 e-ISSN : 3109-0753

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK SISWA SD NEGERI 34 KENDARI

Penulis

Reski Nursyawal [1]
Sitti Aisyah Mu'min [2]
Imaludin Agus [3]
Abdul Kadir [4]

[1-4] (Institut Agama Islam Negeri Kendari)

Corresponding author:
Penulis Pertama
reskinursyawal15@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran PJOK di sekolah dasar menuntut model pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa secara fisik, kolaboratif, dan menyenangkan agar hasil belajar dapat optimal. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menganalisis perbedaan pengaruh hasil belajar PJOK siswa yang diajar dengan model pembelajaraan kooeratif TGT berbantuan permainan tradisional dan model pembelajaran konvensional (STAD), 2) Mengetahui efektivitas model pembelajaraan kooeratif TGT berbantuan permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar PJOK. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment*. Sampel penelitianpada siswa kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-D sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar PJOK sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan tradisional pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvesional (STAD) pada kelas kontrol (nilai sig. (ρ) = 0,022 < α=0,05), artinya hasil belajar PJOK siswa yang diajar dengan model TGT berbantuan permainan tradisional lebih tinggi dari pada siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional (STAD), 2) Penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan tradisional cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar PJOK siswa dimana nilai N-gain sebesar 49,8% siswa di SD Negeri 34 Kendari.

Kata Kunci

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan STAD; Media Permainan Tradisonal dan Hasil Belajar PJOK.

Abstract

Physical Education (PJOK) learning in elementary schools requires a learning model that is able to activate students physically, collaboratively, and enjoyably so that learning outcomes can be optimal. This study aims to: 1) Analyze the differences in the influence of PJOK learning outcomes of students taught with the TGT cooperative learning model assisted by traditional games and the conventional learning model (STAD), 2) Determine the effectiveness of the TGT cooperative learning model assisted by traditional games in improving PJOK learning outcomes. This study used a quasi-experimental method. The research sample was students in class V-A as the experimental class and class V-D as the control class. The results of the study showed: 1) There was a difference in the influence of PJOK learning outcomes after the application of the TGT cooperative learning model assisted by traditional games in the experimental class and the conventional learning model (STAD) in the control class (sig. value (ρ) = 0.022 <α=0.05), meaning that the PJOK learning outcomes of students taught with the TGT model assisted by traditional games were higher than those of students taught with the conventional learning model (STAD), 2) The application of the TGT cooperative learning model assisted by traditional games was quite effective in improving students' PJOK learning outcomes where the N-gain value was 49.8% of students at SD Negeri 34 Kendari.

Keywords

TGT and STAD Type Cooperative Learning Models; Traditional Game Media; physical education Learning Outcomes.

Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari kurikulum Pendidikan yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan fisik, mental, social, dan emosional peserta didik. Pembelajaran PJOK tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan tentang aktivitas fisik, tetapi juga pada pembentukan karakter, kerja sama, sportivitas, dan kebiasaan hidup sehat (I Putu Gede Aryananda et al., 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran PJOK idealnya memberikan pengalaman langsung melalui aktivitas praktik yang proporsinya lebih besar daripada pemberian materi teori. Secara umum, karakteristik mata Pelajaran PJOK menuntut komposisi pembelajaran dengan porsi 80% kegiatan praktik dan hanya20% teori agar siswa benar-benar terlibat dalam pembelajaran yang bermakna dan kontekstual (Kharisma & Mubarok, 2020).

Namun, realitas di lapangan masih menunjukkan bahwa sebagian guru cenderung menerapkan pembelajaran konvensional yang berfokus pada metode ceramah, penjelasan panjang, dan aktivitas latihan yang monoton, penggunaan metode tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif, kurang termotivasi, dan tidak memperoleh pengalaman gerak yang memadai. Selain itu, pembelajaran PJOK yang terlalu banyak teori juga tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang lebih mudah belajar melalui aktivitas fisik, permainan, dan interaksi langsung di lapangan. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta menumbuhkan motivasi internal. Salah satu pendekatan yang relevan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* (Prasetio, 2020). Model TGT menekankan kerja sama kelompok, permainan edukatif, dan turnamen antar siswa, sehingga menciptakan mekanisme kompetisi sehat yang mampu meningkatkan semangat belajar (Slavin, 2020). TGT terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi social, motivasi intrinsik, dan kemampuan berpikir kritis karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dan peran yang jelas untuk berkontribusi pada keberhasilan tim (Ardiyanto, 2019).

Penggunaan model TGT menjadi lebih kuat apabila dipadukan dengan permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki kelebihan sebagai sarana pembelajaran yang dekat dengan budaya siswa, mudah diterapkan, murah, dan mampu meningkatkan aktivitas fisik secara signifikan Gunawan, (2024). Dengan memasukkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, siswa lebih mudah untuk terlibat karena aktivitas tersebut menyenangkan, familiar, dan memicu antusiasme. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai karakter seperti kerja sama, ketangkasan, nilai budaya, sportivitas, dan kreativitas yang sangat sesuai dengan tujuan Pendidikan nasional (Sa'diyah & Susanto, 2020). Hanief juga menegaskan bahwa permainan tradisional mampu membantu siswa menegaskan bahwa permainan tradisional mampu membantu siswa secara alami melalui aktivitas bermain (Hanief et al., 2017).

Sejumlah penelitian sebelumnya mendukung efektivitas model TGT dan permainan tradisional dalam pembelajaran. Oxianto menunjukkan bahwa TGT dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan melalui mekanisme turnamen yang kompetitif dan menyenangkan Oxianto et al., (2021). Agustina, Misdalina, melaporkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkarkan kemampuan motorik dasar dan interaksi social siswa Agustina, Misdalina, (2020). Sungkari juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis kompetisi sehat mampu meningkatkan motivasi, partisipasi belajar, dan performa akademik siswa. Temuan- temuan tersebut menunjukkan bahwa penggabungan model TGT dengan permainan tradisional berpotensi menghasilkan proses pembelajran yang lebih efektif, terutama pada mata Pelajaran yang berbasis aktivitas seperti PJOK Sungkari et al., (2024).

Meskipun demikian, penerapan kombinasi TGT dan permainan tradisional dalam konteks pembelajaran PJOK masih belum banyak diteliti, padahal, integrasi kedua pendekatan tersebut secara teoretis mampu menciptakan suasan pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan tersebut dan memberikan bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar PJOK.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan pengaruh hasil belajar PJOK siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional dan model pembelajaran konvensional *Student Teams Achievement* (STAD), serta untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional dalam meningkatkan hasil belajar PJOK siswa kelas V SD Negeri 34 Kendari.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *pretest-postest control group*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 34 Kendari pada siswa kelas V tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-D sebagai kelas kontrol yang ditetapkan randomisasi, sehingga kelas yang digunakan sebagai kelompok penelitian sesuai dengan karakteristik desain *quasi experiment.*

Peserta

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 34 Kendari pada tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 120 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* sehingga diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas V-A yang berjumlah 26 siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelas V-D yang berjumlah 26 siswa sebagai kelompok kontrol.

Prosedur

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional *Tipe Student Teams Achievement Division* (STAD). Penelitian dilaksanakan selama lima kali pertemuan, yang terdiri atas satu pertemuan untuk pelaksanaan pretes, tiga pertemuan untuk pemberian perlakuan pembelajaran, dan satu pertemuan untuk pelaksanaan posstest. Materi PJOK yang diberikan pada kedua kelas disamakan agar perbedaan hasil belajar yang diperoleh dapat dikaitkan dengan perbedaan model pembelajaran yang diterapkan.

Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes hasil belajar PJOK dalam bentuk soal yang disusun berdasarkan indikator kompetensi pembelajaran. Tes diberikan dalam bentuk pretes dan postes untuk mengukur kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa. Sebelum digunakan, instrumen tes telah melalui proses validasi ahli, yaitu penilaian oleh dosen ahli PJOK dan ahli media pembelajaran untuk menilai kesesuaian materi, konstruksi, dan bahasa soal. Selanjutnya, instrumen diuji melalui validasi empiris dengan uji coba kepada siswa di luar sampel penelitian untuk mengetahui tingkat validitas soal. Selain itu, uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan rumus Kuder–Richardson 21 (KR-21) karena instrumen berbentuk tes objektif, dan hasil perhitungan menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi sehingga layak digunakan dalam mengukur hasil belajar PJOK siswa.

Analisis data

Data hasil belajar yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, simapangan baku, nilai munumum, dan maksimum, menghitung persentase dan kategorissasi dalm bentuk distribusi frekuensi serta membuat grafik. Selanjutnya untuk menguji hipotesis penelitian digunakan analisis inferensial yakni menguji rata-rata hasil belajar siswa setelah perlakuan dengan uji-t (*Independent Samp;le* Test). Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan uji *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan. Analisis inferensial diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai uji prasyarat analisis. Selanjutnya, uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PJOK antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah perlakuan. Seluruh pengujian statistic menggundakan signifikansi α=0,05.

Hasil

Data nilai hasil belajar PJOK pada siswa kelas eksperimen (V-A) dan kelas kontrol sesudah penerapan model pembelajaran TGT yang berbantuan permainan tradisional dan model pembelajaran konvensional (STAD) dapat disajikan secara deskriptif sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

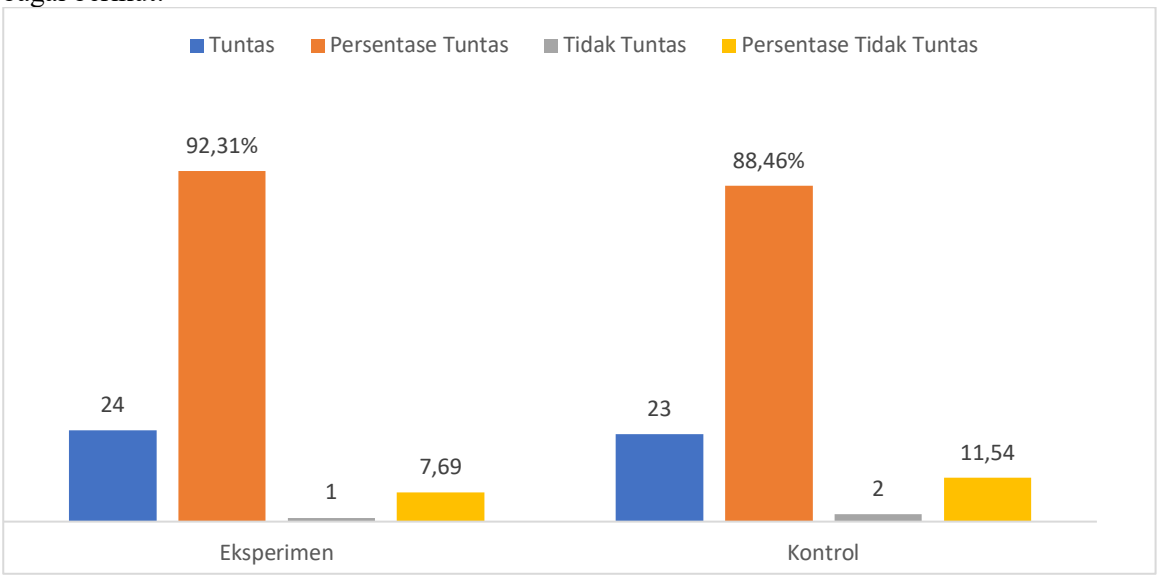
Statistics	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretes	Postes	Pretes	Postes
Jumlah sampel	26	26	26	26
Rata-rata	66.92	83.38	65.23	78.77
Median	68.00	84.00	64.00	78.00
Modus	64	84	64	76
Std. Deviation	6.151	6.567	5.962	7.485
Variance	37.834	43.126	35.545	56.025
Minimum	56	72	52	64
Maximum	76	96	76	92
Rentang Data	20	24	24	28
Jumlah Skor	1740	2168	1696	2048

Sumber: Data Analisis Statistik Deskriptif, 2025

Berdasarkan tabel 1 di atas menunjukkan bahwa, nilai hasil belajar PJOK siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan *(posstest)* memiliki perbedaan. Nilai postes kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata sebesar 83,38, median 84, modus 84, simpangan baku 6,567, variasnsi 43,126, nilai maksimum 96, nilai minimum 72, serta rentang data sebesar 24. Sementara itu, nilai posstest kelas kontrol diperoleh skor rata-rata sebesar 78,77, median 78, modus 76, simpangan baku 7,485, variansi 56,025, nilai maksimum 92, nilai minimum 64, serta rentang data sebesar 28.

Selanjutnya, berdasarkan kriteria ketuntasan hasil belajar PJOK setelah perlakuan (postes), diketahui bahwa pada kelas eksperimen terdapat 24 orang siswa atau sebesar 92,31% yang mencapai kategori tuntas dan hanya 2 orang siswa atau sebesar 7,69% yang berada pada kategori tidak tuntas. Sedangkan pada kelas kontrol, jumlah siswa yang mencapai kategori tuntas lebih sedikit dibandingkan kelas eksperimen, sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar PJOK siswa pada kelas eksperimten lebih baik dibandingkan kelas kontrol setelah diterapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan tradisional.

Data nilai hasil belajar pada tabel 1 di atas dapat disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Nilai Hasil Belajar PJ0K pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Grafik histogram di atas menunjukkan bahwa hasil belajar PJOK siswa yang diajar dengan pembelajaran TGTberbantuan permainan tradisional dengan ketuntasan belajar mencapai 92,31% sedangkan pada siswa yang diajar menggunakan model konvensional (STAD) hanya mencapai 88,46%.

Selanjutnya untuk pengujian hipotesis penelitian dilakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu, yakni sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data dalam suatu populasi terdistribusi secara normal. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penelitian ini diuji menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan pengujian menggunakan perangkat lunak SPSS. Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dan tidak berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Hasil uji normalitas data nilai Postes pada kedua kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengujian Normalitas Data Nilai Postes

Nilai	Kelas	Signifikansi-ρ	α	Keterangan
Postes	Eksperimen	**0, 199**	0,05	Normal
	Kontrol	**0,492**	0,05	Normal

Sumber: Hasil Uji Normalitas Data Pretes

Berdasarkan tabel output SPSS di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi untuk kelas eksperimen diperoleh 0,199 dan kelas kontrol diperoleh 0,492. Kedua nilai signifikasi tersebut lebih besar dari α = 0,05, artinya sebaran data nilai hasil belajar PJOK adalah keduanya berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah variansi populasi kelompok-kelompok data tersebut sama atau berbeda, dilakukan uji homogenitas. Untuk membandingkan variansi data terbesar dengan variansi data terkecil, dalam penelitian ini digunakan uji F (Fisher) dengan pengujian menggunakan program SPSS, uji homogenitas data Postes dilakukan yang hasilnya ditampilkan dalam Tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Pengujian Homogenitas Data Nilai Postes

Statistik	Postes		Keterangan
	Eksperimen	Kontrol	
Signifikansi-ρ	**0,555**		**Homogen**
α	**0,05**		

Sumber: Hasil Uji Homogenitas Data Pretes

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada data Postes kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, menunjukkan bahwa data tersebut adalah homogen. Karena nilai signifikansi hasil belajar Postes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebesar 0,555 lebih besar dari nilai signifikansi (0.05).

A. Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji persyaratan analisis, yakni; uji normalitas dan homogenitas, maka dapat dilanjutkan untuk pengujian hipotesis. Berikut adalah temuan dari uji hipotesis penelitian,

Untuk menentukan apakah hasil belajar PJOK siswa sebelum diberikan perlakuan, maka uji hipotesis pertama dilakukan dengan menggunakan uji-t (*Independent Sample Test*) yang hipotesisnya sebagai berikut:

Hipotesis Penelitian yang Diuji:

$H_0: \mu_1 = \mu_2$ = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar PJOK siswa sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan model pembelajaran konvensional pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ = Terdapat perbedaan hasil belajar PJOK siswa sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan model pembelajaran konvensional pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada pengujian hipotesis, yakni mengacu pada deskripsi nilai hasil belajar PJOK siswa sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan model pembelajaran konvensional pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan aplikasi SPSS

dengan uji *Independent Sample Test* yang hasilnya ringkasan datanya dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis Data Nilai Postes Kelas Eksperimen dan Kontrol

Uji *Independent Sample t-Test* Postes			
Statistik	**Postes**		**Keterangan**
	Eksperimen	**Kontrol**	
Signifikansi-ρ	**0,022**		**Ho ditolak**
α	**0,05**		

Sumber: Data Analisis Uji *Independent Sample t-Test*

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada data Postes kelas eksperimen dan kontrol menggunakan SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,022 < dari nilai signifikansi (0,05), dengan demikian H_0 ditolak. artinya terdapat perbedaan hasil belajar PJOK siswa sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT berbantuan permainan tradisional dan model pembelajaran konvensional pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaaan pengaruh model pembelajaran yang digunakan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol.

Selanjutnya untuk mengetahui keefektivan model pembelajaran TGT berbantuan permainan tradisional khususnya pada kelas eksperimen, digunakan Uji N-Gain yang hasil perhitungan skor N-Gain menggunakan data selisih nilai pretes dan postes pada kelas eksperimen, yang hasil analisisnya dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen

Kelas	**Nilai N-Gain**	**Kriteria**	**Taksiran Efektivitas N-Gain**	**Keterangan**
Eksperimen	0,491	Sedang	49%	Cukup Efektif

Sumber: Hasil Pengolahan Data N-Gain

Berdasarkan Tabel di atas, terlihat bahwa pada kelas eksperimen nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,491 dengan kriteria sedang dan taksiran efektivitas N-Gain sebesar 49% dengan keterangan cukup efektif.

Diskusi

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan, peneliti melakukan postes pada kedua kelompok penelitian, yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan tradisional dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD). Pelaksanaan postes ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar PJOK siswa setelah penerapan model pembelajaran yang berbeda. Dengan demikian, hasil postes menjadi dasar utama dalam membandingkan efektivitas kedua model pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil perhitungan statistik menggunakan uji-t independen (independent sample t-test), diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,002, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar PJOK siswa yang signifikan antara kelas yang menggunakan model TGT berbantuan permainan tradisional dan kelas yang menggunakan model konvensional STAD.

Perbedaan hasil belajar tersebut diperkuat oleh perolehan nilai rata-rata postes siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penerapan model TGT berbantuan permainan tradisional mampu membantu siswa memahami materi PJOK dengan lebih baik. Selain itu, selama proses pembelajaran berlangsung, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran,

khususnya dalam aktivitas permainan yang terstruktur sesuai dengan langkah-langkah model TGT.Berdasarkan capaian hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, hasil belajar PJOK siswa menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan permainan tradisional dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional *Student Teams Achievement Division* (STAD). Hasil postes menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas TGT lebih tinggi dibandingkan dengan kelas STAD. Selain itu, tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa di kelas TGT juga tercatat lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional memberikan pengaruh yang lebih tinggi terhadap hasil belajar PJOK dibandingkan dengan model Student Teams Achievement Division (STAD). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kompetitif sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi secara maksimal dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Perbedaan hasil belajar yang signifikan tersebut menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional lebih efektif dibandingkan dengan model Student Teams Achievement Division (STAD). Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PJOK sangat berperan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Usli et al., 2019). Keefektifan model pembelajaran TGT dipengaruhi oleh karakteristiknya yang menekankan kerja sama kelompok dan turnamen akademik. Melalui kegiatan kelompok, siswa saling membantu dalam memahami materi dan mempraktikkan keterampilan gerak yang diajarkan. Model TGT mampu meningkatkan hasil belajar karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya (Slavin, 2020).

Unsur permainan yang terintegrasi dalam model TGT memberikan suasana pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan bagi siswa. Permainan tradisional memungkinkan siswa mempraktikkan keterampilan gerak dasar secara langsung melalui aktivitas bermain. Permainan tradisional mampu mengembangkan kemampuan motorik, koordinasi gerak, dan interaksi sosial siswa (Hanief et al., 2017). Sebaliknya, model pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) lebih menekankan pada diskusi kelompok dan evaluasi individu sehingga relatif kurang melibatkan aktivitas fisik secara langsung. Model STAD lebih efektif diterapkan pada pembelajaran yang bersifat kognitif dibandingkan pembelajaran yang menuntut aktivitas fisik (Adhariah, 2018).

Perbedaan karakteristik antara model TGT dan STAD menjelaskan mengapa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pembelajaran PJOK yang bersifat praktik lebih sesuai diterapkan menggunakan model TGT berbantuan permainan tradisional. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivis sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa (Schunk, 2020). Selain itu, pembelajaran sosial modern menegaskan bahwa proses belajar terjadi melalui observasi, interaksi, dan penguatan sosial dalam lingkungan belajar. Pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengamatan dan interaksi dengan teman sebaya (Sporta et al., 2024).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar PJOK siswa. Penerapan TGT terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran PJOK (Santoso et al., 2024).

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis data, kajian teori, dan penelitian terdahulu, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional memberikan kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PJOK siswa. Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional lebih efektif dibandingkan dengan model Student Teams Achievement Division (STAD) dalam meningkatkan hasil belajar PJOK siswa.

Kesimpulan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan permainan tradisional memberikan pengaruh yang berbeda dengan model pembelajaran konvensional (STAD) terhadap hasil belajar PJOK siswa SD Negeri 34 Kendari. Hal ini menujukkan bahwa hasil belajar PJOK sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan media permainan tradisional pada kelas eksperimen lebih baik (tinggi) dibandingkan dengan dan model pembelajaran konvensional (STAD) pada kelas kontrol. 2) Model pembelajaran kooperatif TGT berbantuan permainan tradisional cukup efektif (49%) dalam meningkatkan hasil belajar PJOK Siswa di SD Negeri 34 Kendari.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua atas doa dan dukungan selama proses penelitian, serta kepada pihak sekolah SD Negeri 34 Kendari, dosen pembimbing dan penguji, siswa kelas V, dan rekan-rekan sejawat atas kontribusi dan dukungan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.

Konflik kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan dalam penelitian, penulisan, maupun publikasi artikel ini.

Daftar Pustaka

Adhariah, I. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, *5*(02), 273. https://doi.org/10.32678/ibtidai.v5i02.1392

Agustina, Misdalina, L. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *8*(2), 186. https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2673

Ardiyanto, A. (2019). Permainan Tradisional Sebagai Wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional "Penguatan Karakter Bangsa Melalui Inovasi Pendidikan Di Era Digital" ISSN:*, *4*, 173–176.

D.H.Schunk. (2020). *Learning theories: An educational perspective (8th ed.). Pearson*.

Hanief, Nanda, Yulingga, & Sugito. (2017). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, *1*(1), 60–73. https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/issue/view/318

I Putu Gede Aryananda, Kadek Yogi Parta Lesmana, & Peby Gunarto. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Mameong-Meongan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kebugaran Jasmani. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, *7*(2), 81–91. https://doi.org/10.36526/kejaora.v7i2.2107

Kharisma, Y., & Mubarok, M. Z. (2020). Pengaruh Latihan Interval Dengan Latihan Fartlek Terhadap Peningkatan VO2Max Pemain Bola Voli. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *6*(02), 125–131. https://doi.org/10.35569/biormatika.v6i02.811

Oxianto, A., Rahman, A., & Heldayani, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Spin The Wheel terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Basicedu*, *8*(4), 2839–2846. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8242

Prasetio, P. A., & Praramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *7*(1), 19–28. https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858

Sa'diyah, R. N., & Susanto, I. H. (2020). Pengaruh Olahraga Tradisional Terhadap Kebugaran Jasmani Pada Siswa Putra Sekolah Dasar. *Pengaruh Olahraga Tradisional Terhadap Kebugaran Jasmani*

Pada Siswa Putra Sekolah Dasar, *8*(02), 23–28.

Santoso, N. P., Subagyo, Santoso, N., Prabowo, T. A., & Yulianto, W. D. (2024). Assessing the Effect of Traditional Games on Manipulative Movements in Elementary School Students Based on Gender. *Physical Education Theory and Methodology*, *24*(3), 442–448. https://doi.org/10.17309/tmfv.2024.3.13

Slavin. (2020). *cooperative learning: theory,research, and practice (2nd Ed)*.

Sporta, N., Pendidikan, J., Kuriawan, F., & Junaidi, S. (2024). *Upaya Peningkatan Keterampilan Gerak Lokomotor Melalui Metode Permainan Tradisional Gobak Sodor The Efforts to Improving Locomotor Movement Skills Through Tradional Gobak Sodor Game Methods PENDAHULUAN Olah raga adalah suatu hal yang sangat penting dan ti*. *2*(02), 1–12.

Sungkari, F. M., Santi, E. V., & Fauziah, M. (2024). Permainan Tradisional Egrang pada Pembelajaran PJOK SD Kelas 1. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, *2*(1), 591–599. https://doi.org/10.57235/jleb.v2i1.1942

Usli, L., Rusmanaa, R., Komarudin, D., & Gunawan, G. (2019). Peran Permainan Olahraga Tradisional Hadang Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa. *Jurnal Olahraga Tradisional*, *1*, 11–14.

Detail penulis dan penerjemah:

Reski Nursyawal	reskinursyawal@gmail.com	Penulis
Sitti Aisyah Mu'min	aisyahmumin1972@gmail.com	Penulis
Imaludin Agus	imaludinagus@iainkendari.ac.id	Penulis
Abdul Kadir	Abdiredu65@gmail.com	Penulis