

PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT ERHADAP KEMAMPUAN DASAR LEMPAR TURBO

Dwina Fajrianti Rabbani¹, Tatang Muhtar², Entan Saptani³

Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
asetialengkana@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dampak dari model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan kemampuan lempar turbo siswa. Pendidikan jasmani sangat penting untuk mempromosikan gaya hidup sehat dan mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Namun, banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam mempelajari dasar-dasar lempar turbo, yang mengakibatkan hasil belajar yang tidak efektif. Penelitian ini menggunakan metode *pre-ekperiment* dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian terdiri dari 15 siswa kelas IV SDN Cikeusi I yang dipilih secara *purposive sampling*. Analisis data menggunakan *Paired Saample T-Test* (uji t) menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu nilai Sig. $< 0,001 < 0,005$. Sedangkan uji regresi menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* memberikan kontribusi sebesar 62% terhadap peningkatan kemampuan dasar lempar turbo siswa SD. Simpulan, menunjukkan bahwa *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan lempar turbo, membuat pendidikan jasmani lebih menarik dan terstruktur untuk siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Atletik, Kemampuan Dasar, Lempar Turbo, *Team Games Tournament*

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of the Team Games Tournament (TGT) model on improving students' turbo throwing ability. Physical education is essential to support students' cognitive, affective and psychomotor development. However, many elementary school students have difficulty in learning the basics of turbo throwing, resulting in ineffective learning outcomes. This study used a pre-experiment method with a One Group Pretest-Posttest Design. The research sample consisted of 15 fourth grade students of SDN Cikeusi I who were selected by purposive sampling. Data analysis using Paired Saample T-Test (t-test) showed a significant increase, namely Sig. $< 0,001 < 0,005$. While the regression test shows that the Team Games Tournament model contributes 62% to the improvement of elementary school students' basic turbo throwing skills. These findings suggest that Team Games Tournament is an effective learning model to improve turbo throwing skills, making physical education more interesting and structured for elementary school students.

Kata Kunci: Athletic, Basic Ability, Team Games Tournament, Turbo Throwing

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah sarana untuk mempromosikan pengembangan nilai-nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik serta penerapan gaya hidup sehat yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (Iswanto, 2021). Pendidikan jasmani telah lama dikenal sebagai alat yang memiliki banyak manfaat

untuk mengembangkan karakter anak. Pendidikan jasmani juga memainkan peran penting dalam mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan jasmani bukan hanya mata pelajaran pelengkap ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan, selain itu jika diarahkan dan dibina dengan baik, anak-anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya (Nur & Sudirjo, 2019). Dengan demikian, pendidikan jasmani tidak hanya berdampak pada kesehatan fisik, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa.

Isi dari pendidikan jasmani di sekolah harus fokus pada pengembangan keterampilan yang mengatasi masalah gerakan. Siswa akan lebih mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh di bidang stabilitas, lokomotor, non-lokomotor, dan manipulasi ketika berpartisipasi dalam olahraga atau permainan individu, berpasangan, dan beregu yang dimodifikasi. Berbagai strategi pembelajaran akan dimasukkan ke dalam program untuk mengakomodasi gaya belajar siswa yang berbeda. Selain itu, siswa akan diberikan kesempatan untuk penilaian formal dan informal dari domain kognitif, psikomotorik dan afektif serta penggunaan tes, rubrik, daftar periksa dan penilaian tertulis dari keterampilan mereka. (Muhtar & Lengkana, 2021).

Dalam materi permainan dan olahraga terdapat sub materi pembelajaran atletik yang wajib di ajarkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran atletik merupakan salah satu bagian materi kurikulum. Dalam silabus untuk SD kelas 4 terdapat materi pelajaran gerak dasar lempar. Lempar turbo adalah versi modifikasi dari lempar lembing yang dirancang untuk anak-anak, dengan rangkaian gerakan dimulai dari awalan lemparan hingga gerakan lanjutan (Gunawan et al., 2022). Teknik lempar turbo merupakan komponen penting dalam olahraga lempar, terutama lempar turbo. Lempar turbo adalah olahraga yang dipertandingkan di sekolah, universitas, dan bahkan tingkat nasional serta internasional. Para atlet yang ikut serta dalam olahraga ini perlu memiliki kekuatan, kecepatan, keseimbangan, serta teknik yang benar untuk meraih hasil yang optimal. Selain itu, lempar turbo juga bermanfaat untuk meningkatkan kekuatan otot dan daya tahan tubuh (Narbito, 2021).

Berdasarkan permasalahan di lapangan menunjukkan banyak siswa yang belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai teknik dasar lempar turbo yang benar. Tanpa pemahaman yang mendalam, mereka cenderung melakukan gerakan yang salah, yang dapat menghalangi kemampuan mereka untuk melempar turbo dengan tepat. Masalah ini semakin diperburuk oleh kurangnya bimbingan atau pengawasan dari guru dalam memastikan siswa melakukan teknik dengan benar. Oleh karena itu, aspek teknik ini perlu mendapatkan perhatian utama dalam pembinaan.

Metode pengajaran yang tidak efektif dapat mengakibatkan siswa tidak dapat sepenuhnya menerapkan teknik dasar lempar turbo. Selain itu, pengajaran yang hanya berfokus pada pembelajaran tanpa adanya latihan secara terus menerus tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menguji kemampuan mereka. Pengajaran yang tidak memperhatikan kebutuhan dan kemampuan siswa membuat mereka sulit untuk memahami teknik dasar lempar turbo. Salah satu masalah utama dalam pembelajaran teknik dasar lempar turbo di sekolah dasar adalah kurangnya struktur pengajaran yang tepat, yang mengarah pada proses pembelajaran yang tidak efektif, yaitu ketidakmampuan guru penjas dalam memilih dan menciptakan model pengajaran yang tepat (Afrillan, et al , 2024).

Upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran pendidikan jasmani yang edukatif meliputi pengembangan dan identifikasi tujuan pembelajaran, pengorganisasian ruang fisik, penggunaan model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran, perolehan dan pemanfaatan sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Semua aspek ini perlu diatur dengan baik oleh guru pendidikan jasmani agar tercipta kondisi pembelajaran yang mendukung tujuan pendidikan (Lengkana, 2016).

Terdapat beberapa studi sebelumnya yang relevan, diantaranya studi Fikrianto et al., (2021), menyimpulkan adanya dampak yang signifikan setelah dilakukannya pembelajaran lempar lembing menggunakan media turbo pada siswa kelas atas sekolah dasar. Kemudian studi Suhartono, (2017), menyimpulkan bahwa prestasi belajar atletik nomor lempar (lempar turbo) pada siswa kelas V SDN Wonorejo 1 dapat meningkat setelah dilakukannya model pembelajaran Team Games Tournament. Selanjutnya studi Gunawan et al., (2022), menyimpulkan bahwa modifikasi media belajar dapat meningkatkan hasil belajar lempar turbo. Dan yang terakhir studi (Frayoga & Padang, 2024), menyimpulkan Model pembelajaran TGT ini berdampak pada kegiatan pembelajaran, khususnya meningkatkan motivasi. Motivasi belajar meningkat ketika siswa berpartisipasi aktif dalam kerja kelompok, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar akan lebih termotivasi untuk belajar.

Sehingga model *Team Games Tournament* menjadi strategi pembelajaran yang efisien diperlukan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar lempar turbo. Karena model ini sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dalam kelompok dan berpartisipasi dalam pertandingan atau kompetisi, yang diyakini dapat mengatasi masalah dalam pembelajaran saat ini. (Funay, 2020). Zulfikar & Budiana (2019), menyatakan bahwa model *Team Games Tournament* dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang semuanya sangat penting untuk mencapai pembelajaran penjas yang diinginkan dan dapat mendorong siswa untuk aktif serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar.

KAJIAN TEORI

Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan lainnya. Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan aspek-aspek yang ada pada diri siswa dikembangkan secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, siswa dituntut untuk terlibat aktif dalam melakukan tugas gerak (Alfiansyah, et al, 2025).

Tujuan pendidikan jasmani sejalan dengan tujuan pendidikan pada umumnya, yaitu untuk menginspirasi dan berkontribusi secara signifikan terhadap kesejahteraan hidup manusia. Pentingnya pendidikan jasmani tidak hanya sekedar pendidikan jasmani atau olahraga, tetapi juga memiliki hubungan yang lebih luas dengan tujuan pendidikan secara keseluruhan dan meningkatkan perkembangan pribadi (Lengkana & Sofa, 2017). Sedangkan, menurut Lengkana & Muhtar (2021), tujuan terpenting dari pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan kebugaran jasmani.

Hakikat Atletik

Atletik berasal dari bahasa Yunani dari kata “athlon” atau “athlum” yang artinya pertandingan, perlombaan, pergulatan atau perjuangan. Sedangkan orang yang melakukannya disebut athleta. Maka dari itu atletik dapat mendefinisikan sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan atau diperlombakan, yang meliputi nomor lari, lompat, dan lempar. Pada hakekatnya setiap ketangkasan yang dipertunjukkan dalam olahraga atletik seperti lari, lompat, dan lempar adalah bagian dari gerak atau perbuatan dasar manusia yang terjadi semenjak manusia itu ada (Muhtar et al, 2009).

Atletik adalah salah satu mata pelajaran dasar untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar sejak kelas 4, 5, dan 6. Atletik merupakan olahraga induk dalam mewujudkan cabang-cabang olahraga lain karena di dalam atletik terdapat teknik gerak lari, lompat, dan lempar. Seluruh gerakan dalam atletik meliputi seluruh gerakan tubuh dan berkembang pada sepak bola, lain seperti olahraga bulutangkis, dan lainnya (Usman et al., 2020).

Dalam pelajaran olahraga atletik, kreativitas guru dituntut untuk mengembangkan ide gerakan yang mudah dilakukan oleh murid, menggunakan alat bantu sederhana, dan yang terpenting adalah membuat anak-anak tertarik untuk terus berolahraga dan menyukai olahraga atletik (Gupita & Wibowo, 2021).

Faktor penting dalam pembelajaran atletik disekolah dasar adalah unsur kegembiraan pada anak yang ditimbulkan pada pembelajaran atletik tersebut (Gupita & Wibowo, 2021). Pada tahap siswa sekolah dasar hal yang paling penting dalam menyajikan gerakan-gerakan dasar olahraga pada anak adalah menyesuaikan kemampuan anak dengan teknik gerakan, peralatan dan aturan-aturan yang digunakan serta variasi yang menyenangkan (Henjilito et al., 2021).

Maka dapat disimpulkan pentingnya menyesuaikan teknik gerakan, peralatan, serta aturan-aturan dalam pembelajaran atletik dengan kemampuan siswa juga menjadi kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa, pembelajaran atletik dapat berlangsung secara efektif dan memberikan manfaat maksimal dalam pengembangan keterampilan motorik dasar anak.

Hakikat Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang sengaja didesain atau dirancang dengan tujuan agar kegiatan belajar mengajar dapat diakui dan diterima dengan mudah oleh peserta didik. Melalui kegiatan yang telah di desain dengan baik, anak belajar tidak memiliki beban seolah mereka dipaksa belajarnya. Itu sebabnya model pembelajaran dikelompokkan menjadi model yang bersifat individualistik dan model pembelajaran kelompok. Selain itu juga model pembelajaran didesain memperhatikan tipe belajar anak, ada yang bertipe visual dan ada pula yang bertipe auditif (Uno et al, 2018).

Model pembelajaran sangat penting diciptakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik siswa (Hamdah et al, 201). Untuk memilih model dalam pembelajaran ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan disampaikan atau diajarkan terhadap peserta didik, juga dipengaruhi oleh tujuan yang hendak dicapai dalam pengajaran tersebut dan tingkat kemampuan peserta didik. (Trianto, 2019).

Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran yang digunakan guru untuk mengorganisir siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil, di mana para siswa bekerja bersama untuk saling membantu satu sama lain dalam mempelajari materi pelajaran. Metode pembelajaran kooperatif telah banyak diteliti, dan di bawah kondisi tertentu yang ditentukan dengan baik, metode ini diketahui secara substansial dapat meningkatkan prestasi siswa di sebagian besar mata pelajaran dan tingkat kelas. Namun, bentuk-bentuk pembelajaran kooperatif terstruktur yang telah terbukti efektif tidak digunakan sesering bentuk-bentuk yang lebih informal. Selain itu, masih terdapat perdebatan yang cukup besar mengenai dasar teoritis untuk pencapaian hasil pembelajaran kooperatif (Slavin, 2015).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran kooperatif, siswa dengan kemampuan dan latar belakang yang berbeda dapat saling membantu dan berdiskusi dalam memahami materi pelajaran. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar lebih efektif, karena mereka saling berbagi pengetahuan dan pengalaman. Dengan struktur kelompok yang heterogen, model ini dapat memfasilitasi siswa dalam mengatasi kesulitan belajar dan meraih standar tertinggi dalam kinerja individu maupun kelompok. Oleh karena itu, pembelajaran kooperatif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan non-akademik siswa.

Hakikat Model Team Games Tournament

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model ini dapat melatih kemampuan siswa dalam permainan yang akan dapat meningkatkan motivasi mereka dan pada gilirannya hasil belajar meningkat. Menurut Nikmatullaili, et al, (2024), *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan unsur permainan dan kompetisi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Model pembelajaran ini terdiri dari lima fase yang harus diselesaikan oleh para siswa. Fase pertama adalah presentasi kelas. Fase kedua adalah belajar dalam kelompok atau tim. Pada fase ketiga, permainan dimainkan. Fase keempat adalah turnamen. Fase ini adalah fase yang paling berkesan bagi para siswa karena mereka melakukan yang terbaik untuk mewakili kelompok mereka dan berkompetisi untuk mendapatkan poin untuk kelompok mereka. Fase kelima adalah rekognisi tim, dimana para siswa merasakan pentingnya belajar bersama dalam TGT karena mereka merasa termotivasi untuk belajar karena kelompok mereka dapat menjadi tim super dengan skor rata-rata 50. Bisa juga menjadi tim hebat dengan skor rata-rata 45. Bisa juga menjadi tim yang baik dengan skor rata-rata 40 (Nadrah et al., 2017).

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode kuantitatif pra-eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest design. Populasi dari penelitian ini adalah siswa SDN Cikeusi I. Teknik *purposive sampling* digunakan dalam menentukan sampel dalam penelitian ini. Sampel terdiri dari 15 siswa kelas IV SD Negeri Cikeusi I yang memenuhi kriteria penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa hasil belajar keterampilan gerak dasar lempar turbo. Data dikumpulkan dengan cara melakukan tes kemampuan gerakan lempar turbo (*turbo throwing*). Dalam tes ini, keterampilan lempar turbo difokuskan pada fase pegangan, awalan, gerakan lima

langkah dan gerakan pelepasan. Sebelum dilakukan uji hipotesis maka data penelitian harus memenuhi syarat analisis yang meliputi uji normalitas sebaran data statistik *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*, uji *Paired Simple T-test*, uji *Regresi R Square*. Semua pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05 dan dengan bantuan program *SPSS 27 for Windows*.

HASIL PENELITIAN

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil penelitian dan analisis data. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model team games tournament terhadap kemampuan dasar lempar turbo pada siswa sekolah dasar. Sampel yang dibutuhkan berjumlah 14 siswa kelas IV Sekolah Dasar Cikeusi I. Data yang diperoleh dari tes pretest-posttest untuk mengukur kemampuan dasar lempar turbo. Penelitian ini dilaksanakan selama 12 kali pertemuan. Hasil data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan lempar turbo setelah melakukan perlakuan.

Analisis Deskripsi Data

Tabel 1. Deskripsi Data

	N	Range	Min	Max	Sum	Mean	SD	Variance
Pretest	14	6	5	11	105	7,50	1,557	2,423
Posttest	14	8	7	15	155	11,07	2,165	4,687
Valid N (listwise)	14							

Keterangan :

n : Jumlah
 mean : Rata-rata
 SD : Standar Deviation
 maks : Nilai Maksimum
 min : Nilai Minimum

Berdasarkan tabel diatas data pretest siswa bervariasi, dengan nilai terendah 5 dan nilai tertinggi 11. Rata-rata nilai pretest adalah 7,5 menunjukkan bahwa secara umum, kemampuan siswa sebelum perlakuan berada pada tingkat yang cukup moderat. Sedangkan data posttest dengan nilai terendah 7 dan nilai tertinggi 15. Terjadi peningkatan rata-rata nilai dari pretest-posttest, yaitu 11,07 ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Namun, masih perlu analisis lebih lanjut untuk mengkonfirmasi apakah peningkatan ini signifikan secara statistik.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Rumus yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk*, karena jumlah sampel <50 (kurang dari 50). Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, baik data pretest-posttest diasumsikan berdistribusi normal.

Tabel 2. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,231	14	,041	,908	14	,145

Posttest	,201	14	,130	,963	14	,769
----------	------	----	------	------	----	------

Dari data tabel diatas didapat p (sig.) pretest 0,145 > 0,05 dan nilai p (sig.) posttest 0,769 > 0,05. Maka data tesebut berdistribusi normal.

Uji Paired Samples T-Test

Uji Paired Sample T Test digunakan untuk mengetahui pengaruh kemampuan dasar lempar turbo siswa sebelum dan sesudah perlakuan dengan model team games tournament. Adapun kriteria pengujiannya yaitu:

“H1 dapat diterima jika nilai Sig. <0,005 dan H0 ditolak jika nilai Sig. >0,005. Uji paired sample t-test dapat dilakukan jika uji normalitas berdistribusi normal”.

Tabel 3. Uji t

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-3,571	1,342	,359	-4,347	-2,796	-9,954	13	,000

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat nilai Sig. <0,001 < 0,005. Maka, dapat disimpulkan bahwa hipotesis ini diterima, dengan H1 diterima dan H0 ditolak. Hasil uji *paired samples t-test* ini memberikan bukti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap kemampuan dasar lempar turbo siswa sekolah dasar.

Uji Regresi

Uji regresi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model team games tournament terhadap kemampuan dasar lempar turbo pada siswa sekolah dasar. Maka, untuk mengetahui hal tersebut diperlukan uji r square.

Tabel 4. Uji R

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,788 ^a	,620	,589	,999

Berdasarkan hasil uji regresi pretest-posttest menggunakan uji R dengan SPSS, didapati koefisien determinasi (R Square) senilai 0,620 yang berarti bahwa pengaruh pada variabel bebas kepada variabel terikat sebesar 0,620 x 100 = 62%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model team games tournament berpengaruh terhadap kemampuan dasar lempar turbo siswa sekolah dasar sebesar 62%.

PEMBAHASAN

Aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani diwujudkan melalui pendekatan yang lebih terkoordinasi pada model pembelajaran, yang berguna untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak di masa depan. Guru pendidikan jasmani harus didorong untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran berbasis inkuiri yang ditandai dengan pendekatan yang menyenangkan untuk meningkatkan antusiasme, ketekunan, dan partisipasi siswa (Lengkana, & Saptani, 2022). Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model ini dapat melatih kemampuan siswa dalam permainan yang akan dapat meningkatkan motivasi mereka dan pada gilirannya hasil belajar meningkat. Sehingga dengan model

pembelajaran TGT dirasakan akan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada karena disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yang secara umum masih senang bermain secara berkelompok dan adanya pertandingan atau perlombaan (Karim, 2017). Dalam konteks pendidikan jasmani, misalnya, siswa dapat meningkatkan keterampilan fisik atau motorik mereka, dan dapat merangsang siswa untuk lebih siap mempelajari pelajaran PJOK melalui model-model permainan. Pembelajaran model ini fungsi guru hanyalah sebagai fasilitator yang akan memantau kegiatan masing-masing siswa (Damayanti & Apriyanto, 2017).

Model Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Dasar Lempar Turbo Terdapat pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Dasar Lempar Turbo Pada Siswa Sekolah Dasar.

Didalam penelitian yang sudah dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidaknya, maka dilakukanlah uji hipotesis. Uji hipotesis yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh yaitu menggunakan Uji Paired Sample T Test. Sehingga diketahui hasil yang telah didapatkan yaitu nilai Sig. $<0,001 < 0,005$ menunjukkan bahwa data tersebut memiliki pengaruh yang signifikan. Hasil ini diperkuat melalui studi Suhartono (2017), metode pembelajaran TGT dapat meningkatkan prestasi belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang pengembangan koordinasi beberapa nomor atletik (lempar turbo) pada siswa sekolah dasar.

Besaran Pengaruh Model Team Games Tournament Terhadap Kemampuan Dasar Lempar Turbo Pada Siswa Sekolah Dasar.

Untuk mengetahui besaran Pengaruh Model *Team Games Tournament* Terhadap Kemampuan Dasar Lempar Turbo Pada Siswa Sekolah Dasar, maka dilakukan uji R. Berdasarkan hasil perhitungan data yang telah dilakukan menggunakan uji R, maka diketahui hasil yang didapat yaitu sebesar 0,620. Dapat dikatakan bahwa ukuran tersebut menjadi nilai untuk kemampuan dasar lempar turbo siswa sekolah dasar adalah sebesar 62%. Sama halnya dengan studi yang dilakukan Fikrianto et al., (2021), bahwa penggunaan media turbo secara signifikan meningkatkan keterampilan melempar lembing di kalangan siswa sekolah dasar, sebagaimana dibuktikan dengan nilai signifikansi 0.000, yang kurang dari 0,05.

Dari hasil diatas bahwa model *team games tournament* memiliki peranan yang sangat penting karena dari model *team games tournament* yang dilakukan dalam penelitian ini dilihat sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar lempar turbo pada siswa sekolah dasar. Sama seperti penelitian sebelumnya menurut Funay (2020), bahwa Model pembelajaran Cooperative tipe *Team Game Tournament* (TGT) tersebut, dimana secara psikologis siswa menjadi lebih perhatian atau konsentrasi siswa menjadi terpusat, proses belajar pun akan lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Slavin, (2015), menyelidiki dampak TGT pada keterampilan motorik secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kursus PE.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian tentang kemampuan dasar lempar turbo dapat disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan dasar lempar turbo siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan model *Team Games Tournament* dalam pembelajaran pendidikan

jasmani khususnya pada materi atletik nomor lempar (lempar turbo) dapat menjadi salah satu teknik yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa untuk memperkuat kemampuan gerak dasarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrillan, M. B., Lengkana, A. S., & Supriyadi, T. (2024). Meningkatkan Motivasi Siswa Melalui Model Pembelajaran Kompetisi Kelompok Dalam Pembelajaran Atletik Dengan Menggunakan Permainan Sirkuit Formula 1. *Journal GEEJ*, 7(2), 577–586.
- Alif, M. N., & Sudirjo, E. (2019). *Filsafat pendidikan jasmani*.
- Ari Iswanto. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif. *Majalah Ilmiah Olahraga*, 48(2), 39–62.
- Fikrianto, R. S., Sofyan, D., & Fauzi, R. S. (2021). *Journal of Physical Education , Health and Sport Basic Movement Skills : Using Turbo Media for Throwing Skills for Elementary School Students*. 8(1), 1–6.
- Frayoga, A., & Padang, U. N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Game Tournament) terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta didik di Sekolah Dasar*. 2(3).
- Funay, N. A. (2020). Model Cooperative Learning Dengan Metode TGT Dalam Pembelajaran PJOK Di Sekolah Dasar. *Seminar & Conference Nasional Keolahragaan*, 65–73.
- Gunawan, G., Suhairi, M., & Porja Daryanto, Z. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Lempar Turbo Dengan Modifikasi Media Belajar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 2(1), 17–28. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v2i1.216>
- Gupita, E. C., & Wibowo, A. T. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Olahraga Lempar Lembing Dengan Media Lempar Rocket di Sekolah Dasar Negeri 01 Buay Runjung. *Jurnal Olympia*, 3(1), 9–17.
- Khairul Usman, Rinaldi Aditya, & Bobby Helmi. (2020). Pengembangan Peralatan Modifikasi Atletik Pada Pembelajaran Pjok Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i1.162>
- Lengkana, A. S., Saptani, E. I. (2022). Movement Coordination Learning Model: Basic Motoric Skill For Elementary Students. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 211, 0–8.
- Lengkana, A. S., & Muhtar, T. (2021). *Pembelajaran kebugaran jasmani*.
- Lengkana, A. S. (2016). *Didaktik metodik pembelajaran (DMP) aktivitas atletik*.
- Lengkana, A. S., & Sofa, N. S. N. (2017). Kebijakan Pendidikan Jasmani dalam Pendidikan. *Jurnal Olahraga*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.37742/jo.v3i1.67>
- Muhtar, T., & Lengkana, A. S. (2021). *Kesehatan Dalam Pendidikan Jasmani*. CV Salam Insan Mulia.
- Muhtar, Tatang, Irawati, R. (2009). *Atletik*. UPI sumedang press.
- Nadrah, N., Tolla, I., Ali, M. S., & Muris, M. (2017). The Effect of Cooperative Learning Model of Teams Games Tournament (TGT) and Students' Motivation toward Physics Learning Outcome. *International Education Studies*, 10(2), 123. <https://doi.org/10.5539/ies.v10n2p123>
- Narbito, R. S. (2021). *The Importance Of The Practice Of Competitive Games Kid's Athletics In Physical Education For College Students (11-12 Years) Using The Cooperative Learning Strategy*.

- Nikmatullaili, Diana Wulandari, Hadiyanto, S. (2024). Pentingnya Model Manajemen Pendidikan Karakter Berbasis Teams Games Tournament (Tgt) Pada Materi Pembelajaran Bola Voli Tingkat Mtsn Kota Padang. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 8, 39–49.
- Raffly Henjilito, Jatra, R., Zulkifli, D., & Aridho, R. (2021). Pelatihan Atletik Dasar Bagi Guru-Guru. *Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*, 4(1).
- SAndys Muhammad Gilang Alfiansyah, F. M. (2025). Peningkatan Gerak Dasar Lokomotor Dan Manipulatif Melalui Metode Permainan Dalam Pembelajaran Jasmani Pada Siswa Kelas V Sdn Sukakarya 2 Kota Sukabumi. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 8, 415–422.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning in Schools. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition* (Second Edi, Vol. 4). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.92028-2>
- Suhartono, S. (2017). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Materi Lempar Turbo Melalui Metode Team Game Tournament Pada Siswa Kelas V Semester 2 Sdn Wonorejo 1 Karanganyar Demak. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 55–57. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1816>
- Uno, H. B., Atmowidjoyo, S., & Lamatenggo, N. (2018). *Pengembangan kurikulum rekayasa pedagogik dalam pembelajaran*.
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>