

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TGT MELALUI PENDEKATAN TAKTIS KETERAMPILAN BERMAIN BOLA VOLI MINI DAN KEPERCAYAAN DIRI SISWA SEKOLAH DASAR

Aulia Rahma¹, Agus Mahendra², Eva Sri Gumilang³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
auliarahma2513@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) melalui pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bola voli mini dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *nonequivalent group pretest-posttest*, melibatkan 40 siswa kelas V SDN 062 Ciujung yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melalui teknik *purposive sampling*; data dikumpulkan menggunakan *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dan angket kepercayaan diri, kemudian dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, *Mann-Whitney U Test*, dan *Paired Samples T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) model TGT melalui pendekatan taktis berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain bola voli mini (Sig. = 0,000); (2) model ini berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa (Sig. = 0,000); sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini efektif diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bola Voli Mini, Kepercayaan Diri, Model TGT, Pendekatan Taktis, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of implementing the cooperative learning model Teams Games Tournament (TGT) through a tactical approach on mini volleyball playing skills and self-confidence of elementary school students. This research used a quantitative approach with a quasi-experimental method and a nonequivalent group pretest-posttest design, involving 40 fifth-grade students of SDN 062 Ciujung divided into an experimental group and a control group through purposive sampling technique; data were collected using the Game Performance Assessment Instrument (GPAI) and a self-confidence questionnaire, then analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test, Mann-Whitney U Test, and Paired Samples T-Test. The results showed that (1) the TGT model through a tactical approach had a significant effect on improving mini volleyball playing skills (Sig. = 0.000); (2) the model had a significant effect on students' self-confidence (Sig. = 0.000); so it can be concluded that this learning model is effective to be applied as an alternative learning strategy for Physical Education, Sport, and Health in elementary schools.
Keywords: Elementary School, Mini Volleyball, Self-Confidence, Tactical Approach, TGT Model

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam membentuk perilaku peserta didik, khususnya pada aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif secara bersamaan. Salah satu materi ajar dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar adalah bola voli mini, yaitu bentuk modifikasi permainan bola voli yang dirancang untuk memperkenalkan teknik dasar kepada anak usia 9-13 tahun sedini mungkin (Astuti, 2018). Pengenalan teknik sejak usia dini dipandang penting karena keterlambatan pembiasaan gerak cenderung menghasilkan pola gerak yang kurang efektif pada usia yang lebih matang.

Namun demikian, pembelajaran bola voli mini di lapangan masih menghadapi kendala, antara lain pembelajaran yang cenderung berpusat pada guru serta rendahnya keterlibatan aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Kondisi ini berdampak pada belum optimalnya keterampilan bermain maupun kepercayaan diri siswa, khususnya dalam aktivitas kelompok atau olahraga beregu. Padahal, kepercayaan diri merupakan faktor psikologis penting yang memungkinkan siswa untuk berani mengambil keputusan dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maupun pertandingan (Mulya & Setia Lengkana, 2020).

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), yang mendorong siswa belajar melalui kerja sama kelompok sekaligus kompetisi yang bersifat konstruktif (Merti, 2020). Beberapa penelitian sejenis telah menunjukkan efektivitas model ini; Wulandari et al., (2024) melaporkan bahwa TGT meningkatkan keterlibatan siswa dalam penguasaan gerak dasar, sementara Hidayati et al., (2024) membuktikan bahwa TGT efektif meningkatkan keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Agar penerapannya lebih relevan dengan karakteristik permainan bola voli, model TGT dalam penelitian ini dipadukan dengan pendekatan taktis, yaitu strategi pembelajaran yang mengintegrasikan taktik dan keterampilan melalui bentuk permainan yang telah dimodifikasi (Syakhisk et al., 2022).

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model TGT dan pendekatan taktis untuk meningkatkan keterampilan bermain bola voli mini sekaligus kepercayaan diri siswa sekolah dasar masih terbatas; sebagian besar penelitian terdahulu cenderung mengkaji kedua pendekatan tersebut secara terpisah, sehingga belum menggambarkan pengaruh gabungan keduanya terhadap aspek psikomotorik dan psikologis siswa sekaligus. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggabungan model TGT dan pendekatan taktis dalam satu rancangan pembelajaran bola voli mini yang secara simultan diukur pengaruhnya terhadap keterampilan bermain dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif TGT melalui pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bola voli mini dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan belajar yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam, di mana siswa saling mendukung dan bekerja sama untuk mencapai hasil belajar yang optimal, baik secara individu maupun kelompok (Ardiansyah, 2019). Huda & Arief, (2013) menambahkan bahwa pembelajaran kooperatif tidak hanya dirancang untuk

memperkuat pemahaman akademik siswa, tetapi juga untuk melatih keterampilan sosial dan mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar.

Model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mendorong siswa bekerja dalam kelompok kecil sambil berkompetisi dalam suasana yang menyenangkan (Merti, 2020). Melalui pembelajaran kooperatif tipe ini, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas komunikasi dan interaksi antarsiswa serta mendorong hasil belajar yang lebih baik (Rezeki et al., 2024). Model TGT juga terbukti memberikan semangat dan antusiasme tinggi dalam pembelajaran, terutama di lingkungan sekolah dasar (Hidayati et al., 2024).

Sejumlah kajian empiris turut mendukung efektivitas model ini. Hidayati et al., (2024) menemukan bahwa TGT secara konsisten meningkatkan capaian belajar siswa di berbagai bidang studi, termasuk pendidikan jasmani. Hidayati et al., (2024) melaporkan kontribusi TGT terhadap peningkatan keterampilan gerak dasar, sedangkan Gazali et al., (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif, termasuk TGT, berpotensi menghasilkan capaian belajar multidimensi mencakup aspek fisik, kognitif, hingga keterampilan sosial secara simultan.

Pendekatan Taktis dalam Permainan

Pendekatan taktis merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan taktik dan keterampilan dalam konteks permainan olahraga (Rokhayati, 2016). Pendekatan ini berorientasi pada minat siswa dengan menjadikan bentuk permainan sebagai dasar pengembangan keterampilan sekaligus pemahaman taktis yang dibutuhkan dalam bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik karena diawali dengan aktivitas bermain yang telah dimodifikasi, baik dari sisi lingkungan maupun aturan permainannya.

Rokhayati (2016) menguraikan tahapan pendekatan taktis sebagai berikut: (1) *game form*, siswa diarahkan pada berbagai bentuk permainan; (2) *teaching for understanding*, guru menghentikan permainan dan memberikan pertanyaan reflektif; (3) *drills for skill development*, guru memberikan demonstrasi keterampilan secara langsung; (4) *return to game form*, siswa kembali bermain berdasarkan bentuk permainan awal; dan (5) *review and closure*, guru mengulas konsep utama dan prinsip permainan yang telah dipelajari. Gazali et al., (2022) menegaskan bahwa inti dari pendekatan ini adalah menekankan penguasaan keterampilan dasar terlebih dahulu sebelum siswa diperkenalkan pada pola atau bentuk permainan yang sesungguhnya.

Permainan Bola Voli Mini di Sekolah Dasar

Bola voli mini merupakan permainan yang dimainkan di lapangan berukuran kecil dengan empat pemain per tim serta aturan yang disederhanakan, dan dikembangkan untuk memperkenalkan teknik dasar bola voli kepada anak usia 9-13 tahun sedini mungkin agar mereka dapat mengenal, menyukai, dan memainkan olahraga ini secara baik dan benar. Teknik-teknik yang diajarkan pada dasarnya sama dengan teknik pemain dewasa, namun disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain. Astuti (2018) menjelaskan bahwa teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi servis, *passing*, umpan (*set-up*), *smash* (*spike*), dan bendungan (*block*). Sebagai olahraga yang dinamis, bola voli menuntut perpaduan keterampilan teknik, kecakapan taktis,

dan kondisi fisik yang optimal, sehingga penguasaan gerak dasar menjadi fondasi penting bagi keberhasilan bermain.

Kepercayaan Diri Siswa

Kepercayaan diri merupakan aspek esensial yang memungkinkan individu untuk mengejar dan meraih berbagai tujuan dalam hidupnya sekaligus dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam mencapai prestasi tertentu (Mulya & Setia Lengkana, 2020). Mulya dan Setia Lengkana (2020) menegaskan bahwa faktor ini memainkan peran signifikan dalam menentukan keberhasilan maupun kegagalan seseorang dalam suatu aktivitas. Individu yang percaya diri cenderung mampu menghadapi tantangan dengan serius, beradaptasi dengan keadaan yang ada, serta mengatasi rintangan dan kegagalan (Mulya & Setia Lengkana, 2020).

Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu memperkuat urgensi kajian ini. Mulya dan Setia Lengkana (2020) melalui desain eksperimen *pretest-posttest* membuktikan bahwa model TGT efektif meningkatkan keterampilan sosial dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar, ditandai dengan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, khususnya dalam kemampuan berinteraksi dan bekerja sama. Mulya dan Setia Lengkana (2020), melalui desain *pretest-posttest control group*, menemukan bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif memiliki keterampilan bermain bola voli yang lebih baik dibandingkan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Sementara itu, Rezeki et al., (2024) melalui pendekatan *quasi-experimental* menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa secara signifikan, terutama pada siswa dengan latar belakang olahraga yang minim.

Berdasarkan uraian teori dan temuan penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT dan pendekatan taktis masing-masing telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan maupun kepercayaan diri siswa secara terpisah. Namun demikian, integrasi kedua pendekatan ini secara khusus pada pembelajaran bola voli mini di sekolah dasar masih memerlukan kajian lebih lanjut, sehingga menjadi landasan bagi penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment*, mengingat variabel yang dikaji berupa keterampilan bermain bola voli mini dan kepercayaan diri siswa yang bersifat terukur. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent group pretest-posttest design*, yaitu desain yang membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa penempatan sampel secara acak (Fahrullisa et al., 2018). Penentuan kelompok dilakukan melalui teknik *purposive sampling*, yakni penetapan kelompok berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti. Kedua kelompok diberikan pretest, kemudian salah satu kelompok memperoleh perlakuan sesuai desain penelitian, dan tahap akhir berupa posttest dilaksanakan pada kedua kelompok, sebagaimana disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian *Nonequivalent Group Pretest-Posttest*

Pretest	Perlakuan	Posttest
X1	T1	Y1

X2	-	Y2
Keterangan: X1 = pretest kelompok eksperimen; X2 = pretest kelompok kontrol; T1 = perlakuan pembelajaran eksperimen; Y1 = posttest kelompok eksperimen; Y2 = posttest kelompok kontrol.		

Partisipan, Populasi, dan Sampel

Partisipan penelitian adalah siswa kelas V SDN 062 Ciujung yang telah memperoleh materi dasar bola voli mini pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, sehingga karakteristik mereka dinilai sesuai dengan tujuan penelitian. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN 062 Ciujung tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 40 siswa (Mulyani et al., 2018). Mengingat jumlah populasi yang terbatas, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh (total sampling)*, sehingga seluruh anggota populasi ditetapkan sebagai sampel penelitian. Sampel terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas V-A sebagai kelompok eksperimen (20 siswa) yang memperoleh perlakuan model pembelajaran kooperatif TGT melalui pendekatan taktis, dan kelas V-D sebagai kelompok kontrol (20 siswa) yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dilakukan menggunakan dua instrumen. Pertama, *Game Performance Assessment Instrument (GPAI)* digunakan untuk mengukur keterampilan bermain siswa, mencakup ketepatan pengambilan keputusan (*decision making*), pelaksanaan keterampilan (*skill execution*), dan dukungan (*support*) dalam permainan (Rokhayati, 2016). Instrumen ini dikembangkan untuk menilai kualitas penampilan bermain melalui tujuh komponen utama, yaitu kembali ke posisi semula, penyesuaian diri terhadap situasi permainan, pengambilan keputusan, pelaksanaan keterampilan, pemberian dukungan, pelapisan pertahanan (*cover*), dan penjagaan terhadap lawan (Ardiansyah, 2019). Kedua, kepercayaan diri siswa diukur menggunakan angket berskala Likert yang diadaptasi dari instrumen (Suardin et al., 2023), disusun berdasarkan kisi-kisi teori kepercayaan diri (Rezeki et al., 2024), mencakup faktor internal (konsep diri, harga diri, kondisi fisik, dan pengalaman) serta faktor eksternal (lingkungan sosial dan pendidikan). Setiap butir pernyataan diberi skor 1-4 sesuai kategori pernyataan positif atau negatif (Mulyani et al., 2018).

Kelayakan instrumen kepercayaan diri diuji melalui uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS. Butir instrumen dinyatakan valid apabila nilai *r*-hitung lebih besar daripada *r*-tabel, sedangkan instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* $\geq 0,70$.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan. Tahap persiapan meliputi penentuan masalah penelitian, studi literatur, penyusunan proposal dan instrumen, pengujian validitas-reliabilitas instrumen, pengurusan perizinan, serta penentuan kelompok eksperimen dan kontrol. Tahap pelaksanaan diawali dengan pemberian pretest GPAI dan angket kepercayaan diri pada kedua kelompok, dilanjutkan dengan pembelajaran model kooperatif TGT melalui pendekatan taktis pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol selama beberapa pertemuan, kemudian diakhiri dengan pemberian posttest pada kedua kelompok. Tahap penyelesaian meliputi pengumpulan dan pengolahan data

menggunakan SPSS versi 26, analisis hasil, penarikan kesimpulan, serta penyusunan laporan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data diawali dengan uji asumsi klasik, yaitu uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk Test* mengingat jumlah sampel kurang dari 50 responden, serta uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan tiga pendekatan berbeda sesuai karakteristik data: *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji perbedaan skor pretest-posttest GPAI karena data tidak berdistribusi normal, *Mann-Whitney U Test* untuk menguji perbedaan posttest GPAI antara kelompok eksperimen dan kontrol, serta *Paired Samples T-Test* untuk menguji perbedaan skor pretest-posttest kepercayaan diri karena data berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan pada seluruh pengujian mengacu pada nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,05, dengan Sig. < 0,05 menunjukkan adanya pengaruh atau perbedaan yang signifikan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 062 Ciujung yang terbagi ke dalam kelompok eksperimen (20 siswa) dan kelompok kontrol (20 siswa). Data penelitian diperoleh melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan, dengan keterampilan bermain diukur menggunakan instrumen *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI) dan kepercayaan diri diukur menggunakan angket berskala Likert. Data yang terkumpul kemudian dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis sesuai karakteristik distribusi data.

Uji Normalitas dan Homogenitas

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada data GPAI menunjukkan bahwa sebagian besar data tidak berdistribusi normal, sebagaimana disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data GPAI

Data	Kelompok	Sig. Shapiro-Wilk	Interpretasi
Pretest	Eksperimen	0,004	Tidak normal
Pretest	Kontrol	0,065	Normal
Posttest	Eksperimen	0,001	Tidak normal
Posttest	Kontrol	0,003	Tidak normal

Sumber: hasil pengolahan data penulis (2026)

Sebaliknya, hasil uji normalitas data kepercayaan diri menunjukkan bahwa seluruh data berdistribusi normal, sebagaimana disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Kepercayaan Diri

Variabel	Kelompok	Sig.	Kesimpulan
Pretest	Eksperimen	0,118	Normal
Pretest	Kontrol	0,609	Normal
Posttest	Eksperimen	0,506	Normal
Posttest	Kontrol	0,413	Normal

Sumber: hasil pengolahan data penulis (2026)

Karena data GPAI tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas, pengujian hipotesis untuk variabel ini menggunakan statistik nonparametrik, sedangkan data

kepercayaan diri yang berdistribusi normal dianalisis menggunakan statistik parametrik.

Hasil Uji Hipotesis Keterampilan Bermain (GPAI)

Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest keterampilan bermain siswa, sebagaimana disajikan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test Keterampilan Bermain

Variabel	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Pretest-Posttest GPAI	-5,534	0,000	Terdapat perbedaan signifikan

Sumber: hasil pengolahan data penulis (2026)

Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan bermain bola voli mini yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya, hasil uji *Mann-Whitney U Test* untuk membandingkan posttest kelompok eksperimen dan kontrol disajikan pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Mann-Whitney U Test Posttest GPAI

Variabel	Mann-Whitney U	Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Posttest	197,000	-0,086	0,931	Tidak terdapat perbedaan signifikan

Sumber: hasil pengolahan data penulis (2026)

Nilai signifikansi sebesar 0,931 ($p > 0,05$) menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil Uji Hipotesis Kepercayaan Diri

Hasil uji *Paired Samples T-Test* terhadap data kepercayaan diri disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Paired Samples T-Test Kepercayaan Diri

Pasangan Data	Mean	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-Posttest Kepercayaan Diri	-3,225	-6,613	39	0,000

Sumber: hasil pengolahan data penulis (2026)

Nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kepercayaan diri siswa yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model TGT melalui pendekatan taktis.

Secara ringkas, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif TGT melalui pendekatan taktis memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain bola voli mini (dilihat dari perbedaan pretest-posttest) serta kepercayaan diri siswa, meskipun belum menunjukkan perbedaan signifikan pada perbandingan posttest keterampilan bermain antara kelompok eksperimen dan kontrol.

PEMBAHASAN

Keterampilan Bermain Bola Voli Mini

Peningkatan signifikan pada skor pretest-posttest keterampilan bermain siswa kelompok eksperimen mengonfirmasi bahwa model pembelajaran kooperatif TGT mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan mendukung keterlibatan sosial siswa, sebagaimana dikemukakan Suherman, (2016). Melalui kegiatan berkelompok yang dipadukan dengan unsur kompetisi konstruktif, siswa memperoleh kesempatan untuk saling belajar dan mendukung satu sama lain (Mulyani et al., 2018), sehingga penguasaan teknik dasar bola voli mini dapat berkembang secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru.

Kontribusi pendekatan taktis turut memperkuat capaian tersebut. Sesuai tahapan yang dikemukakan Rokhayati, (2016) mulai dari bentuk permainan, pertanyaan reflektif, latihan keterampilan, kembali ke bentuk permainan, hingga kajian ulang, siswa tidak hanya dilatih menguasai teknik secara terpisah, tetapi juga dibiasakan memahami situasi permainan secara langsung. Kondisi ini sejalan dengan penjelasan Rokhayati, (2016) bahwa penguasaan keterampilan dasar perlu dikuasai lebih dulu sebelum siswa dihadapkan pada pola permainan yang sesungguhnya, sehingga proses pengambilan keputusan (*decision making*) dan pelaksanaan keterampilan (*skill execution*) pada instrumen GPAI dapat berkembang secara beriringan.

Meskipun demikian, belum ditemukannya perbedaan signifikan antara hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mengindikasikan bahwa keunggulan model TGT dalam penelitian ini lebih menonjol pada peningkatan capaian individu dibandingkan pada keunggulan dibandingkan kelompok lain. Hal ini kemungkinan dipengaruhi oleh durasi perlakuan yang relatif terbatas serta variasi tingkat keterampilan awal siswa pada kedua kelompok, sehingga kelompok kontrol pun turut mengalami peningkatan alami melalui pembelajaran konvensional yang tetap memuat unsur latihan teknik dasar.

Kepercayaan Diri Siswa

Peningkatan kepercayaan diri siswa yang signifikan pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan melalui konsep pengalaman keberhasilan dan dukungan sosial yang dikemukakan Bandura (1997), sebagaimana turut ditegaskan Mulya dan Setia Lengkana (2020) bahwa rasa percaya diri menjadi modal utama dalam pencapaian tujuan. Selama proses pembelajaran TGT, siswa memperoleh kesempatan berulang untuk mencoba, berhasil, dan menerima pengakuan dari teman maupun guru melalui rangkaian turnamen kelompok, sehingga penilaian positif terhadap diri sendiri sebagaimana dimaknai Mulya dan Setia Lengkana (2020) dapat terbentuk secara bertahap.

Selain itu, karakteristik model TGT yang menuntut interaksi dan kerja sama turut relevan dengan pandangan Mulya dan Setia Lengkana (2020) bahwa kepercayaan diri berperan penting dalam menentukan keberhasilan seseorang menghadapi suatu aktivitas. Melalui kesempatan berpartisipasi aktif dalam kelompok kecil, siswa yang semula kurang percaya diri memperoleh ruang yang lebih aman untuk mencoba tanpa tekanan kompetisi individual yang berlebihan, sehingga peningkatan kepercayaan diri dapat terjadi secara merata pada berbagai tingkat kemampuan siswa.

Keterkaitan antara Keterampilan Bermain dan Kepercayaan Diri

Temuan bahwa peningkatan keterampilan bermain dan kepercayaan diri terjadi secara beriringan menunjukkan adanya hubungan yang saling menguatkan antara kemampuan motorik dan aspek psikologis siswa. Siswa yang keterampilan bermainnya meningkat cenderung merasa lebih yakin terhadap kemampuannya sendiri, sementara siswa dengan kepercayaan diri yang lebih tinggi cenderung lebih berani mengambil keputusan taktis dan mencoba strategi baru dalam permainan. Pola ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran kooperatif TGT melalui pendekatan taktis tidak hanya berfungsi sebagai strategi peningkatan keterampilan teknis semata, melainkan juga sebagai wahana pengembangan aspek afektif siswa secara bersamaan, sehingga sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani yang bersifat holistik mencakup ranah psikomotorik, kognitif, dan afektif secara seimbang.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) melalui pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain bola voli mini dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model ini berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan bermain bola voli mini siswa kelompok eksperimen, meskipun perbandingan posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol belum menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selain itu, model ini juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif TGT melalui pendekatan taktis efektif meningkatkan keterampilan bermain bola voli mini dan kepercayaan diri siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah. (2019). *Ningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Menendang Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Murid Kelas V Sd Inpres Batua I*. <http://eprints.unm.ac.id/12468/>
- Astuti, Y. (2018). Pengaruh Metode Drill Terhadap Keterampilan Bermain Bolavoli Mini Pada Siswa Sekolah Dasar. *Curricula*, 3(1), 53-71. <https://doi.org/10.22216/jcc.2018.v3i1.1928>
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. W. H. Freeman.
- Fahrullisa, R., Putra, F. G., & Supriadi, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 145. <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i2.213>
- Gazali, N., Setiawan, E., Abdullah, K. H., Rusmanto, Sulastio, A., & Nazirun, N. (2022). Pembelajaran Kooperatif sebagai Model Pedagogis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisik, Afektif, Sosial dan Kognitif. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 3(2), 125-136. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3\(2\).9133](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2022.vol3(2).9133)
- Hidayati, N., Salabi, M., & Palgunaldi, I. K. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dalam Pembelajaran Penjas Untuk Meningkatkan Kerjasama Peserta Didik Siswa Kelas X SMA NW Kopang Lombok Tengah Tahun 2023. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga Dan*

- Kesehatan IKIP Mataram*, 11(1), 219.
<https://doi.org/10.33394/gjpok.v11i1.12813>
- Huda, M., & Arief, A. (2013). Pengaruh Multiple Intelligences Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Listrik Dinamis Kelas X Di SMAN 1 Porong. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 2(3), 34-37.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Audio Visual Guna Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315-321.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index>
- Mulya, G., & Setia Lengkana, A. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 12(2), 83-94.
<https://doi.org/10.26858/cjpko.v12i2.13781>
- 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.
- Rezeki, W. S., Kurniawati, R. P., & Komaladewi, R. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4637-4644. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Rokhayati, A. (2016). Implementasi Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi, Kebugaran Jasmani dan Kemampuan Motorik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 57.
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.5664>
- Suardin, Hamiyani, & Fazila, N. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa sekolah dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(4), 4437-4446.
- 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. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i2.5659>
- Syakhisk, Y. D., Mulyana, F. R., & Soraya, N. (2022). Metode Pendekatan Taktis Terhadap Ketepatan Shooting Kaki Bagian Dalam Pada Cabang Olahraga Sepak Bola. *Holistic Journal of Sport Education*, 2(1), 33-40.
<https://doi.org/10.52434/hjse.v2i1.2365>
- Wulandari, V. A., Sugiyanto, S., & Ronggowulan, L. (2024). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Combine Teams Games Tournament Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik Fase E SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2022/2023. *Geadidaktika*, 4(2), 33. <https://doi.org/10.20961/gea.v4i2.75953>