

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN
PENDEKATAN *DEEP LEARNING* DALAM UPAYA MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR GERAKDASAR LOKOMOTOR, NON LOKOMOTOR,
DAN MANIPULATIF PADA PESERTA DIDIK KELAS IV JENJANG
SEKOLAH DASAR (SD)**

Muhammad Nurdin Syaputra¹, Mashud², Syamsul Arifin³

Program Studi Magister Pendidikan Jasmani, Universitas Lambung Mangkurat^{1,2,3}
mashud@ulm.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan gerak dasar peserta didik akibat pembelajaran PJOK yang masih terpusat pada guru (*teacher-centered*) dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif melalui model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan pendekatan *Deep Learning* (*joyful learning*). Subjek penelitian adalah 21 peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. Prosedur penelitian mengikuti model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik, lembar keterlaksanaan *deep learning*, serta tes unjuk kerja keterampilan gerak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap siklus. Pada kondisi pra-siklus, ketuntasan klasikal peserta didik adalah 0%. Setelah tindakan pada Siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 47,61% (10 anak tuntas). Melalui perbaikan pada Siklus II, ketuntasan klasikal melonjak tajam mencapai 85,71% (18 anak tuntas) yang didukung oleh optimalnya aktivitas belajar dan suasana kelas yang menggembirakan (skor *deep learning* mencapai 98,44). Kesimpulannya, kombinasi model Kooperatif TGT dan pendekatan *Deep Learning* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar gerak dasar peserta didik secara aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Deep Learning*, Gerak Dasar, PJOK, Sekolah Dasar, *Teams Games Tournament* (TGT)

ABSTRACT

This Classroom Action Research was motivated by students' low basic movement skills due to conventional, teacher-centered PJOK learning. This study aims to improve the learning outcomes of combining locomotor, non-locomotor, and manipulative basic movements through the Teams Games Tournament (TGT) cooperative model with a Deep Learning (joyful learning) approach. The subjects were 21 fourth-grade elementary school students. Following the Kemmis and McTaggart model, this study was conducted in two cycles. Data were collected through teacher and student observation sheets, deep learning implementation checklists, and movement skill performance tests. The results showed significant improvements. In the pre-cycle, classical completeness was 0%. After Cycle I, completeness increased to 47.61% (10 students passed). Following reflections and improvements in Cycle II, classical completeness jumped significantly to 85.71%

(18 students passed), supported by optimal learning activities and a joyful classroom atmosphere (deep learning score reached 98.44). In conclusion, the combination of the TGT model and Deep Learning approach is proven effective in improving students' basic movement learning outcomes actively and joyfully.

Keywords: *Basic Movements, Deep Learning, Elementary School, Physical Education, Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan program pendidikan umum yang membantu anak tumbuh kembang secara fisik, mental, sosial dan melalui gerak secara keseluruhan. Selaras dengan hal tersebut, pendidikan jasmani mencakup semua unsur kebugaran, keterampilan gerak fisik, kesehatan, permainan, olahraga, tari dan rekreasi (Herlina & Suherman, 2020). Selain itu menurut Jeong dan So “Mengungkapkan bahwa Pendidikan jasmani dilakukan dengan berpusat pada aktivitas fisik yang tidak hanya berbasis sekedar mengenai pengetahuan umum dari mata pelajaran” (Jeong & So, 2020). Proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam muatan kegiatan selalu mengedepankan aktivitas fisik dikeranakan aktivitas pendidikan jasmani yang menggambarkan motivasi, Kepercayaan, kompetensi fisik, pengetahuan dan pemahaman untuk menghargai dan bertanggung jawab untuk terlibat dalam aktivitas fisik seumur hidup (Higgs et al., 2021).

Pada jenjang Sekolah Dasar (SD) peserta didik dituntut untuk mampu menguasai kemampuan *fundamental motor skill* seperti yang tertuang didalam Permendikbud Nomor 37 tahun 2018. Selain itu peserta didik juga dalam diperlukan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mendukung aktivitas Gerak. Masalah tersebut muncul akibat aktivitas pembelajaran masih terpusat pada guru karena metode yang sering digunakan ialah metode ceramah sehingga pada proses pembelajaran berlangsung tanpa menampilkan sesuatu lainnya. seringkali dalam kegiatan pembelajaran tersebut peserta didik merasa bosan karena minimnya interaksi antara guru dan peserta didik maupun antara peserta didik dengan peserta didik. Menurut (Inah, 2015) “dalam dunia pendidikan proses pembelajaran akan efektif, jika komunikasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik terjadi secara intensif”.

Selanjutnya Permendikbud No. 22 Tahun 2016 merekomendasikan beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengajar, diantaranya adalah model Kooperatif Tipe Team Game tournament (TGT), model Kooperatif TGT adalah “model pembelajaran yang mengundang Peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar tanpa memperhatikan status mereka, mendorong Peserta didik untuk berperan sebagai tutor teman sebaya dan berpartisipasi dalam permainan” (Alfira & Syofyan, 2022).

Materi pembelajaran pendidikan jasmani untuk jenjang Sekolah Dasar difokuskan pada gerak dasar yaitu; lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Pada gerak dasar manipulatif diperlukan adanya alat bantu atau media yang digunakan dalam aktivitas geraknya. Gerak manipulatif yang dimana pengertiannya adalah “bentuk gerak dasar yang dilakukan anggota badan dengan menggunakan objek seperti, menendang, melempar, mendorong, memukul, memantul, mengguling, menerima, menangkap, menghentikan dan sebagainya” (Harliawan & Anwar, 2022).

Dalam praktiknya, pembelajaran PJOK sering kali masih berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana Peserta didik hanya mengikuti instruksi tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya pemahaman konsep gerak dan kurangnya keterampilan pada Peserta didik. Sebagai contoh, dalam pembelajaran gerak manipulatif, Peserta didik sering kali melakukan kesalahan karena kurangnya perhatian saat guru memberikan materi.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, selain itu menurut (Ulfahyana & Herwandi, 2023) Metode pembelajaran kooperatif ini memiliki langkah-langkah yang diterapkan dengan jelas untuk memberikan waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling mendukung satu sama lain, disamping itu model pembelajaran metode TGT memberikan kesempatan bagi Peserta didik untuk belajar dengan lebih tenang sambil mengembangkan rasa tanggung jawab, kerjasama, persaingan yang sehat, serta partisipasi dalam pembelajaran (Astuti et al., 2022).

Penggunaan model pembelajaran Kooperatif TGT digunakan dalam kegiatan pembelajaran berlangsung guna membangun kecakapan pada peserta didik karna dalam model ini peserta didik belajar bertanggung jawab serta mengalami proses pembelajaran yang bervariasi serta dengan penggunaan model pembelajaran ini dalam mata pelajaran Pendidikan jasmani mampu mendorong peserta didik untuk dapat menumbuhkan kemampuan berinteraksi dengan baik antar rekan.

Agar tercipta pembelajaran yang efektif maka perlu adanya pembelajaran aktif, yaitu pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran tersebut dalam bentuk interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan guru pada saat pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran, agar peserta didik dapat mengikuti dan menerima materi pembelajaran dengan baik. Model pembelajaran Kooperatif model Team Games Tournamen (TGT) menawarkan pendekatan yang berpusat pada Peserta didik (*student-centered*), di mana Peserta didik dihadapkan pada masalah nyata yang harus mereka selesaikan melalui kerja sama dan diskusi. Dalam konteks PJOK, penerapan Kooperatif TGT dapat mendorong Peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan kritis dalam memahami dan mempraktikkan gerak dasar. Melalui permainan bola besar, seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket, Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar secara menyenangkan dan bermakna.

Permainan bola besar adalah jenis permainan dalam olahraga yang biasanya dilakukan secara beregu dan menggunakan bola yang berukuran besar seperti sepak bola, bola voli, dan bola basket. Proses pembelajaran materi olahraga permainan bola besar akan menuntut Peserta didik untuk melakukan berbagai teknik dasar permainan bola besar secara sederhana yang dilakukan dengan modifikasi peraturan, serta berbagai nilai sosial. Sehingga penggunaan model yang tepat dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi bola besar adalah Kooperatif Team Games Tournamen (TGT). Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat Guru juga perlu menerapkan paradigma belajar yang menyesuaikan kebutuhan peserta dimana dalam hal ini pembelajaran mendalam/*deep learning* diperlukan dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran mendalam sendiri memiliki 3 pendekatan yang menjadi pilar utama suatu proses kegiatan belajar, peningkatan kualitas pembelajar dapat dipengaruhi oleh nuansa belajar yang berkesadaran, bermakna, dan

menggembirakan (Resa et al., 2025). Sehingga untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dalam prosesnya penggunaan prinsip pembelajaran Joyfull/Menyenangkan juga ditambahkan dalam kegiatan penelitian ini agar memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan terdapat peningkatan hasil belajar gerak peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran Kooperatif TGT, Kejadian itu terjadi kerana ketika belajar dalam kumpulan, pelajar kelihatan kurang saling bantu antara satu sama lain dalam menyelesaikan tugas (Sari et al., 2022). Selain itu Penelitian yang dilakukan oleh (Arrozi et al., 2025) Penerapan model pembelajaran kooperatif ini pun dapat meningkatkan aktivitas belajar Peserta didik. Aktivitas belajar Peserta didik diarahkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik pada peserta didik SDN 005 Longdini.

Selain itu penelitian oleh (Baun et al., 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan model Team Games Tournamen (TGT) dapat mendorong peserta didik untuk aktif serta memberikan peningkatan pada hasil belajar gerak dasar lokomotor. Nonlokomotor, serta manipulatif.

Di kelas 4 materi yang akan digunakan adalah permainan bola besar dimana tujuan dari pembelajaran ini adalah Peserta didik mampu mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

Pemilihan penggunaan model pembelajaran dalam kegiatan mengajar pendidikan jasmani sangat penting. Agar suasana dan kendala/kesulitan peserta didik dapat teratasi. Kooperatif TGT peserta didik akan menemukan kondisi suasana belajar yang berbeda jika dibandingkan dengan metode pembelajaran yang sebelumnya telah digunakan. peserta didik akan lebih aktif bergerak dan mengarahkan kemampuannya, maka akan meningkat kemampuan pada gerak dasar manipulatifnya. Untuk dapat mengetahui apakah model dapat meningkatkan kemampuan gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif, maka perlu adanya dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul. “Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT dengan Pendekatan Deep learning dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Locomotor, Nonlokomotor, dan Manipulatif pada Peserta Didik Kelas IV Jenjang Sekolah Dasar (SD)”.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan tertentu, dan pemilihan model yang tepat harus disesuaikan dengan konteks dan tujuan pembelajaran. Kombinasi atau adaptasi beberapa model juga dapat dilakukan untuk mencapai hasil yang optimal, “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar” (Octavian, 2020). Model pembelajaran mengacu pada struktur, pola, atau kerangka kerja yang digunakan oleh pendidik dalam merencanakan dan menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Model-model pembelajaran dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan efisien, dengan tujuan untuk mencapai pemahaman yang mendalam, penguasaan keterampilan, dan pengembangan pemikiran kritis serta

keaktivitas karena menurut Asyafah “Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran” (Asyafah, 2019) disamping “Model pembelajaran adalah keseluruhan rangkaian kegiatan penyajian materi pembelajaran yang meliputi segala aspek, yang dilakukan oleh guru, dengan segala fasilitas yang terkait dengan pembelajaran” (Rohana, 2020). Guru dapat menggunakan model pembelajaran sebagai pedoman untuk merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar telah berlangsung selama berabad-abad, dan model pembelajaran yang digunakan bervariasi tergantung pada apa yang dibutuhkan dan apa yang tersedia. Selanjutnya, model pembelajaran sebagai suatu sistem yang diperhitungkan merupakan alat bantu bagi pendidik dengan tujuan agar sifat mengajar dan memperoleh latihan dari waktu ke waktu terus meningkat dan menjadi lebih baik dari yang diharapkan.

Model Pembelajaran Kooperatif TGT

Model ini mengkombinasikan kerjasama kelompok dengan permainan pendidikan dan kejuaraan, sehingga menjadikan proses belajar lebih dinamis, mengasyikkan, dan bersaing secara positif. Menurut (Putri, 2025) peserta didik dapat mengambil posisi yang terlibat selama proses Pendidikan. Disamping itu menurut (Hartono & Sufyan, 2017) berpendapat bahwa model TGT “cara membentuk tim kecil yang terdiri dari empat hingga enam individu dengan berbagai latar belakang dalam bidang akademik, jenis kelamin, ras, atau etnis yang berbeda”

Model ini sangat memikat karena ia mengubah suasana kelas yang formal menjadi lebih bersaing namun masih menyokong. Secara umumnya, TGT adalah jenis pembelajaran kolaboratif yang melibatkan semua pelajar tanpa mengira latar belakang, menggunakan sistem pertandingan akademik selaras dengan hal tersebut menurut (Ambarita et al., 2023) “Model pembelajaran TGT ini memungkinkan pemahaman menyeluruh terhadap materi dalam waktu yang relatif singkat, dengan proses pengajaran yang didorong oleh aktivitas serta keterlibatan para Peserta didik”. Ciri unik yang terdapat pada model kooperatif TGT dari pada model pembelajaran yang lain adalah penerapan pertandingan akademik, di mana pelajar bersaing sebagai perwakilan pasukan mereka melawan pasukan lain yang memiliki prestasi akademik yang setara dengan mereka. Sehingga dengan begitu proses kegiatan pembelajaran mampu disajikan dengan baik.

Selain itu model pembelajaran ini memiliki beberapa kelebihan yaitu; menurut (Buhari, 2023) “Pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis, dimana pembelajaran pada Peserta didik akan lebih mudah dengan menemukan dan memahami konsep yang disampaikan jika Peserta didik saling berdiskusi dan berkolaborasi dengan temannya.” peserta didik akan aktif mengikuti setiap proses pembelajarannya. Disamping itu juga adanya kegiatan permainan dan turnamen dalam Teams Games Tournament (TGT) menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik” (Wahidah & Kristin, 2023).

Dalam proses kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament peserta didik akan diarahkan untuk bekerja sama dengan baik dalam proses pembelajarannya sehingga menurut (Wahyudi et al., 2018) “Melalui model pembelajaran ini peserta didik mampu memperoleh kesan lebih pada proses pembelajaran yang berlangsung”. penggunaan model pembelajaran ini dalam Pendidikan jasmani tidak hanya soal bergerak (psikomotorik). Permainan dan kuis dalam turnamen dapat dirancang untuk

menguji pemahaman Peserta didik tentang peraturan pertandingan, sejarah olahraga, strategi, hingga teknik dasar (kognitif), yang kemudian diaplikasikan di lapangan. Selain itu, tipe permainan pembelajaran turnamen ini yaitu melibatkan antar peserta didik menjadi tutor untuk mendalami materi (Setyaningrum & Asrofah, 2024) Membantu Peserta didik memahami materi dan mencapai kompetensi atau hasil belajar yang telah ditetapkan dengan cara yang terarah dan terukur. Sehingga dengan begitu pelaksanaan pembelajaran agar berpusat pada peserta didik. Sintak/tahapan proses pembelajaran melalui model kooperatif tipe TGT ini yaitu; penyajian kelas, Peserta didik belajar secara berkelompok, permainan, turnamen, memberikan penghargaan (Setyaningrum & Asrofah, 2024).

Pembelajaran gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor serta manipulatif menggunakan model pembelajaran kooperatif memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkolaborasi pada setiap tahapannya yang dimana peserta didik dikelompokkan lalu melakukan diskusi terkait ketepatan Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh masing-masing anggota kelompok. Kemudian peserta didik juga saling mendukung antar satu dengan rekan-rekan yang lain. Dengan lebih domominannya aktivitas pembelajaran gerak yang lebih berpusat pada peserta didik penggunaan model pembelajaran ini dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik.

HASIL BELAJAR GERAK

Pembelajaran gerak dasar lokomotor dan nonlokomotor serta manipulatif menggunakan model pembelajaran kooperatif memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkolaborasi pada setiap tahapannya yang dimana peserta didik dikelompokkan lalu melakukan diskusi terkait ketepatan Gerakan-gerakan yang dilakukan oleh masing-masing anggota kelompok. Kemudian peserta didik juga saling mendukung antar satu dengan rekan-rekan yang lain. Dengan lebih domominannya aktivitas pembelajaran gerak yang lebih berpusat pada peserta didik penggunaan model pembelajaran ini dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik. Pada proses pembelajaran hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Disamping itu menurut (Kapti & Winarno, 2022) “Untuk mencapai keberhasilan serta kesuksesan yang diinginkan peserta didik dalam proses belajar ditandai dengan hasil belajar”. Hasil belajar digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana peserta didik telah berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Secara umum gerak dasar manusia terdiri dari tiga jenis gerak yaitu lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif, menurut (Pangkey & Mahfud, 2020) “Gerak dasar merupakan gerak yang perkembangannya sejalan dengan pertumbuhan seseorang”. sehingga pemanfaatan gerak dasar dengan baik harus diperhatikan sejak dini, menurut (M. Zulfikar et al., 2021)) “Pentingnya penguasaan keterampilan gerak dasar sejak dini yang disertai bukti-bukti empiris yang mengungkapkan manfaatnya, harus menjadi pertimbangan para guru Pendidikan jasmani di Sekolah Dasar”. Kemampuan gerak merupakan keterampilan yang penting didalam kehidupan sehari-hari terutama dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

(Nugraha, 2015) menyatakan bahwa Gerakan lokomotor merupakan gerakan menghasilkan perpindahan posisi dari posisi awal berdiri ke posisi lain. gerakan lokomotor juga didefinisikan dengan gerakan yang menimbulkan

perpindahan tempat atau ketrampilan yang digunakan memindahkan tubuh dari satu posisi ke sudut lainnya, gerak tersebut mencakup lari, lompat, hop, jalan dan sebagainya. Gerak lokomotor adalah gerakan yang berpindah tempat, seperti berlari, melompat, dan berjalan.

Gerak non lokomotor menurut (Nugraha, 2015) bahwa gerakan non lokomotor merupakan antonim dari gerakan lokomotor, artinya gerakan yang tidak berpindah tempat, gerakan nonlokomotor juga diartikan sebagai gerak yang tidak membuat individu berpindah tempat, seperti tekuk, bungkuk, bungkuk, menarik, mendorong, meregang, memutar. Gerakan yang termasuk non-lokomotor dalam penelitian ini yakni Gerakan melompat dengan memutarakan anggota tubuh tanpa berpindah titik/berpindah tempat.

Manusia harus bergerak agar persendian dan selnya tetap fleksibel dan berfungsi normal. Untuk menjaga kesehatan tubuh, manusia harus bergerak secara bermakna setiap saat. Ada gerakan yang direncanakan, dan ada gerakan yang terjadi dengan sendirinya. Sehingga dalam pendidikan jasmani mengenal beberapa gerak dasar yang satu diantaranya yakni gerakan manipulatif, yang dimana rangkaian dari gerakan ini melibatkan objek seperti yang diungkapkan Suyantini dalam Hendra dan Putra "keterampilan gerak manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan koordinasi dengan ruang dan benda yang ada disekitarnya atau aktivitas yang dilakukan tubuh dengan bantuan alat" (Hendra & Putra, 2019). Disamping itu menurut menurut Loprinzi dkk "Contoh keterampilan manipulatif termasuk melempar, menangkap dan menendang, dengan keterampilan motorik halus termasuk, misalnya, aktivitas penanganan objek dengan presisi tinggi" (Loprinzi et al., 2015). Gerak manipulatif seringkali kita jumpai dan kita lakukan dalam kegiatan sehari-hari terutama dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dibangku sekolah.

PENDEKATAN DEEP LEARNING

Pembelajaran bermakna/meaningfull learning merupakan jembatan penghubung antara apa yang diketahui, Belajar secara bermakna bukan sekadar tentang seberapa banyak informasi yang masuk ke dalam memori, melainkan tentang bagaimana informasi baru tersebut mampu "menemukan rumahnya" di dalam pikiran Peserta didik. menurut (Dewi et al., 2025) Pembelajaran yang memberikan makna memberi tumpuan kepada hubungan antara ilmu baru dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah ada pada pelajar sebelum ini. sehingga pembelajaran bermakna ini memberikan dampak positif bagi peserta didik untuk memahami tidak hanya menghafal untuk kebutuhan ujian tetapi dapat diterapkan pada kesehariannya.

Joyful learning secara etimologis diambil dari dua istilah, yaitu joyful (menyenangkan) dan learning (belajar). Dalam ranah pendidikan, joyful learning diartikan sebagai metode pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan, tidak menimbulkan rasa takut, serta mendorong semangat Peserta didik untuk mengeksplorasi ilmu pengetahuan. Menurut (Ramadhan, 2025) Pendekatan pembelajaran yang menekankan penciptaan suasana yang menarik bagi peserta didik. Kebahagiaan dalam pendidikan tidak sama dengan ruangan belajar yang ramai dengan tawa tanpa tujuan, tetapi lebih kepada adanya minat yang kuat dan kepuasan dari segi pemikiran ketika pelajar berhasil memahami suatu idea atau menyelesaikan isu.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan deep learning sebagai basis dalam kegiatan proses pembelajaran Pendidikan jasmani merupakan hal yang menarik pada peserta didik. Karena penggunaan elemen *Joyfull learning* yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran karena tipe TGT ini memuat proses pembelajaran games dan tournament yang memungkinkan peserta didik untuk aktif berkolaborasi dengan rekan sejawat terkait gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif.

Sehingga penelitian ini dianggap perlu untuk dilakukan untuk mengetahui seberapa berdampak penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pendekatan deep learning dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani di jenjang sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan. Prosedur tersebut berguna bagi para guru yang akan melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK). Satu siklus penelitian tindakan kelas (PTK) terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Ananda, 2019). Layaknya sebuah penelitian, PTK juga memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan. Prosedur tersebut berguna bagi para guru yang akan melaksanakan PTK. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc. Taggart bahwa pelaksanaan penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu (1) Perencanaan (planning), (2) Pelaksanaan tindakan (acting), (3) Pengamatan atau observasi (observing), dan (4) Refleksi (Sugiyono, 2019).

Pengumpulan data diperoleh berdasarkan aktivitas guru dan peserta didik untuk penilaian observasi selain itu dalam penelitian ini penelitian membuat rangkaian tes gerak dasar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pada Pendidikan jasmani jenjang sekolah dasar yaitu kombinasi variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, serta manipulatif yang dimana peserta didik melakukan rangkaian gerakan tersebut dan memperoleh skor yang akan dikonversikan menjadi nilai dengan indikator penilaian yang telah ditentukan oleh peneliti.

Adapun yang menjadi ketuntasan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini ialah presentase ketuntasan kelas yang dihitung menggunakan rumus statistik sederhana untuk perolehan skor/nilai yang diperoleh pada observasi pelaksanaan yaitu;

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Rumus ini yang digunakan untuk mengetahui presentase ketuntasan kelas dengan berdasarkan hasil yang diperoleh dari masing-masing peserta didik pada setiap instrument observasi yang digunakan (observasi Guru, Peserta didik, Deep Learning, dan gerak peserta didik).

HASIL PENELITIAN

PRA SIKLUS

Prasiklus digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai dan memahami setiap proses dalam pembelajaran gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

Pada pelaksanaannya peserta didik memperoleh hasil gerak dasar dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sebagai berikut;

Tabel 1. Hasil Gerak Dasar Pra siklus

No	Nama	Skor Akhir	Nilai KKM	Kategori Ketuntasan
1	Ahmad Adzka El-Sai	63	75	TT
2	Aisyah Hidayati	58	75	TT
3	Alifiandra Fahri	54	75	TT
4	Arham Latief Mubarak	46	75	TT
5	Bangkit Alsyirazhi	38	75	TT
6	Dany Saputra	63	75	TT
7	Dewi Anggraeni	46	75	TT
8	Diza Ayumy Al Myesha	54	75	TT
9	Farhan Arshy	46	75	TT
10	Firaya Fatmah	54	75	TT
11	Hafifah Putri Zahra	46	75	TT
12	Laili Musyaroffah Kurniati	54	75	TT
13	Meisya Purnawati	58	75	TT
14	Muhammad Ilham Ardiansyah	46	75	TT
15	Muhammad Khoiril Mahmud	54	75	TT
16	Mukhamad A'limul Hakim	58	75	TT
17	Rasya Alfarizky Widiyanto	63	75	TT
18	Repa Setia Anggraini	42	75	TT
19	Triyaningsih Maridzatun Solehah	42	75	TT
20	Zainnaka Bintang Sadewa	42	75	TT
21	Zikri Al Amin	50	75	TT

SIKLUS I

Pada siklus 1 penelitian melakukan rancangan dengan berdasarkan pengamatan pada hasil prasiklus dimana ketercapaian pembelajaran gerak dasar yang sangat rendah atau tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setelah melakukan rancangan tersebut peneliti melakukan tindakan penerapan model pembelajaran kooperatif tgl dengan pendekatan deep learning sehingga diperoleh hasil sebagai berikut;

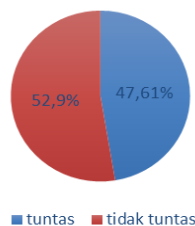
Hasil observasi sikap guru memperoleh 79,69 sedangkan untuk peserta didik memperoleh nilai 72,5. Nilai tersebut termasuk kedalam kategori cukup, selain itu pengamatan pada peserta didik melalui observasi deep learning (joyfull) memperoleh nilai 71,88. Untuk perolahan ketuntasan gerak pada siklus ini sebagai berikut;

Tabel 2. Hasil Gerak Dasar Siklus I

NO	Nama	Skor Akhir	Kategori
1	Ahmad Adzka El-Sai	75	T
2	Aisyah Hidayati	83	T
3	Alifiandra Fahri	75	T
4	Arham Latief Mubarak	63	TT
5	Bangkit Alsyirazhi	79	T
6	Dany Saputra	75	T
7	Dewi Anggraeni	71	TT
8	Diza Ayumy Al Myesha	54	TT

9	Farhan Arshy	67	T
10	Firaya Fatmah	58	TT
11	Hafifah Putri Zahra	50	TT
12	Laili Musyaroffah Kurniati	54	TT
13	Meisya Purnawati	58	TT
14	Muhammad Ilham Ardiansyah	50	TT
15	Muhammad Khoiril Mahmud	75	T
16	Mukhamad A'limul Hakim	75	T
17	Rasya Alfarizky Widiyanto	75	T
18	Repa Setia Anggraini	63	TT
19	Triyaningsih Maridzatun Solehah	58	TT
20	Zainnaka Bintang Sadewa	79	T
21	Zikri Al Amin	67	TT

Hasil gerak dasar yang diperoleh pada siklus I ini mengalami peningkatan dari aktivitas belajar gerak yang sudah pernah dilakukan pada siklus pertama tetapi jumlah ketuntasan peserta didik yang diperoleh pada siklus ini hanya mencapai 47,61 % dimana tentu ini masih terdapat kekurangan dari ketuntasan yang diinginkan oleh peneliti yaitu 80 % .



Gambar 1. Presentase Ketuntasan Siklus I

Masih terdapat 52,9 % peserta didik yang belum tercapai atau sekitar 11 orang peserta didik yang belum mencapai KKM. Dengan berdasarkan hasil yang direfleksi oleh peneliti pada siklus I ini maka penelitian dilanjutkan pada siklus II.

SIKLUS II

Berdasarkan hasil refleksi yang telah peneliti lakukan pada siklus I kemudian dilakukan tinjauan kembali pada siklus II yang dimana pada siklus ini instrument penilaian yang digunakan sama seperti siklus-siklus sebelumnya serta menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan Pendekatan deep learning sehingga Suasana belajar jauh lebih hidup dan kondusif. Karena siswa sudah memahami ritme dan aturan main yang diterapkan, rasa canggung itu mencair. Kolaborasi antar siswa terlihat lebih merata, kreativitas dalam memecahkan masalah meningkat, dan siswa yang sebelumnya pasif mulai berani menyuarakan pendapatnya saat presentasi.

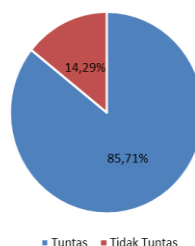
Sehingga diperoleh hasil observasi guru 87,5 dan hasil observasi yang ditunjukkan peserta didik memperoleh nilai 93,75 dan untuk observasi deep learning pada peserta didik memperoleh nilai 98,44. Kemudian untuk presentase ketuntasan kelas dalam melaksanakan kombinasi gerak dasar yaitu 85,71 % rincian perolehan sebagai berikut;

Tabel 3. Hasil Gerak Dasar Siklus II

No	Nama	Skor Akhir	Kategori
----	------	------------	----------

1	Ahmad Adzka El-Sai	83	T
2	Aisyah Hidayati	83	T
3	Alifiandra Fahri	83	T
4	Arham Latief Mubarak	79	T
5	Bangkit Alsyirazhi	79	T
6	Dany Saputra	75	T
7	Dewi Anggraeni	79	T
8	Diza Ayumy Al Myesha	75	T
9	Farhan Arshy	75	T
10	Firaya Fatmah	67	TT
11	Hafifah Putri Zahra	67	TT
12	Laili Musyaroffah Kurniati	63	TT
13	Meisya Purnawati	79	T
14	Muhammad Ilham Ardiansyah	88	T
15	Muhammad Khoiril Mahmud	83	T
16	Mukhamad A'limul Hakim	75	T
17	Rasya Alfarizky Widiyanto	75	T
18	Repa Setia Anggraini	75	T
19	Triyaningsih Maridzatun Solehah	79	T
20	Zainnaka Bintang Sadewa	79	T
21	Zikri Al Amin	75	T

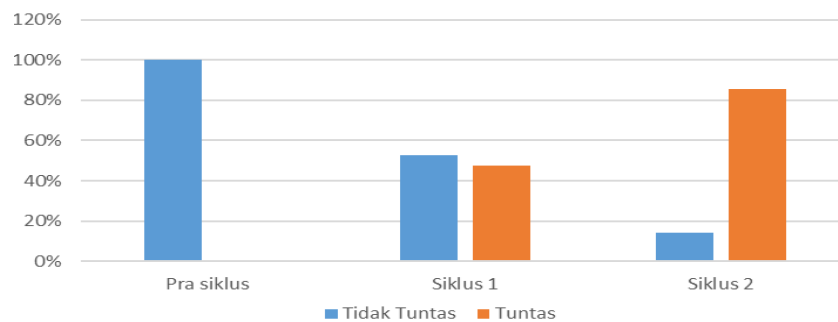
Dari hasil yang diperoleh pada aktivitas tindakan yang dilakukan pada siklus II telah diperoleh ketuntasan 85,71% pada kemampuan gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, serta gerak dasar manipulatif pada peserta didik dimana dalam hal ini dalam 21 peserta didik dikelas tersebut masih terdapat 3 orang peserta didik yang memperoleh nilai gerak dasar dibawah KKM. Berikut data presentase ketuntasan melalui diagram.



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Siklus II

Data di atas menegaskan bahwa perbaikan tindakan pada Siklus 2 berhasil mendongkrak performa akademik siswa secara signifikan. Angka ketuntasan yang semula belum mencapai target minimal pada Siklus 1, kini telah melampaui standar ketuntasan klasikal yang diharapkan. Melalui komparasi kedua siklus ini, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada Siklus 2 efektif dalam mengatasi kelemahan di Siklus 1. Siklus 2 tidak hanya memperbaiki angka di atas kertas (nilai), tetapi juga berhasil menggeser paradigma belajar siswa menjadi lebih mandiri, aktif, dan kolaboratif.

Dengan tercapainya seluruh indikator kinerja pada Siklus 2, maka siklus penelitian ini dapat dinyatakan berhasil dan dihentikan. Perbandingan perolehan antar siklus I dan siklus II dalam dapat dilihat pada diagram perbandingan hasil belajar kombinasi variasi Gerakan dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sebagai berikut;



Gambar 3. Diagram Perbandingan antar Siklus

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan dari model pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournamen (TGT) menggunakan pendekatan deep learning (joyfull) pada materi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulative terbukti secara signifikan mampu memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar kombinasi gerak dasar hal ini terbukti dari presentase prolehan yang didapat pada penelitian ini yaitu sebesar 85,71% jika dikonversikan kedalam jumlah keseluruhan peserta didik dalam penelitian ini yaitu total 18 peserta didik yang tuntas 3 orang yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Setiap sintaks yang digunakan dalam model ini serta dipadukan dengan pendekatan deep learning mampu memberikan suasana pembelajaran yang asik di jenjang sekolah dasar khususnya pada fase b dan c karna mengingat kompleksitas pembelajaran gerak yang dimana rangkaian gerakan-gerakan tersebut dikombinasikan dengan berbagai variasi gerakan lainnya. Tentunya dengan penerapan penggunaan model pembelajaran yang benar akan banyak membantu dan memberikan kemudahan baik dari sisi guru maupun peserta didik.

Model pembelajaran yang sama juga digunakan dalam penelitian ((M. L. Zulfikar & Budiana, 2019) mengungkapkan Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada mata pelajaran pendidikan jasmani dapat meningkatkan partisipasi belajar selain itu juga menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan motivasi Peserta didik dalam pembelajaran penjas (Febrian et al., 2023) Kemudian pada penerapan pendekatan deep learning juga terdapat penelitian yang mengarah pada gerak dasar yang dilakukan oleh (Hasyim & Lasmi, 2025) mengungkapkan penerapan deep learning dalam proses pembelajaran gerak berpotensi untuk mendorong transformasi pedagogic menuju pembelajaran yang kolaboratif dan bermakna. Disamping itu juga dalam pendekatan ini (Aldo et al., 2026) Pendekatan pembelajaran berbasis Deep Learning terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, membantu mengembangkan kemampuan dan motivasi peserta didik.

Temuan akhir penelitian dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TGT menggunakan pendekatan deep learning (joyfull) mampu mendorong peserta didik untuk mampu berperan aktif dalam setiap proses tahapan pembelajaran karena peserta didik lebih terarah dalam melakukan aktivitas gerak kombinasi dan variasi lokomotor, non lokomotor dan manipulatif

sehingga pelaksanaan dalam proses pembelajaran berjalan dengan mudah karena peserta didik mampu menuntaskan kombinasi dari variasi berbagai gerak-gerakan dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

Keunggulan model pembelajaran TGT yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk berpartisipasi secara lebih tentu dikombinasikan dengan pendekatan yang menyenangkan yaitu Joyfull learning dalam penerapannya juga (Koro et al., 2025). Deep Learning ini dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru. Sehingga pendekatan ini mampu membantu guru dalam proses pembelajaran.

Meskipun penggunaan model pembelajaran kooperatif learning tipe TGT yang menggunakan pendekatan deep learning memberikan proses pembelajaran yang dominan dilakukan oleh peserta didik tetapi tetap harus berada dibawah pengawasan guru. Peneliti juga dalam hal ini menegaskan bahwa peran guru dalam keseluruhan proses pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik model pembelajaran, gaya mengajar serta pendekatan yang akan digunakan untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas serta efektif guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan demikian penerapan model pembelajaran dengan pendekatan deep learning ini akan memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran ditentukan oleh pelaksana kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penelitian ini yang menggunakan model pembelajaran Kooperatif TGT dan Pendekatan deep learning (joyfull) dapat mengarahkan peserta didik untuk lebih antusias dan mampu berkolaborasi aktif antar rekan karena memperoleh reward atau penghargaan, yang tentu disenangi oleh peserta didik jenjang sekolah dasar (SD).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan integrasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan pendekatan deep learning terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan gerak dasar sekaligus hasil belajar kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 022 Pasir Belengkong yang dimana hasil tersebut ditunjukkan pada siklus II dimana persentase ketuntasan atau ketercapaian mencapai 85,71 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldo, N. P., Ihsan, N., Damrah, & Kahiruddin. (2026). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui Pendekatan Deep Learning. *JURNAL ABIDAS*, 7(1), 135–142. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v7i1.1293>
- Alfira, A., & Syofyan, H. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (tgt) terhadap hasil belajar ipa daur kehidupan hewan siswa SD. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 177–183. <https://doi.org/DOI: 10.29210/025529jpgi0005>
- Ambarita, M. M., Simanjuntak, H., & Yanti, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Materi Struktur Atom dan Nanoteknologi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 2 Pematangsiantar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 9833–9846.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v3i6.7720>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Tarbiatuna : Journal of Islamic Education Studies Tarbiatuna : Journal of Islamic Education Studies. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2, 195–218. <https://doi.org/DOI: 47467/tarbiatuna.v2i2.1098> Penelitian
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Baun, A., Palinata, Y. J., Selan, M., & Sinlaeloe, A. (2023). Keaktifan Pola Gerak Anak dalam Permainan Tradisional dengan Metode Team Games Tournament. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(November), 270–279. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i2.13070>
- Buhari. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globlisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran. *JPPI Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3, 57–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.290>
- Dewi, A. R., Eka, M., Maily, W., Nur, F., Safitri, C., & Zaitunnah, P. N. (2025). Deep Learning Dalam Pembelajaran MI Tinjauan Literatur Dalam Meaningful Learning Mindful. *jurnal kepemimpinan & pengurusan sekolah*, 10(2), 584–592. <https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jkps.v10i2.580>
- Febrian, B., Putra, H., Angga, A., Sonjaya, A. R., Febrian, B., Putra, H., Permadi, A. A., Sonjaya, A. R., Jasmani, P., & Garut, U. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournament) Terhadap Motivasi Belajar Pjok. *Holistic journal of sport education*, 3(1), 12–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.52434/hjse.v3i1.3306>
- Harliawan, M., & Anwar, N. I. A. (2022). Manipulative Movement Learning Survey In Physical Education Learning For Students Of SDN Unggulan Bontomanai. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 330–341.
- Hartono, M. S., & Sufyan, Q. A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team GameTournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik Pendahuluan. *IJIER: Indonesia Journal of Islamic Education*, 1, 47–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/ijier.v1i1.58>
- Hasyim, & Lasmi, F. (2025). Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran PJOK Di Sekolah. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 6, 1973–1987. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v6i4.5312>
- Hawa, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Di Kelas Ix-E Mts Negeri Kota Kupang. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 7(1), 8–16. <https://doi.org/10.59098/jipend.v7i1.687>
- Hendra, J., & Putra, G. I. (2019). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438–444. <https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.181>
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical*

- Education*, 8(1), 1–7.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>
- Higgs, C., Way, R., Harber, V., Jurbala, P., & Balyi, I. (2021). Long-Term Development. In *Becoming a Better Sports Coach*.
<https://doi.org/10.4324/9781003195153-8>
- Inah, E. N. (2015). Peran Komunikasi Dalam Interaksi Guru Dan Siswa Ety Nur Inah. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 150–167.
- Jeong, H. C., & So, W. Y. (2020). Difficulties of online physical education classes in middle and high school and an efficient operation plan to address them. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 1–13. <https://doi.org/10.3390/ijerph17197279>
- Kapti, J., & Winarno, M. E. (2022). Hubungan Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas SMP: Literature Review. *Sport Science and Health*, 4(3), 258–267. <https://doi.org/10.17977/um062v4i32022p258-267>
- Koro, M., Benu, A. B. N., Fointuna, D. W., Koten, G. J. L., Paut, L. E., Riwu, M. H. D., & Bessie, M. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru SD melalui Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berbasis Deep Learning di SD Inpres Pilasue, Rote Selatan. *JLP : Jurnal Lentera Pengabdian*, 03(04), 349–357. <https://doi.org/https://doi.org/10.59422/lp.v3i04.1053>
- Loprinzi, P. D., Davis, R. E., & Fu, Y. C. (2015). Early motor skill competence as a mediator of child and adult physical activity. *Preventive Medicine Reports*, 2, 833–838. <https://doi.org/10.1016/j.pmedr.2015.09.015>
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Octavian, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish.
- Pangkey, F. R., & Mahfud, I. (2020). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Roll Belakang Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.33365/joupe.v1i1.183>
- Putri, L. S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(April), 112–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.879>
- Ramadhan, A. (2025). Pengaruh Meaningful, Joyful, dan Mindful Learning Sebagai Pilar Deep Learning terhadap Hasil Belajar: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(2), 151–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.62159/jpt.v6i2.1736>
- Rohana, S. (2020). Model Pembelajaran Daring Pasca Pandemi Covid-19. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 192. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.441>
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2022). Meningkatkan Keterampilan Kerjasama Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar 1, Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah terpenuhi. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548–1557. <https://doi.org/10.35931/am.v6i1.1444>
- Setyaningrum, T. W., & Asrofah. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Materi Teks Berita

- Kelas XI. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2736>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Penelitian tindakan kelas (PTK) dan penelitian tindakan sekolah (PTS)*. Alfabeta.
- Ulfahyana, H., & Herwandi. (2023). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Penalaran Dan Riset Matematika*, 2(2), 96–103. <https://doi.org/https://doi.org/10.62388/prisma.v2i2.366>
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dikelas IV Sekolah Dasar*. 6, 378–388. <https://doi.org/https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.614>
- Wahyudi, W., Budiman, D., & Saepudin, E. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Berorientasi Sepak Takraw untuk Meningkatkan Kerjasama dan Keterampilan Bermain. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 1(2), 1–9. <http://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/index>
- Zulfikar, M., Hasyim, A. H., Ikadarny, I., & Anwar, N. I. A. (2021). Penguasaan Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sport Science*, 11(1), 27. <https://doi.org/10.17977/um057v11i1p27-34>
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(200), 86–91. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>