, uji hipotesis, analisis *effect size*, dan analisis hasil belajar per aspek. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, diperoleh gambaran peningkatan hasil belajar PJOK setelah diterapkan model kooperatif TGT. Ringkasan statistik deskriptif disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Statistik deskriptif hasil belajar pjok (*pretest* dan *posttest*)

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	31	76	96	83,71	4,429
<i>Posttest</i>	31	78	96	87,84	4,367

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 83,71 pada *pretest* menjadi 87,84 pada *posttest*, dengan selisih sebesar 4,13 poin. Standar Deviasi yang relatif stabil mengindikasikan sebaran data yang homogen. Untuk memperjelas peningkatan hasil belajar, menyajikan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* dalam bentuk diagram batang. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil uji normalitas (*shapiro-wilk*)

Variabel	Statistic	df	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,958	31	0,175	Normal
<i>Posttest</i>	0,962	31	0,281	Normal

Berdasarkan tabel 3, nilai signifikansi *pretest* (0,175) dan *posttest* (0,281) > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan menggunakan uji *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara data *pretest* dan *posttest*. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas (*levene's test*)

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
Hasil Belajar PJOK	0,124	1	60	0,726	Homogen

Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,726 > 0,05$ , yang berarti varians data *pretest* dan *posttest* adalah homogen. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji hipotesis disajikan secara lengkap pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil uji-t berpasangan (*paired sample t-test*)

Pasangan	Rata-rata	Std. Deviasi	Std. Error Mean	95% CI (Lower)	95% CI (Upper)	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest – Posttest</i>	4,129	3,243	0,583	2,940	5,319	7,089	30	0,000

Berdasarkan tabel 5, diperoleh nilai t-hitung sebesar 7,089 dengan derajat kebebasan (*df*) = 30 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PJOK siswa sebelum dan sesudah penerapan model kooperatif TGT. Untuk mengetahui besaran pengaruh (*magnitude of effect*) model kooperatif TGT terhadap hasil belajar PJOK, dilakukan perhitungan *effect size* menggunakan rumus Cohen's *d*.

$$d = \frac{\bar{X}_{\text{post}} - \bar{X}_{\text{pre}}}{SD_{\text{within}}}$$

$$SD_{\text{within}} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)SD_1^2 + (n_2 - 1)SD_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$SD_{\text{within}} = \sqrt{\frac{(30 \times 4,429^2) + (30 \times 4,367^2)}{60}} = \sqrt{\frac{(30 \times 19,62) + (30 \times 19,07)}{60}}$$

$$= \sqrt{\frac{588,6 + 572,1}{60}} = \sqrt{19,345} = 4,398$$

$$d = \frac{87,84 - 83,71}{4,398} = \frac{4,13}{4,398} = 0,939$$

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai *Cohen's d* sebesar 0,939. Mengacu pada kriteria Cohen (1988), nilai tersebut termasuk dalam kategori efek besar (*large effect*). Hal ini menunjukkan bahwa model kooperatif TGT memberikan pengaruh yang kuat terhadap peningkatan hasil belajar PJOK siswa. Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif, dilakukan analisis tambahan terhadap hasil belajar berdasarkan tiga ranah, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Data diperoleh dari penskoran terpisah pada masing-masing instrumen penilaian. Ringkasan hasil analisis per aspek disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil analisis per aspek hasil belajar PJOK

Ranah	N	Pretest (Mean)	Posttest (Mean)	Selisih	t	df	Sig.	Cohen's d	Kategori Efek
Kognitif	31	81,29	86,45	5,16	6,842	30	0,000	0,87	Besar
Psikomotor	31	84,13	88,39	4,26	5,971	30	0,000	0,81	Besar
Afektif	31	85,71	88,68	2,97	4,238	30	0,000	0,64	Sedang

Berdasarkan tabel 6, peningkatan tertinggi terjadi pada ranah kognitif dengan selisih rata-rata sebesar 5,16 poin dan *effect size* 0,87 (kategori besar). Ranah psikomotor menunjukkan peningkatan sebesar 4,26 poin dengan *effect size* 0,81 (kategori besar), sedangkan ranah afektif mengalami peningkatan sebesar 2,97 poin dengan *effect size* 0,64 (kategori sedang). Seluruh aspek menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ). Temuan ini mengindikasikan bahwa model kooperatif TGT tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan, tetapi juga memberikan dampak positif pada ketiga ranah hasil belajar PJOK, dengan pengaruh paling besar pada aspek kognitif dan psikomotor.

## Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini merujuk kepada data yang telah diperoleh berdasarkan kepada penilaian tes pertama dan penilaian tes akhir sebagai jawaban dari dugaan yang didapatkan saat pengamatan awal kemudian dianalisis sehingga menemukan kebenaran yang menjadi pembuktian bahwa model TGT efektif terhadap hasil belajar. Menganalisis adanya efektivitas model *team games tournament* terhadap hasil belajar PJOK merupakan tujuan dari penelitian ini. Jenis penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan metode *one group pretest dan posttest design* dengan menggunakan satu kelas (Fauziyah & Anugraheni, 2020) dan hanya berfokus kepada hasil dari tes yang dilaksanakan terdapat peningkatan atau tidak saat sebelum dan sesudah menggunakan model TGT dengan populasi berjumlah 31 siswa dan untuk yang dijadikan sampel keseluruhan dari populasi yaitu siswa yang berada di kelas V di salah satu SDN yang berada Jakarta Timur.

Sebelum diberikan perlakuan sample atau siswa yang diikutsertakan melakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa, *pretest* pada variabel hasil belajar di nilai langsung oleh guru olahraga siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah melaksanakan tes awal selama 1 kali pertemuan kemudian diberikan *treatment* menggunakan model TGT selama 2 kali pertemuan dan melaksanakan test akhir selama 1 kali pertemuan. Berdasarkan data analisis dan hipotesis yang diajukan. model kooperatif TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar PJOK (Hana & Muhammad, 2025). Model kooperatif TGT adalah sebuah pendekatan dengan memberikan siswa peran dalam permainan yang menuntut adanya kerjasama tim sehingga dengan adanya tuntutan tersebut siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya untuk menciptakan sebuah kolaborasi dengan koordinasi pembagian peran, pengambilan keputusan serta saling mendukung guna mencapai tujuan bersama, dengan ini melalui aktivitas yang terstruktur dan kompak dalam menyelesaikan permainan seiring perkembangan peningkatan pemahaman sekaligus dapat menumbuhkan kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik yang baik.

Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil perhitungan dan analisis dengan uji-t hasil uji hipotesis dapat dilihat dari signifikansi kurang dari 0,05, sehingga memfasilitasi penerimaan  $H_a$  dan penolakan  $H_0$ , yang menegaskan adanya efektifitas model kooperatif TGT terhadap hasil belajar PJOK. Hasil ini mengindikasikan bahwa TGT mampu memberikan kontribusi nyata terhadap hasil belajar siswa dalam berolahraga (Harahap & Hasratuddin, 2024). Model TGT secara teoritis menekankan pembelajaran yang kontekstual melalui situasi permainan yang mengintegrasikan teknik, pemahaman taktik, dan kerjasama tim (Zulaikha, 2024). Dengan demikian, siswa bukan lagi sekedar mengikuti gerakan secara mekanis, tetapi juga belajar mengaplikasikan keterampilan tersebut secara efektif dalam strategi permainan yang sesungguhnya.

Temuan ini memperkuat pandangan (Indah et al., 2024) yang menegaskan bahwa TGT merupakan pendekatan yang berorientasi pada pemahaman taktik permainan, sehingga siswa lebih aktif, terlibat, dan memiliki kesempatan untuk mengambil keputusan selama proses pembelajaran. Dengan keterlibatan aktif tersebut, siswa berperan sebagai subjek pembelajaran, bukan sekedar penerima instruksi dari guru, sehingga perkembangan keterampilan dan pemahaman permainan dapat terjadi secara simultan (Ishar et al., 2023). Secara psikologis permainan yang diberikan kepada siswa dapat memberikan motivasi instrinstik anak yang menjadi dasar bagi terciptanya pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan, yang demikian pendekatan ini menitikberatkan aspek kesenangan dan partisipasi dengan adanya modifikasi permainan, aturan yang sederhana dengan bantuan penggunaan alat yang menarik dapat mencapai hasil belajar yang baik (Sundari et al., 2023).

Penelitian ini didukung dan dikuatkan dengan adanya temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan model TGT efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Lebih lanjut, temuan penelitian ini mengafirmasi bahwa keterlibatan peran guru dalam mendorong keaktifan siswa. Dalam memberikan kesempatan siswa untuk ikut serta, baik menemukan, melaksanakan, dan mengaplikasikan pelajarannya peran guru sangat dibutuhkan. "Keterlibatan siswa dapat diartikan sebagai siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses belajar mengajar." Oleh karena itu, secara teoritis, kemungkinan besar siswa akan ikut terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar ketika pendidik menggunakan model permainan taktis dalam instruksinya (Indrayogi, 2021).

Pendekatan TGT menuntut siswa untuk berperan aktif dalam permainan yang berbasis tim, pada proses pembelajaran berbasis TGT, siswa ditempatkan dalam situasi permainan kelompok di mana mereka harus berinteraksi, berkomunikasi, dan menyusun strategi bersama untuk mencapai tujuan permainan. Hal ini menjadikan hasil belajar bukan sebagai komponen penting dalam keberhasilan pembelajaran (Rahmadhea, 2025). Dalam setiap aktivitas permainan, siswa didorong untuk berkomunikasi, berkoordinasi, dan membagi peran agar tujuan permainan dapat tercapai (Pratama, 2018). Pemahaman pada proses ini dapat dikaitkan dengan pendekatan cooperative yang siswa mengambil peran dalam permainan dengan menambahkan unsur kompetisi permaianan antar tim yang sehat bukan hanya untuk menang akan tetapi juga sebagai pembentukan karakter sosial yang positif (Munarosana et al., 2024).

Pendekatan ini secara langsung melatih kemampuan siswa dalam pengambilan keputusan, saling mendukung, serta membangun kolaborasi, sehingga kerjasama berkembang seiring dengan meningkatnya keberhasilan belajar (Prasetyo et al., 2026). Dengan demikian,

model TGT tidak hanya berkontribusi pada aspek keterampilan motorik, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial sehingga memenuhi indikator dari keberhasilan belajar dalam konteks pembelajaran olahraga. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Fikri et al., 2022) yang menyatakan bahwa penerapan TGT mampu mengembangkan intelektual dan jiwa sosial siswa melalui pembelajaran berkelompok.

Dalam konteks ini, keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari kemampuan individu, tetapi juga dari keterampilan siswa dalam berinteraksi, membangun solidaritas, dan memecahkan masalah secara kolektif. TGT menekankan permainan berbasis tim yang mendorong komunikasi intensif, koordinasi antaranggota, serta interaksi sosial yang lebih erat. Hal ini menjadikan TGT sebagai pendekatan yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan kerjasama, kerja sama tim menjadi bagian integral dari keberhasilan penerapan TGT, model ini membantu siswa mengembangkan kesadaran taktis melalui komunikasi dan koordinasi selama permainan (Fikri et al., 2022).

Ketika siswa memahami kapan harus bergerak, kepada siapa bola diarahkan, dan bagaimana menyesuaikan posisi dengan kondisi permainan, hal tersebut tidak hanya menunjukkan pemahaman taktik, tetapi juga mencerminkan kemampuan kolaboratif yang efektif (Samodra, 2021). Hasil penelitian ini juga berfokus pada penelitian terdahulu yang menegaskan bahwa model TGT efektif dalam peningkatan hasil belajar dalam bidang olahraga secara komprehensif. Selain meningkatkan keterampilan teknis, TGT memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menumbuhkan motivasi, serta mengoptimalkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Adanya kerjasama yang terbangun antara guru dan siswa, siswa lebih mudah memahami taktik maupun strategi permainan, sekaligus memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial, seperti kolaborasi, komunikasi, dan tanggung jawab bersama. Hal ini menegaskan bahwa model TGT tidak hanya menjadi sarana peningkatan hasil belajar, tetapi juga solusi efektif untuk membangun kesiapan, keaktifan, Kerjasama serta keberanian dalam pembelajaran PJOK.

## Simpulan

Hasil penelitian mengenai efektifitas model kooperatif *team games tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK benar adanya terdapat pengaruh bahwa model pembelajaran TGT terbukti efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa serta terciptanya kondisi belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa, lebih lanjut mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh dalam aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Melalui aktivitas permainan dan kerja sama tim yang terstruktur, siswa tidak hanya meningkatkan keterampilan gerak, tetapi juga motivasi belajar, sikap sportivitas, serta kemampuan bekerja sama.

Dengan demikian, model kooperatif TGT dapat dimanfaatkan sebagai salah satu pilihan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di SD. Penelitian ini memberikan saran berdasarkan kesimpulan yang didapatkan yaitu kepada pihak sekolah dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran PJOK yang inovatif dengan menyediakan fasilitas olahraga yang memadai serta memberikan ruang untuk membuat guru berkembang

dan berinovasi dalam menggunakan model pembelajaran yang interaktif dan berorientasi dalam mengaktifkan siswa. Guru dapat menerapkan TGT dengan modifikasi permainan sederhana seperti sepak bola. Saran untuk peneliti selanjutnya sebaiknya Agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas, penelitian berikutnya dapat menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol, sampel yang lebih besar dan mengukur variabel mediator seperti motivasi intrinsik.

## Pernyataan Penulis

Artikel ini merupakan karya asli penulis yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara mandiri. Naskah ini belum pernah dipublikasikan dalam jurnal, prosiding, atau media ilmiah manapun, serta tidak sedang diajukan untuk dipublikasikan di tempat lain. Seluruh isi artikel menjadi tanggung jawab penulis sepenuhnya.

## Daftar Pustaka

- Aldalur, I., & Perez, A. (2023). Gamification and discovery learning : Motivating and involving students in the learning process. *Heliyon a Cell Press Journal*. 9(1). e13135  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13135>
- Ardin, Budiana, D., & Stepiani, M. R. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Aktivitas Pendidikan Jasmani Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 5(1), 251–264.  
<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JUMPER/article/view/2778>
- Arliana, B., Putri, D. R., & Sari, P. S. (2022). Peningkatan Self-disclosure melalui Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Rambang Niru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1120–1123.  
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5409>
- Azizah. (2023). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Madaris*. 4(2), 18–27.  
<https://doi.org/10.47887/amd.v4i2.131>
- Budi, D. R., Qohhar, W., Pazriansyah, D., Syafei, M., Kusnandar, K., Nurcahyo, P. J., ... & Estrella, E. O. (2025). The effect of teams games tournament (TGT) cooperative learning model toward the improvement of football learning outcome. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (67), 235-243.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10169212>
- Chamidah, A. N., Izza, Y. P., & Rohmawati, U. B. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scramble Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Peningkatan Jiwa Kompetitif Siswa pada Mata Pelajaran Pai. *Jurnal Salamiya* 5(4), 382–388.  
<https://doi.org/10.58401/salimiya.v5i4.1834>
- Fahlevi, R., Sonjaya, A. R., & Arifin, Z. (2024). Upaya Meningkatkan Teknik Dasar Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran Cooperative Tipe Tgt (Team Games Tournament). *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(3), 1022-1038.  
<https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/sport/article/view/13090>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams

- Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850-860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Fikri, A., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK Materi Sepak Bola dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(3), 207–214. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK/article/view/53241>
- Hamdi, A. H., & Massa, R. S. (2023). Modifikasi Permainan Sepak Bola dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Meningkatkan Kerja Sama. *Gelora : Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*, 10(1), 124. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v10i1.8761>
- Hana, F. A., & Muhammad, H. N. (2025). Hana, F. A., & Muhammad, H. N. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Tingkat Kelincahan Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 13(1), 1-13. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/66262>
- Harahap, R. R., & Hasratuddin, H. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTS Islamiyah Belawan. *Jurnal Abdi Insani*, 11(3), 902-909. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i3.1738>
- Indah, A. S., Nuroso, H., Numareta, F. Y., & Mudzanatun, M. (2024). Penggunaan Model Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kerja sama dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 1 SDN Bugangan 03. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 481–491. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.737>
- Indayogi. (2021). Model Tactical Game dan Academic Learning Time dalam Pembelajaran. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1783–1790. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1589>
- Ishar, A. A., Walinga, A. N. T., & Mappaompo, M. A. (2023). Kecerdasan Kinestetik dan Motivasi Belajar PJOK Siswa SMA Di Kabupaten Sinjai. *Jurnal Riyadhoh*, 6(1), 58–65. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10915>
- Mendoza, S., Sánchez-adame, L. M., Urquiza-yllescas, J. F., González-beltrán, B. A., & Decouchant, D. (2024). A Model to Develop Chatbots for Assisting the Teaching and Learning Process. *Sensors* 1–21. <https://doi.org/10.3390/s22155532>
- Mulyana, I. I., Shofiyah, H., Komara, D., & Hambali, B. (2024). Strategi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 1-13. <https://doi.org/10.36728/jis.v24i2.3611>
- Munarosana, W. P., Permana, M. F., Akbaruddin, A., & Saputra, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding dan Teams Games Tournament Terhadap Peningkatan Nilai Kerjasama. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 360-367. <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/3973>
- Nia, F. D. A., Mahanal, S., & Yuliaristiawan, E. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(5), 1-13.

- <https://journal3.um.ac.id/index.php/fis/article/view/5585>
- Prasetyo, B. A., Satyawati, I. M., Yogi, K., & Lesmana, P. (2026). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pjok Materi Shooting dalam Permainan Bola Basket. *Jurnal Ilmiah Spirit*. 26(01), 47–51. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIS/article/view/5476>
- Pratama, D. S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Materi Sepak Takraw dengan Metode Tgt (Teams Games Tournaments) dan Recyprocal' Style. *Jurnal Jendela Olahraga*. 3(2). 78–84. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i2.2514>
- Ridwan, M., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Talking Stick di Kelas V Sekolah Dasar. *E-Jurnal Pembelajaran Inovasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(2), 575–584. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/5722>
- Rahmadhea, S. (2025). Penerapan Model TGfU ( Teaching Games for Understanding ) dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal JPko*. 3(2), 61–69. <https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jpko/article/view/543>
- Samodra, T. J. (2021). Pemahaman Konsep Bermain Siswa Motorik Tinggi dan Rendah dengan Model Pembelajaran Teaching Game for Undertending (TGfU). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 117. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.31105>
- Sundari, E., Khairuddin, K., & Jumadil, J. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Educatioria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(4), 242–247. <https://doi.org/10.36312/educatoria.v3i4.218>
- Wibowo, A. (2024). Analisis Mendalam Tentang Keberhasilan Model Teams Games Tournament (Tgt) dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i4.2024.7>
- Yani, A. F. M., Angriawan, T., & Aprilo, I. (2024). Analisis Rendahnya Minat Belajar PJOK pada Siswa Putri Artikel. *Global Journal Sport*, 2(2), 525–529. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs/article/view/3195>
- Zhou, T., Wang, H., & Li, D. (2023). Focusing on the value of cooperative learning in physical education: a bibliometric analysis. *Frontiers in Psychology*, 14(November), 1–13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1300986>
- Zulaikha, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT). *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 1151. <https://doi.org/10.70713/pjp.v4i3.52509>