

PENINGKATAN KETERAMPILAN BERMAIN DAN KERJA SAMA TIM PADA ANAK SEKOLAH DASAR DALAM PERMAINAN MINI VOLI MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)

Shintia Nur Fadillah¹, Suherman Slamet², Eva Sri Gumilang³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
evasrigumilang@upi.edu³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap keterampilan bermain dan kerja sama tim siswa sekolah dasar dalam permainan bola voli mini. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group pretest-posttest*. Sampel penelitian berjumlah 70 siswa kelas V sekolah dasar yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen penelitian terdiri atas Game Performance Assessment Instrument (GPAI) untuk mengukur keterampilan bermain dan angket kerja sama tim untuk mengukur kemampuan kerja sama siswa. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain siswa ($p < 0,001$). Selain itu, kerja sama tim siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan setelah perlakuan ($p = 0,035$). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT efektif untuk meningkatkan keterampilan bermain dan kerja sama tim siswa sekolah dasar dalam pembelajaran bola voli mini.

Kata Kunci: Bola Voli Mini, Kerja Sama Tim, Keterampilan Bermain, Sekolah Dasar, *Teams Games Tournament*

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model on the playing skills and teamwork of elementary school students in mini volleyball games. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a nonequivalent control group pretest-posttest design. The research sample consisted of 70 fifth-grade elementary school students who were divided into an experimental group and a control group. The research instruments consisted of the Game Performance Assessment Instrument (GPAI) to measure playing skills and a teamwork questionnaire to measure students' teamwork ability. The data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing with the assistance of SPSS. The results showed that the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model had a significant effect on improving students' playing skills ($p < 0.001$). In addition, students' teamwork also showed a significant improvement after the treatment ($p = 0.035$). Based on these

findings, it can be concluded that the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model is effective in improving the playing skills and teamwork of elementary school students in mini volleyball learning.

Keywords: *Mini Volleyball, Teamwork, Playing Skills, Elementary School, Teams Games Tournament*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bola voli mini di sekolah dasar merupakan salah satu materi dalam pendidikan jasmani yang bertujuan mengembangkan keterampilan gerak, kemampuan bermain, serta kemampuan bekerja sama antarsiswa. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran bola voli mini tidak hanya menekankan penguasaan teknik dasar, tetapi juga mendorong siswa untuk mampu berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama dalam permainan. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran bola voli mini di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Keterampilan bermain siswa masih tergolong rendah, terutama dalam penguasaan teknik dasar permainan (Astuti & Erianti, 2023). Selain itu, kemampuan kerja sama tim siswa juga belum berkembang secara optimal. Kondisi tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh guru sehingga keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar belum optimal (Durisa et al., 2022). Akibatnya, siswa kurang memiliki kesempatan untuk berinteraksi, bekerja sama, dan belajar melalui pengalaman bermain secara langsung.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT merupakan model pembelajaran yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen. Dalam model ini siswa belajar dalam kelompok yang heterogen, saling membantu memahami materi, kemudian mengikuti permainan dan kompetisi yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Najihah & Mastroah, 2025). Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya belajar keterampilan bermain, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab terhadap kelompoknya (Pratama, 2018).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Asri (2019) menunjukkan bahwa permainan bola voli mini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Sari et al. (2023) juga menunjukkan bahwa model TGT mampu meningkatkan keterampilan kerja sama siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Suherman (2016) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan bermain bola voli. Meskipun demikian, penelitian yang mengkaji peningkatan keterampilan bermain dan kerja sama tim secara bersamaan melalui penerapan model TGT pada pembelajaran bola voli mini di sekolah dasar masih terbatas.

Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji secara bersamaan peningkatan keterampilan bermain dan kerja sama tim siswa sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada permainan bola voli mini, suatu aspek yang belum banyak dikaji secara

terpadu oleh penelitian-penelitian terdahulu. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap peningkatan keterampilan bermain dan kerja sama tim siswa sekolah dasar dalam permainan bola voli mini. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menjadi salah satu alternatif bagi guru pendidikan jasmani dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterampilan bermain serta kerja sama tim siswa.

KAJIAN TEORI

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan peserta didik, baik dari aspek fisik, kognitif, sosial, maupun emosional (Sari et al., 2024). Melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas gerak, siswa dapat mengembangkan kemampuan motorik, menjaga kebugaran tubuh, serta membentuk karakter positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama (Subekti et al., 2024). Oleh karena itu, pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan fisik, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah permainan bola voli mini (Sari et al., 2024). Bola voli mini merupakan bentuk modifikasi permainan bola voli yang disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa sekolah dasar. Permainan ini dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar, seperti servis, passing, dan koordinasi gerak (Saputra & Taufik, 2019). Selain itu, permainan bola voli mini juga menuntut adanya kerja sama antar anggota tim untuk mencapai tujuan bersama dalam permainan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kegiatan belajar kelompok dengan permainan dan turnamen. Dalam penerapannya, siswa dibagi ke dalam kelompok yang bersifat heterogen untuk saling membantu memahami materi yang dipelajari. Setelah kegiatan belajar kelompok, siswa mengikuti permainan dan turnamen akademik yang dirancang untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan tanggung jawab belajar (Najihah & Mastoah, 2025). Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan bermain, tetapi juga belajar bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat teman, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok (Pratama, 2018). Karakteristik tersebut menjadikan model TGT sesuai diterapkan dalam pembelajaran bola voli mini karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.

Keterampilan bermain merupakan kemampuan siswa dalam menerapkan teknik dan taktik permainan secara efektif selama berlangsungnya permainan (Oslin et al., 1998; Memmert & Harvey, 2008). Dalam penelitian ini, keterampilan bermain diukur menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI), yaitu instrumen yang dikembangkan untuk menilai performa bermain siswa dalam situasi permainan yang sesungguhnya (Oslin et al., 1998). Penilaian GPAI meliputi beberapa komponen, yaitu *decision making*, *skill execution*, *support*, *adjust*, *cover*, *guard*, dan *base*. Melalui instrumen ini, keterampilan bermain tidak hanya dinilai

berdasarkan penguasaan teknik, tetapi juga kemampuan siswa dalam mengambil keputusan, bekerja sama dengan anggota tim, serta menyesuaikan posisi ketika permainan berlangsung (Mommert & Harvey, 2008).

Kerja sama tim merupakan kemampuan individu untuk bekerja bersama anggota kelompok dalam mencapai tujuan yang sama (Johnson & Johnson, 2014). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kerja sama tim tercermin melalui kemampuan siswa untuk berkomunikasi, saling membantu, saling menghargai, berbagi tugas, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok (Gillies, 2016). Berdasarkan teori perkembangan sosial, kemampuan bekerja sama berkembang melalui proses interaksi yang berlangsung secara terus-menerus. Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, berinteraksi, dan menyelesaikan tugas secara berkelompok, seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT, berpotensi mendukung berkembangnya kemampuan kerja sama tim siswa selama proses pembelajaran (Slavin, 2015).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent control group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V sekolah dasar yang berjumlah 70 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh (exhaustive sampling)*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Wahab, 2022). Kelas VA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas VB sebagai kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Perlakuan pada kelompok eksperimen dilaksanakan selama 14 kali pertemuan yang terdiri atas 1 kali pretest, 12 kali pertemuan perlakuan, dan 1 kali posttest. Setiap pertemuan dilaksanakan sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, yaitu 2 x 35 menit. Selama proses perlakuan, pembelajaran dilaksanakan melalui tahapan *Teams Games Tournament* (TGT) yang meliputi penyajian materi (*class presentation*), pembentukan kelompok heterogen (*teams*), pelaksanaan permainan (*games*), turnamen (*tournament*), dan pemberian penghargaan kelompok (*team recognition*). Tahap games dilaksanakan melalui berbagai aktivitas permainan yang dirancang untuk melatih keterampilan passing bawah, passing atas, servis, serta penerapan teknik dalam situasi permainan yang dimodifikasi. Setelah itu, siswa mengikuti tahap turnamen sebagai inti dari model TGT. Bentuk turnamen yang digunakan adalah *round robin tournament*, yaitu setiap perwakilan kelompok bertanding secara bergiliran dengan peserta dari kelompok lain yang memiliki tingkat kemampuan relatif setara. Sistem ini memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan terbaiknya dalam kompetisi yang sehat.

Pada pelaksanaan turnamen, setiap kemenangan atau pencapaian individu diberikan skor tertentu yang kemudian diakumulasikan menjadi skor kelompok. Dengan demikian, keberhasilan tim tidak hanya ditentukan oleh satu siswa, tetapi merupakan hasil kontribusi seluruh anggota kelompok. Sistem penilaian tersebut mendorong siswa untuk saling mendukung, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya. Melalui penerapan model TGT siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk terlibat aktif dalam proses

pembelajaran, meningkatkan keterampilan bermain melalui pengalaman bermain secara langsung, serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, dan bekerja sama dengan anggota tim selama proses pembelajaran berlangsung.

Instrumen penelitian terdiri atas instrumen keterampilan bermain menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dan angket kerja sama tim. GPAI digunakan untuk mengukur keterampilan bermain siswa yang meliputi aspek *decision making*, *skill execution*, *adjust*, *cover*, *support*, *guard*, dan *base* (Oslin et al., 1998; Memmert & Harvey, 2008). Sementara itu, kerja sama tim diukur menggunakan angket skala Likert yang diadaptasi dari instrumen kerja kelompok yang dikembangkan oleh Cantwell (2002). Mencakup indikator kerja kelompok, komunikasi, tanggung jawab, pengambilan keputusan, saling membantu, dan dukungan antaranggota kelompok.

Data penelitian dianalisis menggunakan bantuan program *Statistic Package for the Sciences* (SPSS) melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data yang dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini melibatkan 70 siswa kelas V sekolah dasar yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan kelompok kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Uji Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai data keterampilan bermain dan kerja sama tim siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Descriptive Statistics Keterampilan Bermain dan Kerja Sama Tim Siswa

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Keterampilan Bermain	70	8	21	14,23	3,389
Posttest Keterampilan Bermain	70	12	33	20,19	5,390
Pretest Kerja Sama Tim	70	56	87	70,81	7,074
Posttest Kerja Sama Tim	70	60	91	72,69	7,043

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, diperoleh jumlah sampel penelitian sebanyak 70 siswa. Pada variabel keterampilan bermain, nilai rata-rata (*mean*) pretest sebesar 14,23 dengan nilai minimum 8 dan maksimum 21 serta standar deviasi 3,389. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model

pembelajaran kooperatif TGT, rata-rata (*mean*) posttest meningkat menjadi 20,19 dengan nilai minimum 12 dan maksimum 33 serta standar deviasi 5,390.

Peningkatan nilai rata-rata dari 14,23 menjadi 20,19 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan bermain siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Selain itu, peningkatan nilai maksimum dari 21 menjadi 33 mengindikasikan bahwa beberapa siswa mampu mencapai tingkat keterampilan bermain yang lebih baik setelah perlakuan diberikan.

Pada variabel kerja sama tim, nilai rata-rata meningkat dari 70,81 menjadi 72,69 yang menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan kemampuan kerja sama tim siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT. Nilai maksimum yang meningkat dari 87 menjadi 91 juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerja sama pada sebagian siswa. Sementara itu, standar deviasi pada kedua variabel menunjukkan bahwa data memiliki sebaran yang relatif beragam, baik pada saat pretest maupun posttest.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas Keterampilan Bermain dan Kerja Sama Tim

Variabel	Kelompok	KS Statistic	KS df	KS Sig.	SW Statistic	SW df	SW Sig.
Keterampilan Bermain (Pretest)	Eksperimen	0,234	35	<0,001	0,872	35	<0,001
Keterampilan Bermain (Pretest)	Kontrol	0,136	35	0,099	0,948	35	0,099
Keterampilan Bermain (Posttest)	Eksperimen	0,128	35	0,160	0,956	35	0,173
Keterampilan Bermain (Posttest)	Kontrol	0,116	35	0,200	0,942	35	0,064
Kerja Sama Tim (Pretest)	Eksperimen	0,145	35	0,061	0,961	35	0,242
Kerja Sama Tim (Pretest)	Kontrol	0,079	35	0,200	0,986	35	0,924
Kerja Sama Tim (Posttest)	Eksperimen	0,113	35	0,200	0,952	35	0,131
Kerja Sama Tim (Posttest)	Kontrol	0,127	35	0,168	0,975	35	0,606

Catatan: KS = Kolmogorov-Smirnov; SW = Shapiro-Wilk.

Hasil analisis menunjukkan bahwa data pretest keterampilan bermain pada kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi <0,05 sehingga tidak berdistribusi normal. Sementara itu, data pretest kelompok kontrol menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,099 yang berarti data berdistribusi normal. Pada data posttest

keterampilan bermain, kelompok eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,173 yang berarti data berdistribusi normal, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,064, yang berarti data berdistribusi normal.

Pada variabel kerja sama tim, seluruh data pretest dan posttest baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki nilai signifikansi $> 0,05$. Dengan demikian, data kerja sama tim dinyatakan berdistribusi normal. Karena terdapat sebagian data keterampilan bermain yang tidak memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis keterampilan bermain dilanjutkan menggunakan uji nonparametrik Wilcoxon Signed Rank Test. Sementara itu, data kerja sama tim yang seluruhnya berdistribusi normal dianalisis menggunakan uji Paired Samples t-test.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok penelitian. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Uji Homogenitas Keterampilan Bermain dan Kerja Sama Tim

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest Keterampilan Bermain	4,837	1	68	0,031
Posttest Keterampilan Bermain	5,222	1	68	0,025
Pretest Kerja Sama Tim	0,058	1	68	0,810
Posttest Kerja Sama Tim	1,872	1	68	0,176

Catatan: Nilai berdasarkan uji Levene Based on Mean.

Hasil analisis menunjukkan bahwa data pretest keterampilan bermain memiliki nilai signifikansi sebesar 0,031 yang menunjukkan bahwa varians data tidak homogen. Demikian pula, pada data posttest keterampilan bermain diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,025 yang menunjukkan bahwa varians data tidak homogen.

Sementara itu, pada variabel kerja sama tim diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,810 untuk pretest dan 0,176 untuk posttest. Kedua nilai tersebut $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kerja sama bersifat homogen. Secara umum, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data keterampilan bermain (baik pretest maupun posttest) tidak homogen, sedangkan data kerja sama tim bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis keterampilan bermain dilakukan menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test, sedangkan hipotesis kerja sama tim diuji menggunakan Paired Samples t-test. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test untuk variabel keterampilan bermain disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Uji Wilcoxon Signed Rank Test Keterampilan Bermain

Variabel	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Posttest - Pretest Keterampilan Bermain	-7,244	<0,001

Hasil uji Wilcoxon pada variabel keterampilan bermain menunjukkan nilai Z -7,244 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,001. Nilai signifikansi < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain siswa dalam permainan bola voli mini.

Hasil uji Paired Samples t-test untuk variabel kerja sama tim disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Uji Paired Samples t-test Kerja Sama Tim

Variabel	Mean	Std. Deviation	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest Kerja Sama Tim	70,83	7,059			
Posttest Kerja Sama Tim	72,21	7,504	-2,147	69	0,035

Pada variabel kerja sama tim diperoleh nilai t -2,147 dengan df = 69 dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,035. Nilai signifikansi tersebut < 0,05 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan kerja sama tim siswa secara signifikan. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain siswa pada pembelajaran bola voli mini, serta memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kerja sama tim.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan bermain siswa dalam permainan bola voli mini (Asymp. Sig. < 0,001). Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang memadukan aktivitas kelompok, permainan, dan turnamen mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik bagi siswa (Suwarno, 2019). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, keterampilan bermain tidak hanya ditentukan oleh kemampuan teknik dasar, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam memahami situasi permainan, mengambil keputusan yang tepat, serta menerapkan keterampilan yang dimiliki selama permainan berlangsung. Melalui model TGT, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran kooperatif yang menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif ketika siswa bekerja sama

dalam kelompok dan memiliki tanggung jawab terhadap keberhasilan timnya (Firdausiyah & Manshur, 2025). Pada model TGT, adanya unsur permainan dan kompetisi mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi selama pembelajaran. Selain itu, sistem turnamen yang diterapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena mereka terdorong untuk memberikan performa terbaik demi memperoleh hasil yang optimal bagi kelompoknya (Melina, 2025). Kondisi tersebut secara langsung membantu siswa untuk lebih sering mempraktikkan keterampilan bermain sehingga kemampuan mereka berkembang dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini juga mendukung berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model pembelajaran TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Temuan ini sejalan dengan penelitian Supiani (2022), Karini et al. (2020), serta Amri et al. (2022) yang menyatakan bahwa penerapan model TGT mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Kesamaan tersebut terlihat pada meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda karena keterampilan bermain diukur menggunakan instrumen GPAI (*Games Performance Assessment Instrument*), yang menilai kemampuan siswa berdasarkan performa permainan secara nyata. GPAI merupakan instrumen multidimensional yang dirancang untuk mengukur perilaku performa bermain, pemahaman taktis, kemampuan pengambilan keputusan, serta penerapan keterampilan dalam situasi permainan yang sesungguhnya (Oslin et al., 1998). Penggunaan instrumen tersebut memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kemampuan bermain siswa dibandingkan penilaian yang hanya berfokus pada penguasaan teknik dasar.

Di sisi lain, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kerja sama tim siswa ($t = -2,147$; $p = 0,035$). Meskipun peningkatan rata-rata skor kerja sama tim tidak sebesar peningkatan keterampilan bermain, hasil tersebut menunjukkan bahwa model TGT mampu memberikan pengalaman belajar sosial yang mendukung perkembangan kemampuan bekerja sama. Temuan ini sejalan dengan pendapat Gillies (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif yang dirancang secara terstruktur dan disertai pembagian tanggung jawab yang jelas dapat mendorong perkembangan kemampuan kerja sama secara efektif. Melalui kegiatan permainan dan turnamen, siswa memperoleh kesempatan untuk berkomunikasi, berkoordinasi, saling membantu, serta bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompok. Sejalan dengan itu, Safitri dan Fitriyana (2021) menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal yang baik berperan penting dalam membangun koordinasi dan hubungan positif antaranggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, aktivitas permainan dan turnamen dalam model TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peningkatan kerja sama tim siswa.

Berdasarkan teori perkembangan sosial, kemampuan bekerja sama merupakan keterampilan yang berkembang melalui interaksi yang berlangsung secara terus-menerus (Anggraeni et al., 2024). Siswa sekolah dasar berada pada tahap yang sangat responsif terhadap pengalaman sosial dalam kelompok. Melalui kegiatan games dan turnamen dalam model TGT, siswa memperoleh kesempatan

berulang untuk berinteraksi, saling mendukung, dan mengambil keputusan bersama. Kondisi ini sejalan dengan konsep Vygotsky (dalam Woolfolk, 2016) tentang *Zone of Proximal Development*, di mana interaksi dengan teman sebaya dalam konteks yang terstruktur dapat mempercepat perkembangan keterampilan sosial siswa. Dengan demikian, intensitas interaksi yang tercipta melalui model TGT terbukti cukup untuk mendorong peningkatan kerja sama tim yang signifikan dalam durasi penelitian.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kerja sama tim siswa. Kesamaan tersebut terletak pada peran struktur kelompok dan tanggung jawab bersama yang mendorong siswa untuk berinteraksi secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Gillies (2016) yang menyatakan bahwa perkembangan keterampilan sosial dan kerja sama dalam pembelajaran kooperatif difasilitasi oleh interaksi yang berulang dan pengalaman kolaboratif yang bermakna. Selain itu, Johnson & Johnson (2014) menjelaskan bahwa efektivitas pembelajaran kooperatif dalam membangun kerja sama dipengaruhi oleh kualitas interaksi dan hubungan antaranggota kelompok. Dalam penelitian ini, aktivitas turnamen yang bersifat kompetitif namun berbasis kelompok terbukti menciptakan kondisi yang mendorong kualitas interaksi sosial yang diperlukan untuk meningkatkan kerja sama tim siswa secara signifikan.

Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas permainan dan kompetisi yang terdapat dalam model TGT memberikan dampak positif terhadap kedua aspek yang diteliti, yaitu keterampilan bermain maupun kerja sama tim. Kondisi ini menjadi keunggulan utama model TGT yang mengintegrasikan unsur kompetisi sehat dengan kerja kelompok secara sinergis. Keunggulan terletak pada kemampuannya dalam meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, keterampilan bermain, sekaligus mendorong interaksi sosial yang mendukung peningkatan kerja sama tim selama proses pembelajaran berlangsung.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengkajian keterampilan bermain dan kerja sama tim secara bersamaan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran bola voli mini di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini menggunakan instrumen GPAI untuk mengukur keterampilan bermain berdasarkan performa siswa dalam situasi permainan yang sebenarnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan bermain siswa dalam permainan bola voli mini. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani dapat menerapkan model TGT sebagai strategi pembelajaran yang komprehensif untuk mencapai tujuan psikomotor dan sosial secara bersamaan, dengan tetap memperkuat kualitas interaksi dan kolaborasi antarsiswa dalam setiap sesi pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain dan kerja sama tim siswa sekolah dasar pada pembelajaran bola voli mini. Melalui aktivitas kelompok, permainan, dan turnamen, siswa menjadi lebih aktif

dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan bermain dan kerja sama tim dapat berkembang secara lebih optimal. Oleh karena itu, model TGT dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani untuk mendukung pencapaian aspek psikomotor dan sosial siswa secara bersamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, K., Arinjani, S. M., & Sutriyani, W. (2022). Analisis penerapan model TGT (Teams, Games and Tournament) terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(1), 47-56. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i1.708>
- Anggraeni, A., Neviyarni, N., Zen, Z., & Hendrizal, H. (2024). Pemanfaatan perkembangan sosial dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 248-254.
- Asri, A. (2019). Meningkatkan hasil belajar bola voli melalui modifikasi permainan bola voli mini siswa kelas VI SDN 020 Rambah Hilir Kabupaten Rokan Hulu tahun pelajaran 2018/2019. *Jurnal Edu Research*, 8(1), 1-10. <https://doi.org/10.30606/jer.v8i1.801>
- Astuti, Y., & Erianti. (2023). Penguasaan keterampilan teknik dasar bermain bolavoli siswa. *Jurnal Penjakora*, 10(1), 46-54. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v10i1.59158>
- Cantwell, R. H., & Andrews, B. (2002). Cognitive and psychological factors underlying secondary school students' feelings towards group work. *Educational Psychology*, 22(1), 75-91. <https://doi.org/10.1080/01443410120101260>
- Durisa, A. I., Istiningasih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan di sekolah dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55-63. <https://doi.org/10.47178/elementary.v5i2.1678>
- Firdausiyah, N., & Manshur, U. (2025). Membangun kecerdasan emosional siswa melalui pendekatan pembelajaran kooperatif. *Irfani*, 21(1), 232-245.
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education (Online)*, 41(3), 39-54.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2014). Aprendizaje cooperativo en el siglo XXI. *Anales de Psicología*, 30(3), 841-851.
- Karini, N. W., Agung, A. A. G., & Citra Wibawa, I. M. (2020). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan seting lesson study terhadap sikap ilmiah siswa. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 3(1), 86-96. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24881>
- Melina, E. (2025). Penerapan strategi pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran PKn untuk meningkatkan keterampilan kerjasama siswa. *Jurnal Pengabdian Indonesia (JPI)*, 1(2), 306-319.
- Memmert, D., & Harvey, S. (2008). The game performance assessment instrument (GPAI): Some concerns and solutions for further development. *Journal of Teaching in Physical Education*, 27(2), 220-240. <https://doi.org/10.1123/jtpe.27.2.220>
- Najihah, I. F., & Mastoah, I. (2025). Pengembangan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa SD. *PESHUM: Jurnal*

- Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 4(3), 4189-4194. <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i3.8778>
- 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. <https://doi.org/10.1123/jtpe.17.2.231>
- Pratama, D. S. (2018). Peningkatan hasil belajar materi sepak takraw dengan metode TGT (Teams Games Tournaments) dan reciprocal style. *Jendela Olahraga*, 3(2). <https://doi.org/10.26877/jo.v3i2.2514>
- Safitri, A., & Fitriyana, N. (2021). Peran komunikasi interpersonal terhadap kerjasama tim mahasiswa KKN. *Psychopolytan: Jurnal Psikologi*, 4(2), 101-106. <https://doi.org/10.36341/psi.v4i2.1528>
- Saputra, A. S. D., & Taufik, M. S. (2019). Korelasi antara motor ability dengan keterampilan dasar bermain bola voli pada siswa berusia 18-19. *Jurnal Maenpo*, 9(1), 30-36.
- Sari, N., Ananda, R., & Fauziddin, M. (2023). Meningkatkan keterampilan kerjasama siswa melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1548-1557.
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., & Ramos, M. (2024). Pentingnya pendidikan jasmani olahraga terhadap anak usia sekolah dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478-488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative learning in elementary schools. *Education 3-13: International Journal of Primary, Elementary and Early Years Education*, 43(1), 5-14. <https://doi.org/10.1080/03004279.2015.963370>
- Subekti, N., Mulyadi, A., & Mulyadi, D. Y. N. (2024). Integrasi nilai sosial dalam pendidikan jasmani dan olahraga: Eksplorasi strategi dan hasil yang dicapai. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 8(1), 105-117.
- Suherman, A. (2016). Pengaruh penerapan model kooperatif tipe jigsaw dan TGT (teams game tournament) terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 8-15.
- Supiani, S. (2022). Pengaruh metode pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media Microsoft PowerPoint terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kota Malang [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].
- Suwarno, S. (2019). Model pembelajaran teams games tournaments (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PHILANTHROPY: Journal of Psychology*, 3(2), 110-122.
- Wahab, A. (2022). Sampling dalam penelitian kesehatan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kesehatan*, 5(1), 42-49. <https://doi.org/10.56467/jptk.v5i1.33>
- Woolfolk, A. (2016). *Educational psychology* (13th ed.). Pearson.