



# Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar

I Kadek Gunawan<sup>1\*</sup>, N.P.D. Sucita dartini<sup>2</sup>, Peby Gunarto<sup>3</sup>, I.W. Artanayasa<sup>4</sup>, I M. Satyawan<sup>5</sup> 

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received April 10, 2024

Accepted July 10, 2024

Available online July 25, 2024

### Kata Kunci:

Model Pembelajaran, TGT, Kebugaran, PJOK.

### Keywords:

Learning Model, TGT, Fitness, PJOK



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat partisipasi dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar PJOK antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VI Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan bentuk desain Pretest Posttest Control Group Design. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI dari 6 sekolah dasar dengan jumlah siswa 155 orang. Sampel yang digunakan yaitu 2 sekolah sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes tulis untuk pengetahuan dan tes unjuk kerja untuk keterampilan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan independent sample t test. Hasil penelitian menunjukkan nilai hasil belajar kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 84,54 dan hasil belajar kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 66,61, setelah diuji menggunakan independent sample t test hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas VI Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini berimplikasi dalam meningkatkan hasil belajar dan kebugaran jasmani siswa secara signifikan.

## ABSTRACT

This research was motivated by students' low level of participation and motivation to participate in PJOK learning. This research aims to analyze the differences in PJOK learning outcomes between students taught through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model, and students taught through the conventional learning model in class VI elementary school students. This research uses experimental research with a Pretest Posttest Control Group Design design. The population used in this research was class VI students from 6 elementary schools with a total of 155 students. The samples used were 2 schools as an experimental class and a control class; sampling used a cluster random sampling technique. The techniques used for data collection are written tests for knowledge and performance tests for skills. The data analysis technique used in this research is the independent sample t-test. The research results show that the experimental class learning results obtained an average value of 84.54, and the control class learning results obtained an average value of 66.61. After being tested using an independent sample t-test, these results showed a significant difference, so it could be concluded that there was a significant influence. The significance of applying the Teams Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model on the PJOK learning outcomes of class VI elementary school students. The results of this research have implications for significantly improving students' learning outcomes and physical fitness.

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [gunawan783@gmail.com](mailto:gunawan783@gmail.com) (I Kadek Gunawan)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting dalam perkembangan suatu bangsa yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Berdasarkan hal tersebut hasil belajar menjadi salah satu dari lima kompetensi penting yang harus diperhatikan oleh pendidik dan peserta didik pada pendidikan abad-21. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Nugraha, 2020; Wulandari, 2021). Hasil belajar merupakan sesuatu yang sangat penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Handayani & Subakti, 2020; Mustakim, 2020). Pelajaran PJOK merupakan bagian dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah-sekolah seluruh Indonesia, sesuai dengan kurikulum pendidikan yang berlaku. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan fisik, kesehatan, dan keterampilan motorik peserta didik di sekolah dasar (Anugraheni, 2022; Pratiwi & Prihatni, 2018). Namun dalam penerapannya di lapangan, proses pembelajaran PJOK masih sering mengalami masalah-masalah dalam proses dan prestasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Masalah-masalah pembelajaran PJOK ini juga dialami oleh Sekolah Dasar di Gugus V Kecamatan Sawan. Berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan yang terjadi dalam hal hasil belajar PJOK di wilayah tersebut meliputi kurangnya fasilitas dan sarana olahraga, sekolah di wilayah pedesaan seringkali menghadapi keterbatasan fasilitas olahraga, seperti lapangan olahraga yang tidak sesuai dan peralatan olahraga yang kurang memadai. Masalah ini dapat membatasi kemungkinan pembelajaran yang efektif, karena dapat memengaruhi motivasi peserta didik untuk belajar PJOK (Hikmah et al., 2020; C. P. Nugraha & Subroto, 2020). Proses pembelajaran PJOK yang berlangsung di Gugus V Sekolah Dasar Kecamatan Sawan masih berpusat pada guru dengan menggunakan Model Pembelajaran Konvensional dan penugasan kepada peserta didik, media yang digunakan seadanya sehingga tidak menarik perhatian peserta didik, peserta didik hanya diberi tugas dan dikerjakan sendiri-sendiri (Nurdyansyah & Ani, 2021; Slameto, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan solusi melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu yang bisa diterapkan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) (Karini et al., 2020; Saragih, 2023). Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Fuji et al., 2022; Harahap, 2020). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah kombinasi antara kerja sama dalam tim dan kompetisi yang sehat. Peserta didik bekerja sama dalam kelompok kecil untuk belajar dan berlatih, dan kemudian mereka diuji melalui permainan turnamen untuk mengukur pemahaman dan kinerja mereka (Lestari et al., 2022; Nugraha & Subroto, 2020). Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi, dan hasil pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian relevan sebelumnya. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik SMA (Amri et al., 2022; Hikmah et al., 2020). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan hal serupa, yakni dimana penerapan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) telah meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar di setiap siklus penelitian (Setiani, 2020; Sugiata, 2020). Berdasarkan paparan tersebut, nilai kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan metode TGT dalam lingkungan pendidikan jasmani, yang sebelumnya belum banyak dikaji. Penelitian ini menawarkan pendekatan baru untuk meningkatkan hasil belajar dan kebugaran jasmani melalui metode yang menyenangkan dan kompetitif, yang berbeda dari cara yang biasa dilakukan (Rusman, 2023; Sulfemi, 2020). Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar PJOK antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional pada siswa kelas VI di Gugus V Kecamatan Sawan tahun ajaran 2023/2024. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pedoman bagi para guru dalam memilih strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan kesehatan jasmani siswa..

## 2. METODE

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen sederhana (*pre-test post-test control group design*) (Salim, 2020; Sugiyono, 2019). Dalam desain *pre-test post-test control group* terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Satu kelompok bertindak sebagai kelompok

eksperimen dan kelompok lain bertindak sebagai kelompok kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan atau *treatment* berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* (X). Sedangkan pada kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI Gugus V Kecamatan Sawan yang terdiri dari 6 sekolah dasar dengan jumlah siswa 155 orang. Sampel yang digunakan yaitu 2 sekolah dimana SD Negeri 6 Sangsit sebagai kelas eksperimen terdapat 21 siswa dan SD Negeri 2 Sangsit sebagai kelas kontrol terdapat 27 siswa, pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah tes tulis untuk pengetahuan dan tes unjuk kerja untuk keterampilan. Di awal pertemuan akan diberikan *Pre Test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Pada akhir pertemuan dikelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama diberikan *post-test* untuk mendapatkan hasil belajar mengenai materi Pembelajaran Kebugaran Jasmani. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *independent sample t test*. Analisis ini bertujuan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen (yang menggunakan model TGT) dan kelompok kontrol (yang menggunakan metode konvensional). Setelah diberikan *post-test* apabila terdapat perbedaan skor antara dua kelompok, di mana skor pada kelompok eksperimen (X) lebih tinggi dibandingkan dengan skor pada kelompok kontrol (O), maka dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan mempunyai pengaruh terhadap perubahan yang terjadi pada hasil belajar PJOK siswa atau perubahan pada variabel terikatnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya yang dapat menguatkan sebuah hipotesis atau jawaban sementara. Peneliti menetapkan rumusan masalah yang akan dijawab adalah bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar PJOK Peserta didik Kelas VI SD Gugus V Kecamatan Sawan. Rumusan masalah dijawab menggunakan menggunakan uji statistik *independent T test*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perbandingan penerapan model pembelajaran *Kooperatif* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang diterapkan di kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol terhadap hasil belajar PJOK peserta didik di Kelas VI SD Gugus V Kecamatan Sawan. Nilai yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah nilai hasil posttest peserta didik setelah diberikan pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan di Kelas VI SD Negeri 6 Sangsit sebagai kelas eksperimen yaitu pembelajaran PJOK dengan menerapkan model pembelajaran *Kooperatif* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Pembelajaran *Kooperatif* Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dilakukan dalam lima kegiatan yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen dan penghargaan kelompok Pembelajaran berlangsung selama empat kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pre test* kepada setiap peserta didik dan pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *posttest* kepada setiap peserta didik setelah proses pembelajaran. Penilaian pre test dan post test terdiri dari penilaian pengetahuan dengan pemberian test dan juga penilaian keterampilan dengan melakukan praktik kegiatan kebugaran jasmani. Nilai-nilai hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik tersebut kemudian diolah untuk menjadi nilai hasil belajar. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* yang diolah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Rekapitulasi Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Hasil Pretest	Hasil Posttests
Jumlah Peserta didik	21	21
Rata-Rata	59,33	84,54
Standar Deviasi	5,761	5,622
Varians	33,187	31,612
Nilai Terendah	49,68	73,21
Nilai Tertinggi	69,88	94,17

Berdasarkan pada tabel di atas, maka diperoleh data hasil pretest peserta didik kelas eksperimen dengan banyak peserta didik 21 orang, rata-rata 59,33, Standar deviasi 5,761. Varians 33,187, nilai terendah 49,68 dan nilai tertinggi 69,88. Sedangkan data hasil posttest peserta didik kelas eksperimen dengan banyak peserta didik 21 orang, rata-rata 84,54, Standar deviasi 5,662. Varians 31,612, nilai terendah 73,21 dan nilai tertinggi 94,17. Dari nilai pretest dan post test hasil penelitian didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen.

Selanjutnya, pembelajaran yang dilaksanakan di kelas kontrol yaitu peserta didik Kelas VI SD Negeri 2 Sangsit sebagai kelas kontrol yaitu pembelajaran PJOK dengan menerapkan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional dilakukan dengan lebih banyak guru menjelaskan materi, melakukan tanya jawab dengan siswa memberikan tugas menjawab latihan soal yang ada di lembar kerja peserta didik, kemudian membahas tugas yang telah dikerjakan. Pembelajaran diakhiri dengan guru dan peserta didik memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dibahas. Pembelajaran berlangsung selama empat kali pertemuan, pada pertemuan pertama peneliti memberikan *pre test* kepada setiap peserta didik dan pada pertemuan terakhir peneliti memberikan *posttest* kepada setiap peserta didik setelah proses pembelajaran. Penilaian *pre test* dan *post test* terdiri dari penilaian pengetahuan dengan pemberian test dan juga penilaian keterampilan dengan melakukan praktik kegiatan kebugaran jasmani. Nilai-nilai hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik tersebut kemudian diolah untuk menjadi nilai hasil belajar. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* yang diolah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Rekapitulasi Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Hasil Pretest	Hasil Posttests
Jumlah Peserta didik	27	27
Rata-Rata	58,97	66,61
Standar Deviasi	5,781	5,888
Varians	33,418	34,667
Nilai Terendah	48,17	55,52
Nilai Tertinggi	69,68	77,14

Berdasarkan pada tabel di atas, maka diperoleh data hasil *pretest* peserta didik kelas eksperimen dengan banyak peserta didik 27 orang, rata-rata 58,97, Standar deviasi 5,781. Varians 33,418, nilai terendah 48,17 dan nilai tertinggi 69,68. Sedangkan data hasil *posttest* peserta didik kelas eksperimen dengan banyak peserta didik 27 orang, rata-rata 66,61, Standar deviasi 5,888. Varians 34,667, nilai terendah 55,52 dan nilai tertinggi 77,14. Dari nilai *pretest* dan *posttest* hasil penelitian didapatkan hasil bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik di kelas eksperimen.

## Pembahasan

Pembelajaran PJOK dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). Hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan banyak peserta didik 21 orang mempunyai nilai rata-rata 84,54 dimana nilai ini lebih besar dibandingkan dengan nilai hasil belajar di kelas kontrol dengan siswa yang berjumlah 27 orang hanya memperoleh nilai rata-rata 66,61. Hasil belajar merupakan sesuatu hal yang didapatkan oleh peserta didik karena adanya suatu metode maupun cara yang dapat dipertanyakan dalam format kompetensi, pengetahuan, serta kapabilitas mencakup dimensi kehidupan sehingga perubahan yang terjadi tersebut dapat terlihat dari perilaku individu yang bersangkutan ([Cintia et al., 2018](#); [Priansa, 2020](#)). Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada kelas eksperimen dilakukan dalam lima kegiatan yaitu penyajian kelas, belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), turnamen dan penghargaan kelompok ([Mardianto, 2021](#); [Mawardi et al., 2020](#)). Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan peserta didik mendapatkan pembelajaran yang variatif sehingga peserta didik akan lebih segar dalam berpikir karena suasana yang berganti. Model TGT ini merupakan model pembelajaran yang membuat peserta didik dapat berperan aktif dengan memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan anggota kelompok dan kebebasan menuangkan pendapatnya didalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat ([Mahsup & Anwar, 2020](#); [Putra et al., 2020](#)).

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, karena peserta didik bebas dan leluasa dalam berpikir untuk mencari solusi dari masalah yang ada dan membuat pikiran mereka menjadi lebih *fresh* dan juga lebih bersemangat apalagi pembelajaran dilakukan sambil bermain ([Suwarni, 2020](#); [Taniredja & dkk, 2021](#)). Selain itu, peserta didik saling berkerjasama untuk mengkaji dan memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru. Peserta didik saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, peserta didik menjadi lebih mandiri dalam belajar dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator dalam pembelajaran ([Amri et al., 2022](#); [Wulandari, 2021](#)). Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas kontrol yaitu pembelajaran PJOK dengan menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan menggunakan model pembelajaran langsung seperti metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan penugasan sehingga pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*

*approach*) (Lestari et al., 2022; C. P. Nugraha & Subroto, 2020). Peneliti yang bertindak sebagai guru menjelaskan tentang materi pembelajaran tentang materi di depan kelas dan kemudian peserta didik mendiskusikan materi tersebut, dan bertanya apabila ada materi yang belum dipahami. Peserta didik menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Perbandingan hasil belajar peserta didik yang belajar dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Model pembelajaran konvensional pada Pembelajaran PJOK di Kelas VI SD Gugus V Kecamatan Sawan menunjukkan bahwa hasil belajar PJOK peserta didik yang belajar dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) lebih meningkat dari pada kelas yang belajar dengan menerapkan model pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar PJOK materi kebugaran jasmani peserta didik kelas VI di Gugus V Sekolah Dasar Kecamatan Sawan. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model TGT yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan model konvensional. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian lain yang telah dilakukan sebelumnya, yang mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh positif terhadap hasil belajar (C. P. Nugraha & Subroto, 2020; Saragih, 2023). Serta sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar lompat jauh pada siswa kelas VI SDN 2 Karanganyar (Amri et al., 2022; Suwarni, 2020). Selain itu penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar tolak peluru pada siswa kelas VI SDN 15 Tanjungkarang (Fuji et al., 2022; Hamdani et al., 2020). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa terbukti bahwa hasil belajar PJOK peserta didik yang belajar dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) lebih meningkatkan hasil belajar peserta didik dari pada menerapkan model pembelajaran konvensional di Kelas VI SD Gugus V Kecamatan Sawan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan model pembelajaran konvensional. Keunggulan tersebut antara lain meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kerjasama dan komunikasi antar siswa, dan meningkatkan pemahaman materi (Karini et al., 2020; Mawardi et al., 2020). Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan TGT dapat memberikan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dan kebugaran fisik siswa. Hal ini dapat berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan fisik yang lebih efektif. Meskipun begitu, penelitian ini masih memiliki kekurangan yaitu sulit untuk mengeneralisasi hasilnya karena sampel mungkin hanya terbatas pada satu wilayah tertentu. Disamping itu, penggunaan metode TGT membutuhkan lebih banyak perencanaan dan sumber daya daripada metode konvensional. Saran untuk penelitian berikutnya adalah meluasnya cakupan sampel untuk meningkatkan generalisasi hasil, serta mengeksplorasi variasi lain dari model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan dalam mata pelajaran yang lain guna memperkuat temuan ini.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik yang dibelajarkan dengan menerapkan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran PJOK lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan peserta didik yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis Penerapan Model TGT (Teams, Games And Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>.
- Anugraheni, I. (2022). Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 4(2), 205. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2022.v4.i2.p205-212>.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 67 – 75. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>.
- Fuji, N., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna :*

- Jurnal Of Islamic Education Studies*, 2(2), 164–172. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>.
- Hamdani, M., Mawardi, S., & Wardani, K. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 440. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21778>.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.
- Harahap, S. E. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar PPKN melalui Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Peserta didik Kelas 5 SD NEGERi 164525 Tebing Tinggi. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 8(2), 101–109. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v8i2.10378>.
- Hikmah, M., Anwar, Y., & Riyanto. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Di Sma Unggul Negeri 8 Palembang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(1), 46–56. <https://doi.org/10.36706/fpbio.v5i1.7049>.
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Seting Lesson Study terhadap Sikap Ilmiah Peserta didik. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 86. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881>.
- Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v8i1.12917>.
- Mahsup, & Anwar, Y. S. (2020). Development of structured modules to improve the mathematical understanding of the circle concept in class VIII Mataram 17 junior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1465(1). <https://doi.org/10.1088/1742->
- Mardianto. (2021). *Psikologi Pendidikan*. Perdana Publishing.
- Mawardi, H., Wardani, W., & Krisma. (2020). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran PJOK Kelas 4 SD N Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17319>.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran PJOK. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1). <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13646>.
- Nugraha, C. P., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(3), 70–75. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p70-75>.
- Nugraha, M. F. B. H. D. (2020). *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edu Publisher.
- Nurdyansyah, & Eni. (2021). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Dengan Kurikulum 2021*. Nizamia Learning Center.
- Pratiwi, A. E., & Prihatni, Y. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Gedongtengen Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v4i2.2239>.
- Priansa, D. J. (2020). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. CV Pustaka Setia, hal.
- Putra, R. A., Wahjoedi, H., & Snyanawati, N. L. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Bola Basket. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 108–116. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.29816>.
- Rusman. (2023). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo, hal.
- Salim, S. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Cita Pustaka Media.
- Saragih, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Tema 3 Subtema 1 Di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2). <https://doi.org/10.61722/jssr.v1i2.108>.
- Setiani, S. A. (2020). Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan. Sosial Dan Budaya*, 5(4), 389. <https://doi.org/10.32884/ideas.v5i4.227>.
- Slameto. (2022). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Sugiata, I. W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78. <https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

- Sulfemi, W. B. (2020). Penggunaan Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Komodo Science Education*, 1(01), 1–14. <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jkse/article/view/11>.
- Suwarni, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Peserta didik Kelas 1 Sd Negeri 004 Teratak Buluh. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 175. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6830>.
- Taniredja, T., & dkk. (2021). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. ALFABETA.
- Wulandari, S. S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran, Fasilitas dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Pandemi COVID-19. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 19–29. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.1359819>.