

# Efektivitas Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Mengembangkan Gerak Manipulatif Permainan Bola Besar

Wenny Adritya <sup>a,1</sup>, Mashud <sup>a,2\*</sup>

<sup>a</sup> Master of Physical Education, Lambung Mangkurat University, Kalimantan Selatan, Indonesia

<sup>1</sup> [2420129320009@mhs.ulm.ac.id](mailto:2420129320009@mhs.ulm.ac.id); <sup>2</sup> [mashud@ulm.ac.id](mailto:mashud@ulm.ac.id)\*

\* corresponding author

## ARTICLE INFO

### Article history

Received 2025-06-21

Revised 2025-07-16

Accepted 2025-09-03

### Keywords

TGT Model  
Manipulative Movement  
Large Ball  
Physical Education  
Learning Outcomes

## ABSTRACT

This classroom action research aims to improve students' learning outcomes in manipulative movement skills in large ball games through the implementation of the cooperative learning model Team Games Tournament (TGT) among fifth-grade students at SD Negeri 3 Jambu Hilir Baluti. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The research subjects were 20 fifth-grade students. Data were collected using psychomotor skill observation sheets and documentation of learning outcomes. The skill test involved the activity of hitting a ball over the net as an indicator of mastery in manipulative movement within the game context. Data were analyzed using both quantitative and qualitative approaches. The results showed a significant improvement in students' manipulative skills, with the learning mastery rate increasing from 60% in the first cycle to 85% in the second cycle. The implementation of the TGT model also enhanced students' active participation, teamwork, and motivation during physical education learning activities. These findings indicate that the TGT cooperative learning model is effective in improving learning outcomes in manipulative movement skills in large ball games at the elementary school level.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



## Abstrak

### Kata kunci

Model TGT  
Gerak Manipulatif  
Bola Besar  
Pendidikan Jasmani  
Hasil Belajar

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar keterampilan gerak manipulatif dalam permainan bola besar pada siswa kelas V SD Negeri 3 Jambu Hilir Baluti melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui lembar observasi keterampilan psikomotorik dan dokumentasi hasil belajar. Tes keterampilan dilakukan dengan aktivitas memukul bola melewati net sebagai indikator penguasaan gerak manipulatif dalam konteks permainan. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan manipulatif siswa, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Penerapan model TGT juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, kerja sama dalam tim, dan motivasi dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar gerak manipulatif dalam permainan bola besar pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) tidak hanya berfungsi sebagai media pengembangan fisik, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan keterampilan sosial siswa. Dalam praktiknya, pembelajaran PJOK harus mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara terpadu. Sesuai dengan itu Akbar, dkk (2024) menyatakan bahwa Pendidikan menjadi landasan utama kemajuan bangsa. Perkembangan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, khususnya dalam pembelajaran permainan modern, berlangsung sangat cepat dan menjadi populer di berbagai daerah (Firdaus et al., 2021). Dikuatkan lagi, Pendidikan Jasmani bertujuan mengembangkan tiga aspek utama, yaitu psikomotorik, kognitif, dan afektif (Salasiah et al., 2020; Winda et al., 2024). Pendidikan jasmani berfungsi memberikan pengalaman belajar dengan melatih berpikir logis (Arwin & Nopiyanto, 2023). Salah satu materi penting dalam PJOK adalah permainan bola besar materi bola voli, Guru sering mengalami kendala dalam mengajarkan materi bola besar karena aturan permainan dan teknik dasarnya yang cukup kompleks (Yoga et al., 2023). Padahal, permainan bola besar seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket merupakan olahraga beregu yang penting bagi perkembangan siswa (Mahendra et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat sebagai pola sistematis dalam merancang pembelajaran jangka panjang (I Gusti Made et al., 2022).

Permainan bola besar voli menuntut penguasaan teknik dasar seperti servis, passing, set-up (umpan), smash, dan block (Taslim, 2020). sebuah olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim beranggotakan enam orang dengan tujuan memukul bola ke area lawan atau membuat lawan kesulitan mengembalikan bola (Ariyani et al., 2023; Syaleh, 2017). Penguasaan teknik-teknik tersebut menjadi fondasi bagi siswa untuk terlibat secara optimal dalam permainan. Dalam konteks Sekolah Dasar, bola voli diajarkan dalam bentuk bola voli mini dengan kompetensi dasar yang meliputi penguasaan variasi teknik dasar serta pembentukan nilai-nilai kejujuran, kerja sama, dan sportivitas (Widhiasto & Alsaudi, 2020). Selain itu, permainan bola voli juga mendukung pengembangan kebugaran jasmani seperti kekuatan, kelincahan, dan koordinasi (Asmawi, 2020).

Hasil observasi awal di kelas V SD Negeri 3 Jambu Hilir Baluti menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam melakukan gerak manipulatif, khususnya memukul bola melewati net, masih tergolong rendah. Hanya sekitar 60% siswa yang mencapai ketuntasan belajar minimal. Masalah utama yang ditemukan antara lain postur tubuh yang belum stabil, kurangnya kekuatan tangan, dan kesalahan dalam koordinasi gerakan. Kondisi ini menandakan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi mengikuti proses pembelajaran (Suparman, 2020).

Salah satu alternatif strategi pembelajaran yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Model ini menekankan pada kerja sama dalam kelompok heterogen beranggotakan 4–6 orang, penguatan konsep melalui diskusi kelompok, serta peningkatan

motivasi belajar melalui aktivitas turnamen (Apriana & Nur, 2023). Model TGT dirancang agar sesuai dengan gaya belajar siswa, mendorong tanggung jawab individu dan kelompok, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, interaktif, dan bermakna.

Efektivitas model TGT telah dibuktikan melalui berbagai penelitian. Alfadzoli (Latief Alfadzoli et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan TGT dalam pembelajaran operan bola voli pada siswa kelas XI SMK Al-Islam Ngawi berhasil meningkatkan ketuntasan belajar dari 30% menjadi 90% dalam dua siklus. Suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, inovatif, dan efektif. Penelitian serupa oleh Riezky & Yusmawati (2017) di SMP PGRI 2 Kota Tangerang Selatan menunjukkan bahwa model ini mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif dan menyenangkan, serta menjawab tantangan pembelajaran secara tepat. Budiharto (2023) dalam penelitiannya di MTs Negeri 5 Jombang juga membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dengan modifikasi media mampu meningkatkan hasil belajar teknik passing secara signifikan, yaitu dari 70% menjadi 93,33%.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe TGT diyakini sebagai alternatif yang strategis untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar permainan bola besar, khususnya gerak manipulatif seperti memukul bola melewati net. Model ini tidak hanya meningkatkan aspek keterampilan motorik, tetapi juga membentuk sikap sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan gerak manipulatif siswa kelas V SD Negeri 3 Jambu Hilir Baluti, peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengevaluasi efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan memukul bola melewati net, melalui proses tindakan yang dilakukan secara reflektif dan berkelanjutan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan prosedur yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sehingga peningkatan hasil belajar siswa dapat terpantau secara sistematis dan terukur.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran PJOK, khususnya dalam keterampilan gerak manipulatif berupa melempar dan memukul bola besar melewati net. PTK dipilih karena sesuai dengan karakteristik permasalahan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan membutuhkan solusi langsung melalui tindakan nyata di kelas.

Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahapan utama secara siklikal, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Nurtanto & Sofyan, 2015). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus mencakup keempat tahapan tersebut secara menyeluruh. Proses tindakan dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas; peneliti bertanggung jawab merancang skenario pembelajaran, sementara guru melaksanakan tindakan di kelas

dan bersama peneliti melakukan refleksi untuk merancang tindakan lanjutan yang lebih baik.

Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas V SD Negeri 3 Jambu Hilir Baluti yang dipilih secara langsung karena berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerak manipulatif, terutama dalam aktivitas melempar dan memukul bola besar melewati net. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Untuk memperoleh data yang akurat dan komprehensif, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, yaitu:

#### ***Tes keterampilan melempar dan memukul bola besar melewati net***

Digunakan untuk menilai kemampuan gerak manipulatif siswa. Siswa diberi kesempatan melakukan dua jenis tugas; 1) Melempar bola besar melewati net ke area target. 2) Memukul bola besar melewati net menggunakan teknik satu atau dua tangan. Setiap tindakan dinilai menggunakan lembar penilaian psikomotorik dengan skala 1–4 berdasarkan indikator ketepatan arah, kekuatan, koordinasi gerakan, dan konsistensi.

#### ***Skor hasil belajar***

Hasil dari tes praktik akan dikonversikan ke dalam nilai numerik dan dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah. Ketuntasan belajar dihitung berdasarkan persentase jumlah siswa yang mencapai nilai  $\geq$  KKM.

#### ***Observasi guru dan siswa***

Lembar observasi digunakan untuk mencatat keaktifan, antusiasme, kerja sama, dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru juga diminta mencatat dinamika kelas dan respon siswa terhadap model pembelajaran TGT.

#### ***Angket siswa***

Digunakan untuk menggali persepsi dan motivasi siswa terhadap pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah tindakan. Angket menggunakan skala Likert dan dianalisis secara deskriptif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang utuh mengenai proses dan hasil pembelajaran. Data kuantitatif dianalisis melalui perhitungan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus, berdasarkan jumlah siswa yang mencapai nilai sesuai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Perbandingan hasil antar siklus digunakan untuk menilai efektivitas tindakan yang diberikan serta mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar secara objektif. Sementara itu, data kualitatif dianalisis secara deskriptif naratif berdasarkan hasil observasi terhadap keaktifan siswa dan respons guru selama proses pembelajaran, tanggapan siswa melalui angket, serta dokumentasi visual berupa

foto dan video kegiatan. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan perilaku, motivasi, kerja sama, dan partisipasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran dengan model Team Games Tournament (TGT).

Dengan pendekatan analisis data yang terpadu ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh dan mendalam mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keterampilan gerak manipulatif siswa secara bertahap dan berkelanjutan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan gerak manipulatif siswa kelas V SD Negeri 3 Jambu Hilir Baluti melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam permainan bola besar. Data diperoleh melalui observasi keterampilan gerak psikomotorik, tes praktik memukul bola besar melewati net, angket motivasi belajar siswa, serta catatan lapangan guru.

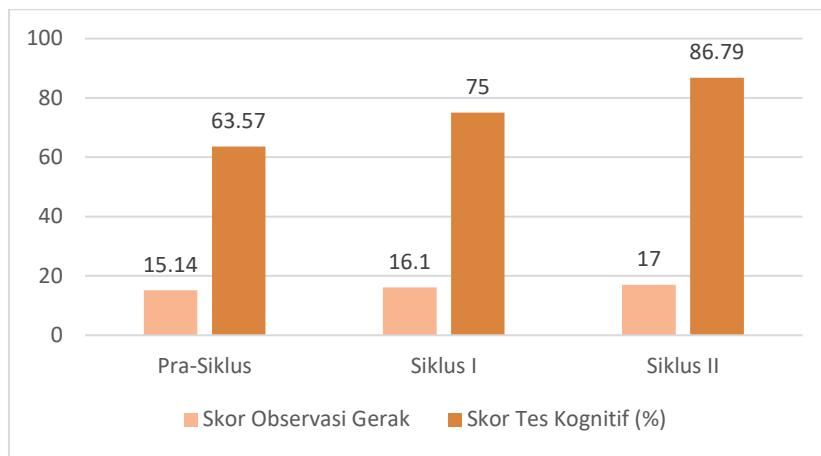
Secara kuantitatif, terjadi peningkatan yang signifikan pada dua indikator utama, yaitu skor hasil belajar psikomotor dan skor tes kognitif siswa. Pada tahap pra tindak, nilai rata-rata observasi keterampilan manipulatif siswa adalah 15,14 (dari rentang skor maksimal 20). Setelah pelaksanaan dua siklus tindakan, skor ini meningkat menjadi 17,00, dengan selisih peningkatan sebesar 2,14 poin atau naik 14,14%. Skor kognitif siswa juga meningkat dari rata-rata 63,57% pada pratindak menjadi 86,79% pada pasca tindak, dengan peningkatan sebesar 23,21% atau naik 36,50%.

Untuk memperjelas perkembangan capaian hasil belajar siswa pada setiap tahap, berikut disajikan Tabel 1 yang memuat rekapitulasi skor observasi gerak manipulatif dan skor tes kognitif dari pra-siklus hingga siklus II. Tabel ini menggambarkan peningkatan yang terjadi secara bertahap setelah dilakukan intervensi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

**Tabel 1.** Perkembangan Hasil Tindakan

Tahap	Skor Observasi Gerak	Skor Tes Kognitif (%)	Keterangan
<b>Pra-Siklus</b>	15.14	63.57	Sebelum tindakan
<b>Siklus I</b>	16.10	75.00	Setelah siklus I
<b>Siklus II</b>	17.00	86.79	Setelah siklus II

Adapun perkembangan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II dapat dilihat secara visual melalui grafik berikut:



**Gambar 1.** Grafik Hasil Penelitian Tindakan Kelas

Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 85% siswa menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran dengan model TGT menarik dan membantu mereka memahami pola gerak secara lebih baik. Data kualitatif dari catatan lapangan mengonfirmasi bahwa siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi, kolaborasi yang lebih baik antar teman, serta peningkatan motivasi dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Guru juga mencatat bahwa variasi dalam instruksi dan pola permainan berkontribusi terhadap meningkatnya partisipasi aktif siswa, terutama siswa yang pada awalnya kurang percaya diri.

### **Pembahasan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak manipulatif siswa sekolah dasar, khususnya keterampilan memukul bola besar melewati net. Peningkatan terjadi tidak hanya pada ranah psikomotor, tetapi juga pada ranah kognitif dan afektif. Secara psikomotorik, siswa memperlihatkan koordinasi gerak yang lebih baik, stabilitas postur yang meningkat, dan kekuatan otot yang lebih optimal dalam melakukan teknik pukulan. Pada ranah kognitif, siswa mampu memahami konsep dan prinsip dasar memukul bola melewati net, seperti posisi tubuh, ayunan tangan, dan waktu kontak bola yang tepat. Pada ranah afektif, pembelajaran dengan model TGT mendorong keaktifan, rasa percaya diri, dan kerja sama kelompok, yang menciptakan suasana belajar lebih hidup, menyenangkan, dan kolaboratif (Widhiasto & Alsaudi, 2020).

Efektivitas model TGT dalam meningkatkan hasil belajar dapat dijelaskan melalui karakteristiknya yang menggabungkan pembelajaran kolaboratif, diskusi kelompok, dan kompetisi sehat dalam format turnamen. Strategi ini memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif, saling membantu, dan terlibat dalam pemecahan masalah bersama. Turnamen yang menjadi bagian inti TGT memberi stimulus kompetitif yang memacu motivasi intrinsik siswa untuk menampilkan performa terbaiknya. Aktivitas ini sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bergerak, bermain, dan berinteraksi sosial. Selain itu, permainan bola besar sendiri mendukung

pengembangan kekuatan, kelincahan, dan koordinasi motorik secara terpadu (Asmawi, 2020)

Temuan ini sejalan dengan penelitian Alfadzoli dkk (2024) yang menunjukkan bahwa penerapan TGT pada pembelajaran passing bawah bola mampu meningkatkan ketuntasan belajar dari 30% menjadi 90% dalam dua siklus, sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif. Riezky & Yusmawati (2017) juga membuktikan bahwa suasana kompetitif yang dibangun dalam TGT dapat menumbuhkan antusiasme siswa dan memperkuat pemahaman konsep gerak. Budiharto (2023) menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif yang dikombinasikan dengan variasi media mampu meningkatkan penguasaan keterampilan teknik secara optimal. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa model TGT efektif diterapkan tidak hanya pada jenjang pendidikan menengah, tetapi juga pada siswa sekolah dasar.

Dari sisi mekanisme pembelajaran, keberhasilan TGT juga didukung oleh kemampuannya meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Yopi (2023) menjelaskan bahwa TGT memadukan kerja sama kelompok, diskusi materi, dan kompetisi yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Model ini mendorong siswa dengan berbagai kemampuan untuk saling melengkapi, memperkuat interaksi sosial, dan membangun kepercayaan diri. Pendekatan ini selaras dengan prinsip pembelajaran kontekstual Bruner (2016), bahwa pemahaman konsep akan lebih kuat ketika siswa mempelajarinya melalui pengalaman langsung yang bermakna.

Temuan penelitian ini juga mengungkap bahwa beberapa kesulitan awal siswa, seperti kurangnya kekuatan lengan, postur tubuh yang belum stabil, dan koordinasi mata-tangan yang lemah, dapat diatasi melalui pembelajaran yang variatif dan menarik. Hal ini mendukung pendapat Suparman (2020) yang menyatakan bahwa model pembelajaran yang monoton dapat menurunkan motivasi belajar dan menghambat perkembangan keterampilan. Selain itu, rendahnya hasil belajar sebelum intervensi menunjukkan bahwa aspek kognitif, psikomotor, dan afektif belum berkembang secara terpadu, padahal pembelajaran PJOK seharusnya mengembangkan ketiga domain tersebut secara seimbang Ariyani (2023).

Secara teoritis, keberhasilan TGT juga selaras dengan pandangan bahwa keterampilan motorik berkembang optimal ketika pembelajaran melibatkan pengulangan gerak, umpan balik, dan interaksi sosial yang intensif. Diskusi kelompok memberi kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan teknik yang dilakukan, sementara turnamen menjadi ajang evaluasi performa yang memotivasi mereka untuk memperbaiki hasil. Kompetisi sehat yang tercipta mengajarkan sportivitas dan kerja sama, dua nilai penting dalam pendidikan jasmani (Widhiasto & Alsaudi, 2020).

Meskipun hasil penelitian ini positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu dicatat. Pertama, ruang lingkup penelitian hanya mencakup satu kelas dengan 20 siswa, sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Kedua, periode penelitian yang singkat (dua siklus) belum cukup untuk mengukur konsistensi dampak model TGT dalam jangka panjang. Ketiga, pengukuran aspek afektif seperti

motivasi dan kerja sama masih bergantung pada instrumen observasi dan angket yang memiliki potensi subjektivitas.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan disarankan untuk dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda dan dengan jumlah peserta yang lebih besar agar hasilnya lebih representatif. Evaluasi jangka panjang juga penting untuk mengetahui keberlanjutan peningkatan keterampilan dan motivasi siswa setelah intervensi berakhir. Integrasi TGT dengan pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan aplikasi analisis gerak atau video *feedback*, dapat menjadi inovasi yang memperkuat penguasaan keterampilan teknis. Pendekatan berbasis proyek juga dapat dieksplorasi, di mana siswa tidak hanya mengikuti turnamen, tetapi juga merancang strategi tim, memproduksi materi pembelajaran, atau melakukan refleksi kelompok secara sistematis.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan strategi yang efektif, menyenangkan, dan relevan untuk meningkatkan keterampilan gerak manipulatif siswa sekolah dasar dalam permainan bola besar. Keunggulan TGT terletak pada kombinasi unsur kolaborasi, kompetisi, dan kontekstualisasi materi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dengan penerapan yang tepat dan dukungan inovasi pembelajaran, model ini berpotensi menjadi salah satu pendekatan unggulan dalam pembelajaran PJOK yang mengintegrasikan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif secara terpadu.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada siswa kelas V SD Negeri 3 Jambu Hilir Baluti, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar gerak manipulatif, khususnya keterampilan memukul bola besar melewati net. Peningkatan hasil belajar tercermin dari skor rata-rata keterampilan manipulatif yang meningkat dari 15,14 pada tahap pra-siklus menjadi 17,00 pada siklus II. Begitu pula nilai rata-rata kognitif siswa meningkat secara signifikan dari 63,57% menjadi 86,79%. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil uji statistik dengan tingkat signifikansi yang sangat kuat ( $p < 0,001$ ) dan nilai efek praktis yang besar (Cohen's  $d > 1$ ), yang menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran memberikan dampak nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selain peningkatan hasil belajar, pembelajaran dengan model TGT juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Siswa menunjukkan peningkatan partisipasi aktif, motivasi belajar yang lebih tinggi, serta kemampuan bekerja dalam tim yang lebih baik. Temuan ini mendukung teori-teori dalam pendidikan jasmani yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran yang aktif, variatif, dan kontekstual mampu mengembangkan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa secara terpadu.

Model TGT direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran alternatif yang terbukti mampu meningkatkan keterampilan gerak manipulatif siswa sekolah dasar dalam permainan bola besar.

Adapun saran pada penelitian ini, yaitu; agar guru PJOK mempertimbangkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi permainan bola besar yang menekankan pada keterampilan gerak manipulatif. Model ini terbukti mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta keterlibatan sosial siswa secara menyeluruh. Siswa diharapkan dapat lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan kelompok dan turnamen sebagai bagian dari pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Selain itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian serupa pada materi PJOK lain atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam pengembangan praktik pembelajaran PJOK yang efektif, inovatif, dan berpusat pada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. A., Mashud, M., & Warni, H. (2024). Physical education learning methods to prevent and handle cases of bullying: systematic literature review. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 13(2), 201–212. <https://doi.org/10.36706/altius.v13i2.68>
- Apriyana, Y., & Nur, H. A. (2024). Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bola Voli di Ekstrakurikuler MTS Pertiwi Kuningan. *Holistic Journal of Sport Education*, 3(2), 67–70. <https://doi.org/10.52434/penjas.v3i2.41586>
- Ariyani, A., Disurya, R., & Nita, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Servis BawahBola Voli Menggunakan Modifikasi Bola Plastik melalui Sasaran Botol Gantung pada Siswa SD Negeri 55 Palembang. / *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(2), 2023. <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i2.110>
- Arwin, A., & Nopiyanto, Y. E. (2023). Improving the learning outcomes of physical education students through the application of the read, answer, discuss, and create (RADEC) learning model. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 12(2), 258–267. <https://doi.org/10.36706/altius.v12i2.6>
- Asmawi, M. (2020). Kemampuan Servis Atas Permainan Bola Voli (Studi Eksperimen Model Pembelajaran dan Koordinasi Mata Tangan). *Jurnal Segar*, 8(2). <https://doi.org/10.21009/segar/0802.03>
- Bruner, M. W. (2016). Positive Youth Development in Aboriginal Physical Activity and Sport: A Systematic Review. *Adolescent Research Review*, 1(3), 257–269. <https://doi.org/10.1007/s40894-015-0021-9>
- Budiharto, B. (2023). Penerapan Pembelajaran Cooperative Learning Model Ring Target untuk Meningkatkan Hasil Passing Permainan Bola Voli. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 3(1), 74-83. <https://doi.org/10.51878/educational.v3i1.2062>
- Firdaus, M., Nurdiansyah, N., & Basuki, S. (2021). Minat Siswa Kelas VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP Negeri 2 Martapura. *STABILITAS: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(2), 103–106. <https://doi.org/10.20527/mpj.v2i2.910>

- I Gusti Made, S., I Putu, P. A., & I Gede, S. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Permainan Bola Besar (Sepak Bola-Teknik Dasar Passing). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 546–553. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.52232>
- Latief Alfadzoli, M., Darumoyo, K., & Bayu Utomo, A. W. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) pada Siswa Kelas XI. *Dharmas Journal of Sport*, 4(01), 1–8. <https://doi.org/10.56667/djs.v4i01.1180>
- Mahendra, D. N. P., Agus Wijaya, M., & Putu Spyanawati, N. L. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Steam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bola Besar pada Siswa Kelas XI SMA. *Indonesian Journal of Sport and Tourism*, 6(1), 34–40. <https://doi.org/10.23887/ijst.v6i1.58992>
- Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). Implementasi problem-based learning untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, psikomotor, dan afektif siswa di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 352–364. <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i3.6489>
- Riezky, G., & Yusmawati, Y. (2017). Meningkatkan Keterampilan Passing Atas Bola Voli melalui Model Pembelajaran Team Games Tournament. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education* 1(2), 121-129. <https://doi.org/10.21009/JSCCE.01210>
- Salasiah, S., Rahmadi, R., & Irianto, T. (2020). Instrumen penilaian harian aspek kognitif Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Stabilitas: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(1), 25–31. <https://jtam.ulm.ac.id/index.php/mpj/article/view/476>
- Suparman, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PENJASKES Materi Servis Atas Bola Voli melalui Alat Bantu Bola Gantung pada siswa Kelas VIII I SMP. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 222–132. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v5i3.191>
- Syaleh, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sarvis Atas Bola Voli melalui Media Pembelajaran Lempar Pukul Bola Kertas pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Prestasi*, 1(1), 23–30. <https://doi.org/10.24114/jp.v1i1.6494>
- Taslim, Z. (2020). Meningkatkan Keterampilan Servis Atas dalam Permainan Bola Voli dengan Pendekatan Pembelajaran Drill. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 140–145. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.140-145>
- Widhiasto, R. W. W., & Alsaudi, A. T. B. D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Mini melalui Pembelajaran Secara Bertahap. *Jurnal Ilmu Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 11(2) 181-188. <https://doi.org/10.37640/jip.v11i2.158>
- Winda, Eka Purnama Indah, & Arie Rakhman. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pendidikan Jasmani Pada Sekolah Rawan Banjir di Kabupaten Banjar. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 4(3), 794-804. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JUMPER/article/view/2129>

Yoga, I. M., Astra, I. K. B. , & Adnyana, I. K. S. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bola Besar pada Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(2), 163–169.  
<https://doi.org/10.23887/jiku.v11i2.59223>