

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT MELALUI PERMAINAN INVASI TERHADAP *SELF SATISFACTION* SISWA

Ahmad Nauval Favian¹, Agus Mahendra², Mukhlisin³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
ahmadnauval05@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang dipadukan dengan permainan invasi terhadap tingkat self-satisfaction dan keterampilan bermain siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan desain Nonequivalent Control Group Design yang melibatkan 54 siswa kelas VI SD Negeri 065 Cihampelas Kota Bandung yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran model TGT melalui permainan bola tangan selama 12 pertemuan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon untuk melihat perubahan dalam kelompok dan uji Mann–Whitney U untuk membandingkan kedua kelompok. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara pretest dan posttest pada kedua variabel ($p < 0,05$). Selanjutnya hasil uji Mann–Whitney U menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol pada variabel self-satisfaction ($Z = -6,317$; $p < 0,001$) dan keterampilan bermain ($Z = -6,372$; $p < 0,001$). Selain itu, kelompok eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 71,19% pada self-satisfaction dan 81,73% pada keterampilan bermain, yang menunjukkan kategori efektif hingga sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Team Games Tournament melalui permainan invasi efektif dalam meningkatkan kepuasan diri dan keterampilan bermain siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Keterampilan Bermain, Permainan Invasi, Sekolah Dasar, *Self Satisfaction*, *Team Games Tournament (TGT)*

ABSTRACT

This study aims to evaluate the impact of implementing the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model, combined with an invasion game, on students' levels of self-satisfaction and playing skills in physical education classes. The study employed a quasi-experimental approach using a Nonequivalent Control Group Design, involving 54 sixth-grade students from SD Negeri 065 Cihampelas in Bandung, who were divided into an experimental group and a control group. The experimental group received TGT-model instruction through handball games over 12 sessions, while the control group received conventional instruction. Data analysis used the Wilcoxon test to examine changes within groups and the Mann–Whitney U test to compare the two groups. The results of the Wilcoxon test indicated a significant increase between the pretest and posttest for

both variables ($p < 0.05$). Furthermore, the results of the Mann–Whitney U test showed significant differences between the experimental and control groups on the variables of self-satisfaction ($Z = -6.317$; $p < 0.001$) and playing skills ($Z = -6.372$; $p < 0.001$). Additionally, the experimental group achieved an N-Gain score of 71.19% for self-satisfaction and 81.73% for playing skills, indicating an effectiveness level ranging from effective to highly effective. Thus, it can be concluded that the implementation of the Team Games Tournament model through the invasion game is effective in improving self-satisfaction and playing skills among elementary school students.

Keywords: *Playing Skills, Invasion Games, Elementary School, Self-Satisfaction, Team Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Aktivitas fisik dalam pembelajaran di sekolah sering memberikan pengalaman belajar yang lebih luas dibandingkan sekadar pengembangan kemampuan gerak. Kegiatan yang melibatkan permainan dan interaksi sosial memungkinkan siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir dalam situasi permainan. Melalui aktivitas jasmani yang dirancang secara terstruktur, siswa tidak hanya bergerak secara fisik tetapi juga terlibat dalam proses kognitif dan sosial selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani berperan dalam mengembangkan peserta didik secara menyeluruh yang mencakup aspek psikomotor, kognitif, dan afektif dalam proses pembelajaran (Candra et al., 2023). Pendidikan jasmani juga berkontribusi terhadap perkembangan sosial siswa melalui aktivitas gerak yang terstruktur (Mulzaman et al., 2024)

Pengalaman belajar yang melibatkan interaksi tersebut tidak selalu dirasakan secara positif oleh seluruh siswa. Dalam praktik pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar masih ditemukan siswa yang kurang percaya diri untuk terlibat aktif dalam permainan, sebagian lainnya cenderung terdominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan lebih baik, bahkan beberapa siswa memilih bersikap pasif karena takut melakukan kesalahan. Situasi tersebut dapat memengaruhi kepuasan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kepuasan dalam pembelajaran berkaitan erat dengan terbentuknya rasa percaya diri dan harga diri siswa karena pengalaman belajar yang positif membuat siswa merasa dihargai dan mampu menunjukkan kemampuan yang dimilikinya (Putri et al., 2019). Kepuasan belajar juga dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang dirasakan menyenangkan oleh siswa (Murayama et al., 2019).

Permasalahan tersebut sering berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Kegiatan belajar yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional membuat interaksi siswa menjadi terbatas karena sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada guru. Metode ceramah, instruksi langsung, dan pemberian tugas yang monoton dapat menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga menimbulkan kejenuhan dan menurunkan motivasi belajar. Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru dapat mengurangi partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Bjørke & Mordal Moen, 2020).

Upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif. Pendekatan ini

menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok heterogen sehingga setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan berkontribusi dalam proses pembelajaran. Interaksi yang terjadi dalam kelompok dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, keterampilan sosial, serta rasa tanggung jawab terhadap kelompok (Hardiyana, 2016). Pembelajaran kooperatif juga meningkatkan interaksi sosial siswa dalam kegiatan belajar (Gillies, 2016).

Model pembelajaran kooperatif dapat dikembangkan melalui berbagai strategi yang mengombinasikan kerja sama dengan aktivitas permainan. Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah *Teams Games Tournament (TGT)*. Model ini menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan kompetisi yang dirancang secara terstruktur sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan diskusi kelompok, kuis, serta turnamen yang dilaksanakan dalam model TGT mampu meningkatkan motivasi dan kesenangan belajar siswa (Mulyani et al., 2018). Aktivitas kompetitif yang dikemas dalam bentuk permainan juga dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran (Lestari et al., 2024). Model TGT juga meningkatkan kerja sama dalam kelompok belajar (Slavin, 2015).

Kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan karakteristik pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Permainan invasi merupakan salah satu bentuk aktivitas yang menuntut kerja sama tim, strategi, serta kemampuan pengambilan keputusan dalam situasi permainan. Permainan seperti sepak bola mini, bola basket, futsal, dan bola tangan melibatkan koordinasi serta kerja sama antar anggota tim untuk mencapai tujuan permainan (Widodo, 2018). Permainan invasi dapat meningkatkan kemampuan taktis siswa (Harvey & Jarrett, 2014).

Karakteristik permainan invasi memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman bermain yang melibatkan berbagai keterampilan secara bersamaan. Bola tangan menjadi salah satu bentuk permainan invasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran karena melibatkan keterampilan melempar, menangkap, bergerak, serta bekerja sama dalam tim. Pemain dituntut memahami posisi permainan, membaca situasi, serta mengambil keputusan secara cepat selama permainan berlangsung. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan hasil diskusi kelompok dalam situasi permainan yang nyata (Abdurrochim, 2016). Pembelajaran bola tangan juga meningkatkan keterampilan gerak siswa (Sumarsono et al., 2019).

Pengalaman belajar yang melibatkan kerja sama, kompetisi, serta interaksi sosial memiliki hubungan erat dengan motivasi dan kepuasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam aktivitas kelompok dapat memenuhi kebutuhan psikologis seperti rasa memiliki, kemampuan, dan keterhubungan sosial yang menjadi dasar munculnya motivasi intrinsik dalam belajar (Deci & Ryan, 2000). Karakteristik aktivitas tersebut juga sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai permainan yang menantang, kompetitif, serta melibatkan interaksi dengan teman sebaya (Fadilah & Wibowo, 2018). Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Taqiyyuddin et al., 2025).

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Melalui aktivitas fisik dan gerak yang terencana, pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) berperan dalam mengembangkan peserta didik secara menyeluruh pada aspek fisik, kognitif, afektif, dan sosial (Nurulita & Aziz, 2024). Pembelajaran Penjas dirancang sesuai karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik dengan peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman, menyenangkan, dan berpusat pada siswa (Risyanto et al., 2024). Selain meningkatkan hasil belajar, pembelajaran Penjas juga menjadi wahana pembentukan karakter seperti sportivitas, kerja sama, dan tanggung jawab melalui interaksi sosial dalam aktivitas jasmani (Mulzaman et al., 2024). Pembelajaran Penjas turut mendorong motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (Irawan et al., 2024). Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak terlepas dari pendekatan dan strategi yang digunakan oleh guru dalam mengelola proses pembelajaran di kelas.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Pembelajaran yang melibatkan interaksi dan kerja sama antarsiswa dapat meningkatkan keterlibatan belajar serta kualitas interaksi sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Bjørke & Mordal Moen, 2020). Pendekatan kooperatif mendorong siswa untuk saling membantu, berbagi informasi, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan partisipatif (Iglesias et al., 2023). Salah satu bentuk penerapan pembelajaran kooperatif adalah Team Games Tournament (TGT) yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen sehingga mendorong kerja sama, interaksi, serta persaingan yang sehat antarsiswa (Khoiriah, 2016). Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Nugroho & Rachman, 2013).

Permainan Invasi

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, aktivitas permainan yang menuntut siswa bergerak aktif, bekerja sama, dan berpikir taktis menjadi sarana penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu bentuk aktivitas yang sering digunakan adalah permainan invasi, yaitu permainan yang melibatkan kerja tim melalui operan, pergerakan, serta upaya menyerang dan bertahan untuk mencetak skor (Widodo, 2018). Agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, permainan invasi sering dimodifikasi melalui penyesuaian ukuran lapangan, jumlah pemain, alat, serta aturan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif (Harvey & Jarrett, 2014). Salah satu bentuk permainan invasi yang sesuai diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah bola tangan, yang melibatkan keterampilan gerak seperti berlari, melempar, menangkap, serta bekerja sama dalam tim untuk mencetak skor. Melalui aktivitas tersebut siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik tetapi juga meningkatkan kemampuan sosial dan kerja sama dalam tim (Azzahra et al., 2025). sementara penguasaan keterampilan gerak dasar menjadi fondasi penting dalam memainkan permainan invasi secara efektif (Fadilah & Wibowo, 2018).

Self Satisfaction

Pengalaman belajar yang positif dalam pembelajaran sering kali menumbuhkan perasaan puas dan bangga terhadap diri sendiri. Perasaan tersebut dikenal sebagai *self satisfaction* yang menjadi salah satu faktor penting dalam memengaruhi keterlibatan serta keberlanjutan belajar siswa. Kepuasan diri berkontribusi terhadap kesejahteraan psikologis, pembentukan kepercayaan diri, serta motivasi belajar dalam menghadapi tuntutan akademik (Tamrin & Masykuri, 2024). Kepuasan diri juga berkaitan erat dengan motivasi intrinsik yang muncul dari minat dan kesenangan siswa terhadap aktivitas belajar (Murayama et al., 2019). Siswa dengan tingkat *self satisfaction* yang tinggi cenderung menunjukkan motivasi belajar yang lebih kuat serta kemampuan menghadapi tantangan akademik dengan lebih percaya diri (Zimmerman, 2002). Selain itu, kepercayaan diri juga berkontribusi terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa yang yakin terhadap kemampuannya cenderung lebih aktif dan berani berpartisipasi dalam berbagai aktivitas belajar (Tenio et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) melalui desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian terdiri dari 54 siswa kelas VI SD Negeri 065 Cihampelas Kota Bandung yang dipilih secara purposive sampling dan dibagi menjadi kelompok eksperimen (27 siswa) dan kelompok kontrol (27 siswa). Kelompok eksperimen menerima pembelajaran model *Team Games Tournament (TGT)* melalui permainan bola tangan selama 12 pertemuan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan menggunakan angket *self satisfaction* diadopsi dari (Mulyana et al., 2025) dan instrumen *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* (Oslin et al., 1998), kemudian dianalisis dengan statistik deskriptif, Wilcoxon dan uji Mann–Whitney U. Kisi-kisi instrumen GPAI dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel. 1
Kisi-Kisi Instrumen GPAI

Decision Making (Pengambilan Keputusan)			
Kriteria	Indikator	Kriteria Tepat	Kriteria Tidak Tepat
Menggunakan bola	Passing	Mengoper bola kepada rekan yang berada pada posisi bebas dan strategis	Mengoper bola kepada rekan yang dijaga ketat atau ke area berisiko
Menggunakan bola	Control (Catching)	Menangkap bola dengan baik lalu segera menyiapkan aksi lanjutan (passing, dribbling, atau shooting)	Gagal menangkap bola sehingga bola lepas atau direbut lawan
Menggunakan bola	Dribbling	Menggiring bola untuk menciptakan ruang atau menghindari lawan	Menggiring bola ke area ramai atau langsung ke arah lawan
Menggunakan bola	Shooting	Melakukan tembakan ke gawang saat terdapat peluang yang jelas	Melakukan tembakan dari posisi sulit atau tanpa peluang
Skill Execution (Pelaksanaan Keterampilan)			

Kriteria	Indikator	Kriteria Tepat	Kriteria Tidak Tepat
Eksekusi bola	Passing	Operan dilakukan dengan akurat dan mudah diterima rekan setim	Operan tidak akurat, terlalu lemah, atau terlalu keras
Eksekusi bola	Control (Catching)	Bola berhasil ditangkap dengan kontrol yang baik sehingga tetap dikuasai	Bola tidak tertangkap dengan baik, terlepas, atau jatuh ke lawan
Eksekusi bola	Dribbling	Menggiring bola dengan baik dan terkontrol	Dribbling tidak terkendali sehingga bola mudah direbut
Eksekusi bola	Shooting	Tembakan dilakukan dengan teknik benar dan mengarah ke gawang	Tembakan melenceng, lemah, atau mudah diantisipasi
Support (Dukungan)			
Kriteria	Indikator	Kriteria Tepat	Kriteria Tidak Tepat
Tanpa bola	Bergerak mengikuti permainan	Aktif mencari ruang kosong untuk menerima bola atau membantu serangan	Pasif, hanya berdiri tanpa memberi opsi umpan
Tanpa bola	Respon terhadap rekan	Memberikan isyarat atau posisi siap menerima bola	Tidak memberikan dukungan atau respon
Tanpa bola	Menghadang lawan	Bergerak menutup jalur serangan atau mengantisipasi pergerakan lawan	Membiarkan lawan bergerak bebas tanpa tekanan

Adapun kisi-kisi angket *self satisfaction* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2.
Kisi-Kisi Angket *Self Satisfaction*

No	Aspek Yang Diukur	Indikator	Sumber Adaptasi
a. kualitas pembelajaran			
1	Kepuasan terhadap metode pembelajaran	Siswa merasa metode pembelajaran memudahkan pemahaman materi	(Fantiro et al., 2021)
2	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Siswa aktif berpartisipasi dalam permainan dan kerja tim	(Nisa et al., 2024)
3	Pemahaman konsep permainan	Siswa memahami teknik dan aturan permainan bola tangan	(Abdurrochim, 2016)
b. pembelajaran kooperatif			
4	penyajian materi	Materi pembelajaran disampaikan melalui kerja tim dan permainan sehingga memudahkan siswa memahami pembelajaran	(Wardana et al., 2022)
5	proses belajar	Guru memberikan arahan dan bimbingan selama kegiatan kerja tim, permainan, dan turnamen	(Hakikah & Adri, 2024)
6	partisipasi siswa	Siswa diberi kesempatan berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan	(Srimuliyani, 2023)

		dalam permainan serta kontribusi terhadap tim	
		c. lingkungan dan interaksi pembelajaran	
7	Kenyamanan dan dukungan belajar	Siswa merasa didukung oleh guru dan teman	(Santi & Khan, 2019)
8	Umpan balik dari guru	Guru memberikan komentar, saran, dan perbaikan	(Nissa et al., 2021)
		d. kepuasan keseluruhan	
9	Kepuasan pengalaman belajar	Siswa puas terhadap pembelajaran yang diikuti	(Amanullah, Irsyada, R., Wahyudi, A., & Putri, D. T., 2024).

Instrumen yang digunakan untuk mengukur *self satisfaction* siswa berupa angket yang disusun berdasarkan beberapa aspek kepuasan belajar dan menggunakan skala Likert 1–5. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan nilai r_{hitung} sebesar 0,508 lebih besar dari r_{tabel} 0,367 sehingga dinyatakan valid, sedangkan uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha 0,781 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) melalui permainan invasi terhadap *self-satisfaction* dan keterampilan bermain siswa kelas VI SD Negeri 065 Cihampelas Kota Bandung. Subjek penelitian berjumlah 54 siswa yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data diperoleh melalui angket *self-satisfaction* dan lembar observasi *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dalam 12 pertemuan. Berikut adalah rekapitulasi data *pretest* dan *posttest*. Rekapitulasi data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3.
Rekapitulasi Data *Pretest* Dan *Posttest*

	<i>Variabel</i>	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>Ngain</i>	
Keterampilan bermain	Kontrol	42,41	45,30	30,80	Kurang efektif
	Treatment	42,52	58,56	71,19	efektif
<i>Self-Satisfaction</i>	Kontrol	4,56	6,67	56,91	Cukup efektif
	Treatment	3,85	9,70	81,73	Sangat efektif

Berdasarkan Tabel 3, terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata pada seluruh variabel penelitian setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) melalui permainan invasi. Pada variabel *self-satisfaction*, nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 42,52 meningkat menjadi 58,56 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 16,04 poin dan capaian N-gain sebesar 71,19% yang masuk dalam kategori efektif. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan model TGT mampu mendorong rasa percaya diri, kesenangan mengikuti pembelajaran, serta pengalaman emosional positif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Pada variabel keterampilan bermain, nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen sebesar 3,85 mengalami peningkatan yang sangat signifikan menjadi 9,70 pada posttest, dengan selisih sebesar 5,85 poin dan capaian N-gain sebesar 81,73% yang dikategorikan sangat efektif. Hasil ini mengindikasikan bahwa aktivitas turnamen dalam permainan bola tangan efektif dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan, pelaksanaan keterampilan teknik, serta dukungan antaranggota tim selama permainan berlangsung. Selain itu hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data self-satisfaction berdistribusi normal dengan nilai signifikansi antara 0,090 hingga 0,190, sedangkan data keterampilan bermain (GPAI) tidak berdistribusi normal dengan nilai signifikansi di bawah 0,05. Namun, seluruh variabel dinyatakan homogen karena memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, yaitu 0,463 untuk GPAI dan 0,756 untuk *self satisfaction*. Karena salah satu variabel tidak memenuhi asumsi normalitas, penelitian ini menggunakan uji non-parametrik Mann-Whitney U. Kelompok *treatment* dan kontrol GPAI dan *self satisfaction* dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4.
Kelompok *Treatment* Dan Kontrol GPAI dan *Self Satisfaction*

	<i>Control GPAI</i>	<i>Eksperimen GPAI</i>	<i>Control Self Satisfaction</i>	<i>Eksperimen Self Satisfaction</i>
Z	-4.231 ^b	-4.589 ^b	-3.166 ^b	-4.546 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-Tailed)</i>	<.001	<.001	.002	<.001

Hasil uji statistik menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pretest ke posttest pada seluruh kelompok ($p < 0,05$). Baik pada variabel keterampilan bermain maupun self-satisfaction, kelompok eksperimen mencatatkan nilai Z absolut yang lebih besar ($Z = -4,589$ dan $Z = -4,546$) dibandingkan kelompok kontrol ($Z = -4,231$ dan $Z = -3,166$). Hal ini membuktikan bahwa meski kedua metode sama-sama memberikan dampak positif, penerapan model TGT menghasilkan lonjakan peningkatan yang jauh lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional. Kelompok *treatment* dan kontrol terhadap GPAI dan *self satisfaction* dapat dilihat pada Tabel 5 berikut

Tabel 5.
Kelompok *Treatment* Dan Kontrol Terhadap GPAI dan *Self Satisfaction*

<i>Mann-Whitney U</i>	.000
Z	-6.317
<i>Asymp. Sig. (2-Tailed)</i>	<.001
Treatment dan Kontrol Terhadap Keterampilan Bermain	
<i>Mann-Whitney U</i>	4.000
Z	-6.372
<i>Asymp. Sig. (2-Tailed)</i>	<.001

Analisis statistik melalui uji Mann-Whitney U memperkuat temuan ini dengan perolehan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar $<0,001$ untuk kedua variabel ($Z = -6,317$ untuk self-satisfaction dan $Z = -6,372$ untuk keterampilan bermain). Hasil tersebut memberikan bukti kuat bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang sangat signifikan antara penerapan model TGT dibandingkan

dengan metode pembelajaran konvensional, di mana kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan performa dan kepuasan yang jauh lebih tinggi sebesar.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* melalui permainan invasi memberikan pengaruh terhadap peningkatan self-satisfaction siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Model TGT memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi, permainan, dan turnamen sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kondisi ini sejalan dengan teori Self-Determination yang menjelaskan bahwa kepuasan diri dipengaruhi oleh terpenuhinya kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial dalam proses belajar (Deci & Ryan, 2000). Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan motivasi dan hubungan sosial siswa melalui tanggung jawab kelompok dalam mencapai tujuan belajar (Slavin, 2015). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keaktifan dan kerja sama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Rahayu & Achmad, 2021). Kepuasan belajar siswa juga dipengaruhi oleh kesenangan belajar dan dukungan sosial selama proses pembelajaran (Hidayat et al., 2025).

Penerapan model TGT juga berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan bermain siswa. Aktivitas permainan invasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam situasi bermain sehingga meningkatkan praktik keterampilan gerak. Permainan invasi menuntut siswa untuk bekerja sama dan mengambil keputusan secara taktis dalam mencapai tujuan permainan (Widodo, 2018). Pembelajaran berbasis permainan juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan gerak dan pemahaman taktis siswa (Fadilah & Wibowo, 2018). Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan bermain melalui interaksi sosial dan kerja sama dalam kelompok (Slavin, 2014). Penelitian lain menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif meningkatkan keterampilan bermain melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Arianto & Yasin, 2023).

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan pengaruh antara model TGT dan pembelajaran konvensional terhadap self-satisfaction dan keterampilan bermain siswa. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok pembelajaran konvensional. Pembelajaran kooperatif terbukti lebih efektif dibandingkan pembelajaran tradisional karena mampu meningkatkan partisipasi dan interaksi sosial siswa (Slavin, 2015). Pendekatan pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan keterlibatan dan kesenangan belajar siswa (Hidayat et al., 2025). Dengan demikian, model pembelajaran TGT melalui permainan invasi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan self-satisfaction dan keterampilan bermain siswa dalam pendidikan jasmani.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* melalui permainan invasi bola tangan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan self-satisfaction dan keterampilan bermain siswa kelas VI SD Negeri

065 Cihampelas Kota Bandung. Peningkatan tersebut terlihat dari capaian nilai N-gain kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol serta hasil uji statistik yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan aktivitas permainan, kerja sama kelompok, dan kompetisi yang sehat mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain dan kepuasan diri siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, M. (2016). Pengembangan model permainan bolatangan untuk anak usia sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 60–73.
- Arianto, F., & Yasin, F. (2023). The impacts of cooperative learning on suburban students' learning motivation. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 15(2), 987–998.
- Azzahra, K., & Mahendra, A. (2025). The effectiveness of tactical game approach through handball games on decision making and manipulative movement skills of elementary school students. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 14(3), 1030–1036.
- Bjørke, L., & Mordal Moen, K. (2020). Cooperative learning in physical education: A study of students' learning journey over 24 lessons. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(6), 600–612.
- Candra, O., Pranoto, N. W., Ropitasari, R., Cahyono, D., Sukmawati, E., & Cs, A. (2023). Peran pendidikan jasmani dalam pengembangan motorik kasar pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2538–2546.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Fadilah, M., & Wibowo, R. (2018). Kontribusi keterampilan gerak fundamental terhadap keterampilan bermain small-sided handball games. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 60–68.
- Fantiro, F. A., Utami, I. W. P., Muzakki, A., & Widyatama, E. A. (2021). Modifikasi model pembelajaran TGT dengan permainan modifikasi ball throwing jump games pada materi gerak lokomotor kelas 3 SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 208–216.
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education*, 41(3), 39–54.
- Hakikah, A. D., & Adri, H. T. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT). *Didaktik Global: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 1(1), 31–43.
- Hardiyana, A. (2016). Optimalisasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran PAUD. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(1).
- Harvey, S., & Jarrett, K. (2014). A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 19(3), 278–300.

- Hidayat, W., Tuasikal, A. R. S., & Siantoro, G. (2025). Studi literatur: Hubungan antara emosi dan motivasi terhadap pembelajaran PJOK di sekolah. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(2), 308–315.
- Iglesias Gallego, D., Fernández Río, F. J., & Rodríguez González, P. (2023). Cooperative learning in physical education: A research overview. *Apunts Educación Física y Deportes*.
- Irawan, D. C., Aziz, M. Z., & Wibisono, I. G. A. B. (2024). Hubungan antara motivasi siswa dengan efektivitas pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 3(2), 105–115.
- Khoiriah, D. S. (2016). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) terhadap pembentukan nilai-nilai kerja sama dalam pembelajaran permainan hoki. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(1), 27–37.
- Lestari, A., Fajriyah, D. N., Hamasah, H. S., Makbul, M., & Farida, N. A. (2024). Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik pada siswa kelas V di SDN Sukaharja 1 melalui teknik cooperative learning tipe TGT (Teams Games Tournament). *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(3), 11.
- Mulyana, A., Juliantine, T., & Sucipto. (2025). *Pengaruh pembelajaran berdiferensiasi terhadap keterampilan bermain futsal dan kepuasan siswa di Sekolah Dasar Negeri 243 Cicabe*. UPI Repository.
- Mulyani, R., Djumhana, N., & Syaripudin, T. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif team games tournament (TGT) untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 38–45.
- Mulzaman, A. N., Aziz, M. W., Heryanto, R. M., Putra, R. P., & Hambali, B. (2024). Peran penting pendidikan jasmani terhadap pembentukan karakter. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 24(2), 21–28.
- Murayama, K., FitzGibbon, L., & Sakaki, M. (2019). Process account of curiosity and interest: A reward-learning perspective. *Educational Psychology Review*, 31(4), 875–895.
- Nisa, Z. L., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan model pembelajaran team games tournament (TGT) dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 1 Beluk. *Global Education Trends*, 2(1).
- Nissa, K., & Putri, J. H. (2021). Peran guru dan strategi dalam meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Guru Kita*, 5(4), 51–58.
- Nugroho, D. R., & Rachman, A. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X SMAN 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Nurulita, R. F., & Aziz, M. I. M. (2024). Pembelajaran aktif melalui gerakan: Mengeksplorasi hubungan motorik-kognitif dalam konteks pendidikan jasmani. *Journal Physical Health Recreation (JPHR)*, 4(2), 494–504.

- Oslin, J. L., Mitchell, S. A., & Griffin, L. L. (1998). The game performance assessment instrument (GPAI): Development and preliminary validation. *Journal of Teaching in Physical Education*, 17(2), 231–243.
- Putri, I. N., Ahied, M., & Rosidi, I. (2019). Pengaruh model pembelajaran ARCS (Attention, relevance, confidence, satisfaction) terhadap self-esteem siswa. *Natural Science Education Research*, 2(1), 1–7.
- Rahayu, E. T., & Achmad, I. Z. (2021). Pengaruh model cooperative learning tipe TGT dalam permainan bolatangan terhadap kepribadian siswa. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 4(2), 138–148.
- Risyanto, A., Subarjah, H., Ma'mun, A., & Prabowo, I. (2024). The effect of student-centred learning approaches in physical education on positive youth development. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 5(1), 10–21.
- Santi, N. N., & Khan, R. I. (2019). Pengaruh dukungan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 191–198.
- Slavin, R. E. (2014). Aprendizaje cooperativo y rendimiento académico: ¿Por qué funciona el trabajo grupal? *Anales de Psicología*, 30(3), 785–791.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning in elementary schools. *Education 3–13*, 43(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.963370>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29–35.
- Sumarsono, A., Anisah, A., & Iswahyuni, I. (2019). Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 1–11.
- Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, 1(1), 63–72.
- Taqiyyuddin, M. F., Kumbara, H., & Akbar, M. T. (2025). Analisis tingkat kepuasan siswa SD Negeri 240 Palembang terhadap implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 25(2), 51–58.
- Tenio Efendi, M. D., Haqim Lubay, L., Mukhlisin, & Slamet, S. (2025). Implementasi sport education model menggunakan permainan bola besar terhadap hasil belajar dan tingkat kepercayaan diri siswa sekolah dasar. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 8(5), 1246–1260.
- Wardana, M. A. W., Saddhono, K., & Rakhmawati, A. (2022). Peningkatan pemerolehan dan pembelajaran bahasa pada siswa disleksia melalui metode team games tournament dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Quizizz. *JDMF (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 7(1), 71–82.
- Widodo, A. (2018). Development of target game model to improve shooting skills in football game. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 4(2), 248.

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview.
Theory Into Practice, 41(2), 64–70.