



HJSE

Holistic Journal of Sport Education

E-ISSN: 2809-9974

<https://journal.uniga.ac.id/index.php/penjas>

DOI: 10.52434/penjas.v5i2.44013



PENERAPAN MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA SISWA PADA MATERI SEPAK BOLA

Dewi Putri Puspita Sari*¹, Mochamad Ridwan¹

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Kata Kunci:

TGT, Kerja Sama,
Sepak Bola.

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah guna mengetahui sejauh apa pengaruh model belajar kolaboratif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap tingkat kerja sama siswa dalam pokok bahasan sepak bola. Metode kuantitatif yang akan dipilih dalam penelitian ini, dengan rancangan eksperimen semu serta bentuk one group pretest-posttest. Responden penelitian ini adalah 30 peserta didik kelas X T.ELKA 1 SMKN 1 Rejotangan Tulungagung, yang ditentukan dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan dengan kuesioner yang memuat 35 butir pernyataan berskala Likert. Olahan data dikerjakan lewat uji validitas, reliabilitas, normalitas, serta uji hipotesis dengan memanfaatkan SPSS versi 27. Berdasarkan temuan studi, seluruh instrumen dinyatakan valid dan reliabel, sedangkan data pretest dan posttest menunjukkan berdistribusi normal. Output uji hipotesis meraih angka signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang bermakna bahwa terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan pasca-diterapkannya model TGT. Penerapan model ini mampu meningkatkan interaksi, komunikasi, tanggung jawab, sekaligus partisipasi aktif dari siswa. Oleh karena itu, model TGT dianggap efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kolaborasi siswa pada pembelajaran PJOK terutama materi sepak bola.

Keywords:

TGT, Collaboration,
Soccer

Abstract

The purpose of this study is to determine the extent to which the Team Games Tournament (TGT) collaborative learning model influences students' level of cooperation in the subject of soccer. A quantitative method will be used in this study, employing a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest format. The research participants were 30 10th-grade students from Class T.ELKA 1 at SMKN 1 Rejotangan Tulungagung, selected using purposive sampling. Data were collected via a questionnaire containing 35 Likert-scale items. Data analysis was conducted through validity, reliability, and normality tests, as well as hypothesis testing, using SPSS version 27. Based on the study's findings, all instruments were deemed valid and reliable, while the pretest and posttest data showed a normal distribution. The hypothesis test results yielded a significance level (Sig., 2-tailed) of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that there was a significant difference between the pre- and post-implementation of the TGT model. The implementation of this model was able to enhance interaction, communication, responsibility, and active participation among students. Therefore, the TGT model is considered



effective for enhancing student collaboration in Physical Education and Health (PJOK) learning, particularly in soccer-related material.

Diterima: 15 Juni
2026

Disetujui: 29 Juni
2026

Dipublikasikan:
30 Juni 2026

Kontribusi Penulis:

A - Perumusan konsep dan desain penelitian; B - Pengumpulan data; C - Analisis dan interpretasi data; D - Penyusunan naskah; E - Perolehan pendanaan penelitian.

Korespondensi:

Dewi Putri Puspita Sari

Email: dewi.23079@mhs.unesa.ac.id



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, Olahraga, serta Kesehatan (PJOK) ialah segmen dari proses kependidikan yang dimaksudkan demi mengembangkan dimensi raga, kapasitas gerak, wawasan, maupun perilaku sosial peserta didik lewat beragam aktivitas olahraga dan pertandingan (Khoiriah, 2016). Pada praktiknya, pembelajaran PJOK tidak semata-mata terpusat pada peningkatan kemampuan motorik, melainkan juga diorientasikan guna membentuk karakter siswa, termasuk pula kemampuan bekerja sama di dalam kelompok. Satu di antara materi yang diajarkan dalam PJOK adalah sepak bola. Sebagai cabang olahraga beregu, sepak bola menuntut setiap pemain agar mampu berinteraksi, berkomunikasi, dan berkoordinasi dengan sesama anggota tim. Keberhasilan dalam pertandingan tidak hanya dipastikan oleh kapasitas individual, tetapi juga dipengaruhi oleh mutu kerja sama yang terbangun di antara para pemain. Penguasaan keterampilan dasar seperti mengoper, menggiring, mengontrol, menendang, dan menyundul bola menjadi fondasi dalam membangun pola permainan yang efektif (Zulfikar et al., 2021). Meskipun demikian, proses pembelajaran sepak bola di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung lebih mengutamakan kemampuan individu dibandingkan kerja kelompok. Kondisi tersebut terlihat dari kurangnya komunikasi saat bermain, rendahnya partisipasi dalam diskusi kelompok, serta minimnya koordinasi ketika menyelesaikan tugas pembelajaran. Permasalahan ini dapat dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, rendahnya motivasi belajar siswa, serta kurangnya pemahaman mengenai pentingnya kolaborasi dalam permainan sepak bola (Andrianto, n.d.).

Model belajar kolaboratif jenis *Team Games Tournament* (TGT) diantisipasi mampu mengerek interaksi antar sesama pelajar lewat pemisahan regu, pertandingan, beserta kejuaraan. Model TGT ini dinilai mampu mewujudkan suasana belajar yang aktif, menggembirakan, sekaligus kompetitif (Fauzia & Rahmaji., 2019). Model pembelajaran semacam ini merupakan ikhtiar pendidik untuk menyodorkan pendekatan yang sesuai dengan dinamika kelas sebab model *Teams Games Tournament* (TGT) melibatkan gotong royong kelompok dengan saling beradu antar regu (Onaola & Hattu, 2024). Di ranah pendidikan, khususnya pada jenjang SMA/SMK, pengajaran dengan mode *Team games Tournament* dapat menyokong pengembangan kapasitas berdiskusi serta kebersamaan pada peserta didik (Azis & Wirjani, 2025). Pada aktivitas belajar mengajar, berhasil gagalnya suatu proses



pendidikan, tinggi rendahnya kualitas pendidikan sangat terpengaruh oleh bagaimana peran seorang pengajar. Salah satu bentuk pendidikan yang diajarkan di institusi sekolah ialah Pendidikan Jasmani (Agustryani et al., 2020). TGT dikembangkan dari model *Student Teams Achievement Division* (STAD) yang mengunggulkan elemen permainan dan kompetisi lintas kelompok, sehingga melahirkan jiwa inisiatif pada pelajar untuk ikut serta secara giat sekaligus berkompetisi dengan jiwa sportif (Wigantara, 2019). Aktivitas belajar yang disusun dalam wujud permainan pada kooperatif tipe TGT mengizinkan peserta didik agar cenderung menghayati pembelajaran, lebih longgar namun tetap memiliki tanggung jawab dalam persaingan sehat serta memiliki frekuensi interaksi antarsesama peserta didik yang tinggi (Wardana et al., 2020).

Penelitian ini penting karena menyelidiki TGT bukan hanya sebagai cara untuk mendapatkan nilai, tetapi sebagai pengembangan etika kemenangan bersama yang sangat dibutuhkan untuk mengurangi individualisme dalam konteks pembelajaran kelompok (Onaola & Hattu, 2024b; Wigantara, 2019). Dalam konteks ini, Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menonjol sebagai salah satu pendekatan yang menjanjikan (Nisa et al., 2024). Permasalahan ini kerap kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang bervariasi, rendahnya motivasi siswa, serta minimnya pemahaman mereka mengenai pentingnya teknik dasar dalam sepak bola (Andrianto, n.d.). Mengingat adanya siswa yang merasa khawatir dan tidak percaya diri dalam pembelajaran sepak bola, penelitian ini menjadi penting untuk menunjukkan bahwa TGT dapat menciptakan suasana belajar yang terbuka dan menyenangkan, di mana setiap siswa dapat berkolaborasi dan berkontribusi tanpa terhalang oleh tingkat keterampilan mereka (Sam'ani & Mashud, 2025). Pembelajaran sepak bola di sekolah seringkali hanya fokus pada teknik individu seperti dribbling atau passing, padahal pada kenyataannya sepak bola adalah olahraga beregu yang sangat tergantung pada kerja sama antar siswa. Minimnya kerja sama antara siswa dalam pembelajaran ini bisa menghalangi pencapaian kemampuan sosial dan motorik, seperti yang terlihat dalam berbagai penelitian pendidikan jasmani di Indonesia, misalnya penelitian oleh (Nurhikmawati et al., 2024) yang menemukan bahwa hanya 45% siswa menunjukkan kerja sama maksimal selama sesi sepak bola. Model *Team Games Tournament* (TGT) telah terverifikasi sukses dalam mengerek prestasi akademik serta interaksi sosial melalui pendekatan kooperatif berbasis turnamen kelompok, di mana kebersamaan merupakan perilaku timbal balik dan saling menguntungkan berikut melibatkan kelompok yang bekerja sama demi meraih target yang sama (Silalahi et al., 2022). Namun demikian, implementasinya dalam ranah olahraga regu seperti sepak bola masih sedikit. Maka inti dari permainan sepak bola yaitu memainkan serta memperebutkan bola antar pemain dengan tujuan berupaya memasukkan bola ke jala lawan sekaligus mempertahankan gawang sendiri dari kebobolan (Arridho et al., 2021).

Beberapa penelitian mendukung TGT untuk pengembangan keterampilan sosial. Sebagai contoh, riset oleh Johnson & Johnson (2014) membuktikan bahwa TGT mampu meningkatkan kolaborasi hingga 30% dalam pengajaran di ruang kelas biasa. Pada ranah pendidikan jasmani, studi di SMA Jawa Barat membuktikan TGT efektif untuk mengerek prestasi passing sepak bola, akan tetapi tidak secara spesifik mengukur taraf kolaborasi. Hal yang serupa juga dijumpai dalam riset oleh (Fikri et al., 2022) yang memusatkan perhatian pada model kolaborasi lain seperti STAD, dengan temuan peningkatan kolaborasi sebesar 25%, tetapi tanpa komparasi langsung dengan TGT pada materi sepak bola. Aktivitas yang dijalani peserta didik tidak sekadar terbatas oleh fasilitas pembelajaran, melainkan juga wajib mampu membuat peserta didik ambil peran secara aktif, sehingga demi memenuhi tuntutan tersebut diperlukan model pembelajaran aktif (*active learning*) guna mendukung kesuksesan belajar siswa (Sembiring et al., 2020). Kurangnya penelitian empiris yang secara khusus menunjukkan dampak TGT pada tingkat kerjasama siswa (seperti koordinasi tim, komunikasi, dan dukungan antar anggota) dalam pembelajaran materi sepak bola. Sebagian besar penelitian sebelumnya bersifat deskriptif atau hanya fokus pada daerah perkotaan, yang mengabaikan konteks sekolah di daerah pedesaan di Indonesia, di mana fasilitas sepak bola terbatas dan kerjasama tim sangat penting untuk mengatasi kekurangan tersebut. Saat peserta didik memiliki ketertarikan yang kuat, mereka cenderung lebih bersemangat, giat, serta terpacu untuk menuntut ilmu (Agustirani et al., 2025). Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas TGT terhadap hasil belajar teknik sepak bola, sedangkan penelitian ini menitik beratkan pada aspek kerja sama siswa sebagai keterampilan sosial dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini bertujuan untuk menutupi kekosongan tersebut dengan menguji penerapan TGT untuk meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran sepak bola, serta memberikan kontribusi untuk pengembangan kurikulum pendidikan jasmani yang lebih inklusif.

METODE PENELITIAN

Studi ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif lantaran data yang dihimpun berwujud bilangan (skor kolaborasi peserta didik). Jenis penelitian yang dipakai ialah eksperimen semu (quasi experiment) dengan rancangan satu kelompok *pretest-posttest*. Kajian ini berlangsung selama 4 pekan (tatap muka 1 kali per pekan, total 4 kali tatap muka) pada peserta didik kelas 10 (rentang usia 15–16 tahun) yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dengan pokok bahasan dasar sepak bola (*passing, control, dribbling*, serta *shooting* dalam permainan regu). Di dalam studi ini pula digunakan instrumen berupa kuesioner. Kuesioner ialah metode menghimpun data yang dijalankan dengan memberikan sekumpulan soal atau pernyataan tertulis kepada partisipan guna dijawab, peneliti mempergunakan lembar angket yang memuat kuesioner untuk mengukur kolaborasi peserta didik.

Penelitian ini hanya memakai satu kelas sebagai kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Sebelum mendapatkan perlakuan, siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat kerja sama awal. Selanjutnya, siswa menerima perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi sepak bola, kemudian diakhiri dengan pemberian *posttest* untuk mengetahui perubahan tingkat kerjasama siswa setelah perlakuan diberikan. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 REJOTANGAN TULUNGAGUNG dengan jumlah Populasi adalah 30 siswa kelas 10 (laki-laki 26 anak dan perempuan 4 anak) pada kelas X T. ELKA 1 (Teknik Elektronika Industri) dengan 1 kali peretemuan dalam 4 pekan. Sampel penelitian memakai Teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel sesuai kebutuhan penelitian. Jumlah sampel terdiri dari satu kelas yang mengikuti semua rangkaian penelitian. Syarat masuk yang digunakan dalam kajian ini ialah peserta didik bugar, kehadirannya minimal 80%, serta bersedia mengikuti kejuaraan.

Pertemuan	Materi	Aktivitas TGT	Fokus Kerja Sama
Pekan-1	Passing dan control	Pembagian tim, game sederhana, turnamen kecil	Komunikasi
Pekan-2	Dribbling	Game kelompok dan skor tim	Koordinasi
Pekan-3	Shooting	Turnamen antartim	Tanggung jawab
Pekan-4	Permainan sepak bola sederhana	Kompetisi kelompok	Kolaborasi tim

Alat ukur yang dipakai dalam kajian ini adalah angket alias kuesioner, fungsinya untuk mengamati setinggi mana derajat kolaborasi siswa sesuai di implementasikannya model TGT (*Team Games Tournament*) pada pengajaran sepak bola. Skala yang dipergunakan adalah skala Likert dengan empat opsi respons, rincinya: Sangat Setuju (SS) nilainya 4, Setuju (S) nilainya 3, Tidak Setuju (TS) nilainya 2, serta Sangat Tidak Setuju (STS) nilainya 1.

Langkah analisis datanya berawal dari uji validitas terhadap angket, produknya 35 butir pernyataan diputuskan absah. Sesuai itu, dijalankan uji reliabilitas pada *pretest* dan *posttest*, lalu uji normalitas, uji homogenitas, serta yang terakhir uji hipotesis menggunakan paired sample t-test berikut ANOVA berulang di SPSS 27, dengan tingkat signifikansi $\alpha=0,05$ untuk membandingkan luaran antara *pretest* dan *posttest*.

HASIL PENELITIAN

Studi ini dilaksanakan pada peserta didik kelas X dengan jumlah sampel sebanyak 30 orang. Studi ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Tingkat Kerja sama

Siswa pada Materi Sepak Bola kelas X. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu pemberian *pretest* sebelum perlakuan, pelaksanaan treatment menggunakan model TGT, serta pemberian *posttest* setelah perlakuan diberikan.

Analisis data yang digunakan dalam mengukur tingkat kerja sama siswa dalam model pembelajaran TGT materi sepak bola menggunakan uji validitas terhadap angket. Berdasarkan hasil pengolahan data uji validitas pada instrument *pretest* dan *posttest* di peroleh hasil bahwa dari total 35 butir pernyataan semua butir valid karena signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

Hasil Uji Validitas

Tabel 1.
Hasil uji Validitas Tingkat Kerja Sama

Pernyataan	Sig. (2 - tailed)	Keterangan
P1	0,005	Valid
P2	0,001	Valid
P3	0,027	Valid
P4	0.009	Valid
P5	0,028	Valid
P6	0,039	Valid
P7	0,055	Tidak Valid
P8	0,007	Valid
P9	0,019	Valid
P10	0,011	Valid
P11	0,013	Valid
P12	0,008	Valid
P13	0,034	Valid
P14	0,016	Valid
P15	0,006	Valid
P16	0,038	Valid
P17	0,015	Valid
P18	0,022	Valid
P19	0,029	Valid
P20	0,026	Valid
P21	0,013	Valid
P22	0,001	Valid
P23	0,009	Valid
P24	0,039	Valid
P25	0,037	Valid
P26	0,003	Valid
P27	0,003	Valid
P28	0,002	Valid

P29	0,008	Valid
P30	0,020	Valid
P31	0,007	Valid
P32	0,007	Valid
P33	0,034	Valid
P34	0,029	Valid
P35	0,030	Valid

Dari hasil *Case Processing Summary*, terlihat bahwa banyaknya responden yang ada dalam studi ini sebanyak 30 siswa. Semua data dari responden tersebut dinyatakan valid dengan prosentase 100%, sementara itu tidak ada data yang dibuang (*excluded*) dari proses analisis dengan prosentase 0%. Nilai signifikansi pada setiap pernyataan menunjukkan angka $P < 0,05$, sehingga bisa dilanjutkan ke uji reliabilitas. Ini menandakan bahwa semua siswa yang jadi sampel penelitian sudah mengisi instrumen penelitian secara lengkap, akibatnya seluruh data bisa dipakai. Mengetahui hasil tersebut, luaran studi yang diraih sanggup merepresentasikan kondisi derajat kebersamaan siswa secara lebih akurat pasca-diberlakukannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) pada materi sepak bola. Seusai data terkonfirmasi absah, maka fase berikutnya adalah mengerjakan uji reliabilitas. Di bawah ini disodorkan hasil uji reliabilitas dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS.

Hasil Uji Reabilitas

Tabel 2.

Statistik Reabilitas *Pretest*

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.610	35

Tabel 3.

Statistik Reabilitas *Posttest*

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.790	35

Merujuk pada luaran uji reliabilitas yang tertera pada tabel 2 dan 3, didapati nilai Cronbach's Alpha pada tahap pretest 0.610 dan pada tahap posttest sebesar 0.790. Mengacu kepada parameter uji reliabilitas di mana instrumen disebut absah jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,600$ karenanya seluruh butir pernyataan angket kerja sama diputuskan absah serta layak dipakai sebagai instrumen jempot data. Angka reliabilitas pada tahap *posttest* mengalami lonjakan menjadi 0,790 yang mengindikasikan bahwa konsistensi respons responden kian tinggi. Terjadi peningkatan nilai reliabilitas dari 0,610 menjadi 0,790, hal ini menandakan bahwa sesudah perlakuan, jawaban siswa menjadi lebih selaras, konsisten, dan instrumen ukur bekerja semakin baik.

Sesudah uji validitas dan reliabilitas dilaksanakan maka tahap berikutnya adalah menguji normalitas data. Uji normalitas berguna untuk memperlihatkan apakah data terdistribusi normal atau tidak. Berikut ini hasil uji normalitas dari data pretest dan posttest.

Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.
Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Tingkat Kerja Sama Siswa

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,154	30	0,068	0,962	30	0,357
Posttest	0,155	30	0,063	0,95	30	0,171

Banyaknya responden yang mengisi angket adalah 30 orang karenanya uji yang dipakai adalah uji Shapiro-Wilk. Menurut Ahadi dan Zain (2023), uji Shapiro-Wilk sesuai diaplikasikan untuk data berjumlah sedikit, adapun Kolmogorov-Smirnov sesuai untuk data melebihi 40. Output uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan angka signifikansi di atas 0,05 ($p > 0,05$) yang berarti bahwa data tersebar secara normal. Seusai data terkonfirmasi normal maka diproses lanjut dengan uji Paired Sample T-test. Kuota responden yang mengisi kuesioner adalah 30 orang sehingga uji yang dipergunakan adalah uji Shapiro-Wilk. Berdasarkan Ahadi dan Zain (2023), uji Shapiro-Wilk tepat digunakan untuk data yang berjumlah sedikit, sedangkan Kolmogorov-Smirnov tepat untuk data di atas 40. Temuan uji *pretest* dan *posttest* memperlihatkan nilai signifikansi melebihi 0,05 ($p > 0,05$) yang berarti bahwa data berdistribusi secara normal. Setelah data dinyatakan normal maka diteruskan dengan uji Paired Sample T-test, uji ini berfungsi mengetahui apakah variabel bebas memberi dampak terhadap variabel terikat. Berikut ini tabel dari hasil uji paired sample t-test:

Hasil Uji Paired sample t-test

Tabel 5.
Hasil Uji Paired sample t-test *Pretest* dan *Posttest* Tingkat Kerja Sama Siswa

Paired sample t-test			
Sample	Mean	Corelation	Sig. (2- Tailed)
Pre-test 35	84,4667	0,759	0,000
Post-test 35	101,9000		

Seusai data yang terkonfirmasi berdistribusi normal maka diproses lanjut dengan uji Paired sample T-test. Nilai rata-rata (mean) dari hasil uji paired sample T test untuk Pre test adalah 84,4667, sedangkan rata-rata (mean) untuk posttest adalah 101,9000. Maka dari itu, terdapat kenaikan pemahaman siswa setelah pembelajaran model TGT, Hasil uji paired sample T -test menunjukkan korelasi dengan nilai 0,759

yang berarti kedua data tidak berkorelasi dan Hasil sig (2-tailed) menunjukkan nilai 0,000 yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua data. Hal ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran model TGT berefek terhadap pemahaman siswa mengenai Tingkat Kerja sama Siswa pada Materi Sepak Bola kelas X (sepuluh).

PEMBAHASAN

Luaran studi ini mengonfirmasi bahwa penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberi efek yang berarti terhadap derajat kolaborasi siswa pada materi sepak bola. Pasca dilaksanakan pengolahan serta analisis data lewat uji statistika, penulis meraih deskripsi tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Pembentukan Nilai-nilai Kerjasama dalam Model Pembelajaran Permainan Sepak Bola”(Indah et al., 2024). Dengan hasil peningkatan rata-rata dari pretest ke posttest dengan hasil uji angka reliabilitas pada tahap *posttest* mengalami lonjakan menjadi 0,790 yang mengindikasikan bahwa konsistensi respons responden kian tinggi. Terjadi peningkatan nilai reliabilitas dari 0,610 menjadi 0,790, hal ini menandakan bahwa sesudah perlakuan, jawaban siswa menjadi lebih selaras, konsisten, dan instrumen ukur bekerja semakin baik.

Pada hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dalam tingkat kerja sama siswa. Dengan demikian, penerapan model *team games tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap tingkat kerja sama siswa pada pembelajaran sepak bola. Hasil penelitian ini menunjukkan terwujudnya komunikasi belajar yang interaktif, baik antara guru dengan siswa maupun antar sesama siswa, suasana belajar yang hangat dan fleksibel karena adanya rasa kebersamaan serta hilangnya batasan antara siswa yang sudah mampu secara akademik dengan yang belum, di samping itu juga terjalin kerja sama di dalam dan antar kelompok siswa (Fazila, 2023). Implementasi model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran kolaborasi dilaksanakan dengan memberi tes pra-perlakuan guna mengetahui nilai awal siswa. Setelah pembelajaran dengan memakai model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di sesi pertama berlangsung efektif karena sudah terlaksana dengan baik dan mencapai skor maksimal (Mutmainnah, n.d.). Peningkatan kerja sama tersebut terlihat dari perubahan perilaku siswa yang menjadi lebih aktif dalam berinteraksi, berdiskusi, serta saling membantu saat menyelesaikan tugas kelompok. Kenaikan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu pertama model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, kedua adanya peraturan dalam belajar kelompok yang wajib ditaati sehingga peserta didik menjadi lebih disiplin, ketiga adanya pengalaman belajar pada siklus I yang membuat peserta didik memahami apa yang harus dikerjakan pada pembelajaran

siklus II, keempat peserta didik memiliki dorongan untuk menjadi tim terbaik dan memperoleh hadiah dari pendidik (Onaola & Hattu, 2024a, 2024b)

Di samping itu, karakteristik permainan sepak bola yang menuntut adanya koordinasi tim membuat model TGT menjadi sangat cocok untuk diterapkan. Dengan penerapan model TGT, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar-mengajar. Mereka bukan sekadar hadir di ruang belajar, menyimak paparan bahan ajar dari pengajar, melainkan juga ambil bagian dalam diskusi, pertandingan, serta solusi atas masalah (Teranikha et al., 2024). Pengajar tidak semata-mata terfokus pada penyaluran materi, tetapi juga menggelar sesi diskusi berupa tanya-jawab selama menyampaikan bahan pembelajaran dan diakhiri dengan kuis yang dipecahkan secara berkelompok (Silalahi et al., 2022). Temuan tersebut selaras dengan prediksi awal bahwa pemanfaatan media permainan merangsang siswa menjadi berminat, giat, serta merasa bahagia dalam menjalani proses pembelajaran (Diah & Siregar, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kerja sama siswa pada materi sepak bola kelas X SMKN 1 Rejotangan Tulungagung. Model TGT mendorong siswa untuk lebih aktif berkomunikasi, berkoordinasi, bertanggung jawab, dan saling membantu dalam kegiatan kelompok. Dengan demikian, TGT dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran PJOK untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa, khususnya kerja sama. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain satu kelompok tanpa kelompok kontrol, penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kuat masih diperlukan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang bersangkutan yang telah memberikan izin, dukungan, serta berpartisipasi dalam penelitian ini yang berisi tentang penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap tingkat kerjasama siswa materi sepak bola. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Selain itu, penulis sangat mengapresiasi dan berterima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu proses pengumpulan data, pengolahan data, serta penyempurnaan penulisan naskah, penelitian ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

Agustirani, A., Supriadi, Ilmi, D., & Zakir, S. (2025). *Pengaruh penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap*

kerjasama siswa dalam pembelajaran informatika kelas X di SMAN 1 KAMANG MAGEK. 23(3), 44–53.

- Agustryani, R., Herliana, M. N., & Soraya, N. (2020). *Pengaruh Model Team Game Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Responsibility siswa dalam Pembelajaran Penjas Kelas VIII SMP Negeri 4 Kota Tasikmalaya. 05(1), 30–34.*
- Andrianto, J. R. (n.d.). *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament terhadap Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Sepakbola. 108–114.*
- Arridho, I., Padli, Arwandi, J., & Yenes, R. (2021). Kondisi fisik pemain sepak bola. *Jurnal Patriot, 3(4), 340–350.* <https://doi.org/10.24036/patriot.v>
- Azis, A. R., & Wirjani, N. N. (2025). *Peningkatan Keterampilan Analisis dan Kolaborasi Siswa Dalam Menulis Teks Berita Dengan Metode Teams Games Tournament (TGT). 3(1), 35–41.*
- Buhari. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Materi Globalisasi Siswa Kelas IX-U SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran. *Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia, 3, 57–68.*
- Dede Sumarna. (2021). Pengaruh Permainan Target Secara Bertahap Terhadap Kemampuan Shooting Dalam Permainan Sepakbola. *SPORTIF: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, 6(1), 9–20.* <https://doi.org/10.54438/sportif.v6i1.262>
- Dewi, P., & Juwana, I. D. (2023). Emasains Emasains. *Edukasi Matematika Dan Sains, 12(2), 121–133.*
- Diah, R., & Siregar, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Modifikasi Metode Gasing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. 4, 1033–1042.*
- Ekasari, N., Sidik, R., & Suparmi. (2025). implementasi metode pembelajaran kooperatif melalui kerjasama kelompok untuk meningkatkan kreativitas peserta didik sma. *Jurnal Psikososial Dan Pendidikan, 1(4), 2209–2218.*
- Fauzia, T. ., & Rahmijati, L. . (2019). Memahami pengalaman. *Body Shaming, 4–5.*
- Fazila, N. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Sekolah Dasar. 3, 4437–4446.*
- Fikri, A., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2022). *Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar PJOK Materi Sepak Bola dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Berbasis ICT. 10(3), 207–214.*
- Hartono, M. S., & Sufyan, Q. A. (2017). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team GameTournament (TGT) Dalam Melatih Berfikir Kritis Peserta Didik Pendahuluan. 1, 47–56.*
- Indah, A. S., Nuroso, H., & Numareta, F. Y. (2024). *Penggunaan Model Team Games Tournament (TGT) pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kerja sama dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas 1 SDN Bugangan 03. 7(2), 481–491.*



- Khoiriah, D. S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Kerjasama Dalam Pembelajaran Permainan Hoki. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i1.3661>
- Mutmainnah, N. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Kerjasama Siswa pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri Barembeng II Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa*. 1–16.
- Nisa, Z., Ardiansyah, L., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan model pembelajaran team games tournament (TGT) dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran ipas iv di SDN 1 Beluk. *Global Education*, 2(1), 83–91.
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). *Inovasi pembelajaran ips melalui metode team games tournament (TGT) untuk meningkatkan minat belajar siswa*. 1, 1–7.
- Onaola, Y., & Hattu, M. (2024a). Journal Physical Education, Health and Recreation. *MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation*, 5(1), 21. <https://doi.org/https://doi.org/10.30598/manggurebevol5no1page19-26>
- Onaola, Y., & Hattu, M. (2024b). Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas X1 SMA Angkasa. *MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation*, 5(1), 19–26. <https://doi.org/10.30598/manggurebevol5no1page19-26>
- Putri, L. S. (2025). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(April), 112–121.
- Sam'ani, & Mashud. (2025). Meningkatkan Kemampuan Passing Kaki Bagian Dalam Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(4), 327–334. <https://doi.org/10.37630/jpo.v15i4.3327>
- Sembiring, I., Tarigan, B., Budiana, D., & Indonesia, U. P. (2020). Model Kooperatif Team Games Tournament (TGT): Peningkatan kreatifitas, kerjasama dan keterampilan bermain sepakbola siswa tunarungu. *Edu Sportivo*, 1(2), 128–140.
- Silalahi, G., Dalimunthe, I., Utami, S., & Malau, Y. (2022). Penerapan model pembelajaran cooperative tipe teams games tournament untuk meningkatkan hasil belajar dan kerjasama tim. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 348–364.
- Suwiwa, I. G., & Adnyana, I. K. S. (2025). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Besar Pada Peserta Didik Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kuta*. 13.
- Teranikha, E., Fatonah, S., & Saputro, S. A. (2024). *Penggunaan Model Teams Games Tournament untuk meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Matematika*. 4(April), 24–29.

- Wardana, M., Adi, I. P., & Suwiwa, I. G. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT) terhadap hasil belajar passing control sepakbola. *Penjakora*, 7(2), 126–134.
- Wigantara, G. R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Shooting Dalam Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 37–41. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- 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>