IMPROVING STUDENTS' COOPERATION THROUGH THE IMPLEMENTATION OF THE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) METHOD IN PHYSICAL EDUCATION LEARNING

Alfi Rochmatus Sa'adah
Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia
Email: alfi12saadah@gmail.com

Isna Nurul Inayati
Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia
Email: isnanurulinayatiunira@gmail.com

ABSTRACT
This classroom action research aims to improve students' cooperation in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning through the implementation of the Teams Games Tournament (TGT) method. The study was conducted at MI IMAMI Kepanjen with the research subjects being students of Grade 3.1 during the 2024/2025 academic year. The research model followed Kemmis and McTaggart's framework, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection, carried out in two cycles. Data were collected through observation sheets and cooperation assessment forms. The results revealed that the implementation of the TGT method significantly improved students' cooperation. Students became more active in group activities, demonstrated mutual assistance, respect for others' opinions, and contributed more effectively to completing tasks. The percentage of students showing active cooperation increased from 50% in the first cycle to 80% in the second cycle. Furthermore, students' enthusiasm and engagement in the learning process also improved. In conclusion, the application of the Teams Games Tournament (TGT) method proved effective in fostering cooperation and enhancing students' active participation in Physical Education learning at the elementary school level, creating a more enjoyable, collaborative, and student-centered learning environment.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament, cooperation, Physical Education, cooperative learning.*

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan usaha yang dilaksanakan secara terencana dan bertujuan mewujudkan proses pembelajaran dengan suasana menyenangkan (Inayati, 2021). Pendidikan juga menentukan kemajuan dari sebuah negara (Rahmayuni Syafitri et al., 2023). Pendidikan juga untuk meningkatkan kualitas pengembangan diri pada manusia pada aspek jasmani dan rohani (Inayati & Sufathan, 2022). Pendidikan secara aktif mempunyai tujuan untuk mengembangkan potensi diri sendiri antara lain spiritual, kognitif, afektif, dan psikomotor (Pristiwanti et al., 2022). Di dalam pendidikan, mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sangat dibutuhkan karena dapat meningkatkan

kebugaran siswa (Anwar & Hartono, 2019). PJOK berperan penting untuk kegiatan aktivitas gerak pada siswa di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran pada perkembangan sosial, jasmani, mental, dan emosional, serta mengembangkan olahraga yang dapat menghasilkan prestasi bagi siswa dalam cabang olahraga di PJOK (Oktaviani & Wibowo, 2020). Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di MI IMAMI Kepanjen, ditemukan bahwa hasil evaluasi kerja sama siswa kelas 3.1 dengan jumlah 29 siswa sedikit menghadapi kesulitan dalam berkelompok dengan teman lainnya. Hal ini tercermin dari sekitar 50% rendahnya skor rata-rata hasil kerja sama dalam tugas kelompok yang berkaitan dengan materi tersebut (Dok/Alfi/2025). Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan metode pengajaran agar siswa dapat lebih memahami dan menerapkan kerja sama dengan teman lainnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan solusi melalui penggunaan model pembelajaran yang inovatif. Salah satu yang bisa diterapkan yaitu model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) (Karini et al., 2020; Saragih, 2023). Model pembelajaran TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Fuji et al., 2022; Harahap, 2020).

Penerapan metode TGT dalam pembelajaran PJOK, khususnya dalam materi Gerak Dasar Lokomotor dan Non Lokomotor, dapat memberikan alternatif yang menarik dan lebih kontekstual bagi siswa. Dengan menentukan kelompok secara heterogen, siswa dapat belajar bagaimana menyusun strategi dengan teman barunya, sehingga bisa meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi, dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan metode *Teams Games Tournament* dalam pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor dan Non Lokomotor di kelas
3.1 MI IMAMI Kepanjen. Diharapkan dengan menggunakan metode ini, hasil kerja sama siswa dapat meningkat, dan siswa dapat lebih bersosialisasi.

METHOD

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Taggart. Penelitian dilaksanakan di MI IMAMI Kepanjen, Malang, dengan subjek sebanyak 29 siswa kelas 3.1. Penelitian terdiri atas dua siklus yang masing-masing mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, rubrik penilaian kerja sama, dan catatan refleksi. Indikator keberhasilan ditentukan berdasarkan peningkatan kemampuan siswa dalam bekerja sama selama kegiatan kelompok dan turnamen.

RESULTS AND DISCUSSION

Studi kegiatan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Langkah-langkah tindakan dalam setiap siklus adalah sebagai berikut:

Siklus 1

Tahap perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi hasil belajar melalui observasi terhadap aktivitas siswa dalam pembelajaran materi Gerakan Dasar Lokomotor dan Non Lokomotor, termasuk partisipasi mereka dalam diskusi kelompok serta wawancara dengan guru dan siswa untuk mengetahui persepsi terhadap materi dan metode pembelajaran. Selain itu, praktikan juga mengukur tingkat kerja sama dengan mengamati interaksi siswa selama proses belajar, mencatat respons dan minat mereka terhadap kegiatan, serta mengadakan diskusi kelompok untuk menggali motivasi dan keterlibatan siswa. Pada tahap ini praktikan mengembangkan modul ajar yang mengintegrasikan metode *Teams Games Tournament (TGT)* dengan materi gerak dasar lokomotor dan non lokomotor, kemudian melakukan uji coba terbatas untuk memperoleh umpan balik dan revisi. Praktikan juga menyusun instrumen tes hasil belajar yang mencakup pemahaman konsep gerak lokomotor dan non lokomotor, lengkap dengan rencana administrasi, format, jadwal pelaksanaan, serta cara penilaian.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Praktik dan Kerja Sama Sesi 1

No.	Aspek yang dinilai	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
1.	Ketepatan Gerakan Lokomotor	Gerakan sesuai instruksi, benar, ritmis	Gerakan cukup benar tetapi kurang ritmis	Gerakan tidak sesuai instruksi / gagal
2.	Ketepatan Gerakan Non Lokomotor	Gerakan dilakukan dengan baik, seimbang	Gerakan agak kaku/kurang seimbang	Gerakan salah/tidak dilakukan
3.	Partisipasi Anggota	Semua anggota berpartisipasi aktif	Sebagian anggota pasif	Hanya sedikit anggota yang terlibat
4	Kerja Sama Kelompok	Kompak, saling membantu & mendukung	Kadang masih kurang kompak	Tidak ada kerja sama, cenderung individu

5.	Sikap Emosional	Positif, ceria, saling menghargai	Kadang masih menunjukkan kurang sabar	Mudah marah/merajuk, tidak menghargai teman

Skor Maksimal per Kelompok = 15
Konversi Nilai = (Skor ÷ 15) × 100

Tahap pelaksanaan diawali dengan praktikan menyiapkan peralatan, seperti lompat tali, kemudian memasuki kelas dengan menyapa siswa dan mengajak mereka berdoa bersama. Setelah itu, praktikan melakukan apersepsi dengan memperkenalkan materi secara menarik, dilanjutkan dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai gerak dasar lokomotor dan non lokomotor untuk menggali pengetahuan awal siswa. Kagiatan dilaksanakan di halaman sekolah. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi lima kelompok kecil melalui metode berhitung, lalu masing- masing kelompok diberi tugas berdiskusi untuk bekerja sama dalam permainan lompat tali.

Tabel 2. Daftar Nama Anggota Tiap Kelompok Sesi 1

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5
Rafif Berlian Abid Aura Adheeva Shanum	Adam Hafidl Wangga Azzita Calista Faiz	Akhtar Azalea Fadhoo Mada Daryn Enzo	Raka Alvian Hafiz Khilya Raqilla Athaya	Ghaizka Kanaya Zahra Razel Abidzar

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan metode TGT berjalan cukup baik, meskipun masih ditemui kendala dalam kerja sama siswa. Beberapa siswa terlihat enggan bekerja sama dengan anggota kelompok yang tidak sesuai pilihannya, bahkan ada yang berpindah kelompok tanpa izin sehingga mengganggu jalannya diskusi. Sebagian siswa juga menunjukkan sikap emosional, seperti merajuk dan kurang bersemangat karena tidak ditempatkan bersama teman dekat. Namun, terdapat pula kelompok yang mampu berdiskusi dengan baik, saling berbagi tugas, dan berpartisipasi aktif dalam permainan. Kondisi ini menunjukkan bahwa praktikan masih perlu menguatkan perannya sebagai fasilitator, terutama dalam menegaskan aturan dan memberikan motivasi agar semua siswa dapat bekerja sama tanpa memilih-milih teman.

Tabel 3. Hasil Penilaian Praktik dan Kerja Sama Sesi 1

Kelompok	Ketepatan Gerakan Lokomotor	Ketepakatan Gerakan Non Lokomotor	Partisipasi Anggota	Kerja sama Kelompok	Sikap Emosional	Total Skor
1	2	2	2	1	2	9
2	3	3	2	1	1	10
3	3	3	2	2	2	12
4	2	2	2	2	1	9
5	3	3	3	2	2	13

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai dan Status Kelulusan Kelompok Sesi 1

Kelompok	Rata-rata Skor	Nilai rata-rata	Keterangan (Tuntas/Belum)
1	9	60	Belum
2	10	67	Belum
3	12	80	Tuntas
4	9	60	Belum
5	13	87	Tuntas

Refleksi dari pelaksanaan siklus 1 memperlihatkan bahwa penerapan metode TGT mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terlihat dari beberapa kelompok yang aktif berdiskusi dan kompak bekerja sama. Namun, masih ditemukan kelemahan, seperti adanya siswa yang belum bisa menerima pembagian kelompok secara adil, siswa yang berpindah kelompok tanpa izin, serta ketidak merataan kerja sama antar siswa. Oleh karena itu, praktikan perlu lebih menekankan aturan sejak awal, menanamkan pentingnya kerja sama tanpa membeda-bedakan teman, serta memberikan penguatan positif berupa pujian atau reward kepada kelompok yang sudah kompak agar dapat menjadi contoh bagi kelompok lainnya.

Siklus 2

Tahap perencanaan dilakukan dengan mengidentifikasi hasil belajar melalui observasi aktivitas siswa pada sesi 1 dalam pembelajaran materi Gerakan Dasar Lokomotor dan Non Lokomotor, termasuk partisipasi mereka dalam diskusi dalam kelompok untuk mengetahui persepsi terhadap materi maupun metode pembelajaran. Selain itu, praktikan

mengukur tingkat kerja sama dengan mengamati interaksi siswa selama proses belajar, mencatat respons dan minat mereka terhadap kegiatan, serta mengadakan diskusi kelompok untuk menggali motivasi siswa. praktikan juga terus mengembangkan modul ajar dengan mengintegrasikan metode *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi gerak dasar, kemudian melakukan uji coba terbatas untuk mendapatkan umpan balik. Selanjutnya, praktikan menyusun instrumen tes hasil belajar dalam bentuk praktik, dengan menyusun rencana administrasi, format, jadwal pelaksanaan, serta cara penilaiannya.

Tabel 5. Rubrik Penilaian Praktik dan Kerja Sama Sesi 2

No.	Aspek Penilaian	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
1.	Penerimaan Kelompok	Menerima semua anggota tanpa membeda-bedakan, menghargai pendapat, terbuka	Menerima sebagian anggota, kadang kurang menghargai perbedaan	Tidak menerima anggota tertentu, menolak atau meremehkan pendapat
2.	Interaksi Sosial	Aktif berinteraksi positif, membantu teman, menjaga kekompakan	Berinteraksi cukup baik namun kadang pasif atau kurang responsif	Tidak mau berinteraksi, mengganggu, atau bersikap negatif
3.	Partisipasi Turnamen	Berpartisipasi penuh, aktif, dan memberi kontribusi nyata	Berpartisipasi cukup, kadang masih bergantung pada teman	Tidak berpartisipasi, hanya bergantung pada kelompok
4.	Antusiasme	Sangat bersemangat, mendukung teman, menunjukkan ekspresi positif	Antusiasme sedang, sesekali pasif	Tidak menunjukkan semangat, tampak acuh

5.	Fokus Diskusi	Fokus, mendengarkan, dan memberi ide relevan sepanjang diskus	Fokus sebagian waktu, sesekali teralihkan	Tidak fokus, sering tidak memperhatikan atau mengganggu diskusi

Skor Maksimal per Kelompok = 15
Konversi Nilai = (Skor ÷ 15) × 100

Tahap pelaksanaan dimulai dengan praktikan menyiapkan peralatan yang dibutuhkan, seperti lompat tali dan cone. Setelah memasuki kelas, praktikan menyapa siswa dan meminta salah satu siswa memimpin doa bersama. Kemudian, praktikan melakukan apersepsi dengan mengulang kembali materi sebelumnya mengenai gerak dasar lokomotor dan non lokomotor secara singkat, sekaligus mengumumkan bahwa akan diadakan lomba lompat tali dan lari antar kelompok di halaman masjid. Selanjutnya, siswa langsung dibagi menjadi lima kelompok kecil dan diberi tugas untuk mendiskusikan pembagian peran agar semua anggota dapat terlibat dalam olahraga lompat tali.

Tabel 6. Daftar Nama Anggota Tiap Kelompok Sesi 2

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4	Kelompok 5
Adheeva Adam Raka Azzita Azalea Hafidl	Hafiz Shanum Alvian Ghaizka Fadhoo Enzo	Berlian Abidzar Akhtar Aura Calista Khilya	Rafif Wangga Kanaya Athaya Faiz Daryn	Mada Zahra Abid Razel Raqilla

Hasil observasi pada siklus 2 menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan siklus sebelumnya. Sekitar 80% siswa sudah mampu fokus berdiskusi dengan kelompok masing-masing, lebih menerima pembagian kelompok, serta mengikuti aturan yang telah ditetapkan praktikan. Interaksi sosial antar siswa juga mulai berkembang positif, terlihat dari beberapa siswa yang mampu bercanda dan berkomunikasi lebih akrab meskipun tidak satu kelompok dengan sahabat dekatnya. Pelaksanaan tournament berlangsung lancar, seluruh kelompok dapat mengikuti permainan hingga akhir tanpa hambatan, dan antusiasme siswa terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan siklus pertama. Hampir semua siswa terlibat aktif baik dalam diskusi maupun permainan, meskipun masih ada sebagian kecil yang perlu diarahkan agar tetap fokus.

Tabel 7. Hasil Penilaian Praktik dan Kerja Sama Sesi 2

Kelompok	Penerimaan Kelompok	Interaksi Sosial	Partisipasi Turnamen	Antusiasme	Fokus Diskusi	Total Skor
1	2	2	2	3	2	11
2	2	2	3	3	2	12
3	2	3	3	3	2	13
4	2	3	3	2	2	12
5	3	3	3	2	3	14

Tabel 8. Rekapitulasi Nilai dan Status Kelulusan Kelompok Sesi 2

Kelompok	Rata-rata Skor	Nilai rata-rata	Keterangan (Tuntas/Belum)
1	11	73	Belum
2	12	80	Tuntas
3	13	87	Tuntas
4	12	80	Tuntas
5	14	93	Tuntas

Refleksi dari siklus 2 menunjukkan adanya kemajuan yang cukup signifikan. Siswa mulai terbiasa dengan metode TGT sehingga kerja sama dalam kelompok meningkat, dengan sekitar 80% siswa sudah mampu berdiskusi secara fokus dan menerima pembagian kelompok dengan lebih lapang. Hal ini menandakan tujuan penerapan TGT untuk meningkatkan kerja sama mulai tercapai. Selain itu, interaksi sosial antar siswa berkembang lebih baik, aktivitas tournament berjalan lancar, dan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup serta menyenangkan(Inayati & Sufathan, 2022). Meski begitu, praktikan tetap perlu memberikan penguatan positif serta memantau keterlibatan siswa agar peningkatan kerja sama dapat lebih merata pada semua kelompok.

CONCLUSION

Penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) terbukti efektif dalam meningkatkan kerja sama siswa pada pembelajaran PJOK di MI IMAMI Kepanjen. Melalui kegiatan permainan dan turnamen kelompok, siswa belajar untuk bekerja sama, menghargai teman, dan berkompetisi secara sehat (Inayati & Trianingsih, 2019). Guru disarankan untuk menerapkan metode TGT pada mata pelajaran lain sebagai alternatif

pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan kerja sama antar siswa.

REFERENCES

Anwar, J. F., & Hartono, S. (2019). Hubungan Aktivitas Fisik Di Luar Jam Pelajaran PJOK Dengan Tingkat Kebugaran Jasmani. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, 7(3), 43–47.

Fuji, N., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. Tarbiatuna: Jurnal Of Islamic Education Studies, 2(2), 164–172.

Inayati, I. N. (2021). Tantangan Dan Inovasi Pelaksanaan Model Sekolah Ramah Anak Di Masa Pandemi Covid 19. *Preschool: Jurnal Perkembangan Dan Pendidikan Anak*, *3*(1), 32–39. http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/preschool/article/view/14973

Inayati, I. N., & Sufathan, M. R. (2022). IMPLEMENTASI METODE TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA MAGNETIC BOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA Abstrak : Keywords : T eams Games Tournament , Magnetic Board , Hasil Belajar THE IMPLEMENTAT. *Al-Adawat*, *01*(01), 50–61.

Inayati, I. N., & Trianingsih, R. (2019). RELEVANSI PENDEKATAN PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF DI SD/MI DENGAN KONSEP MADRASAH/SEKOLAH RAMAH ANAK. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, *3*(2), 139–153.

Karini, N. W., dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan Seting Lesson Study terhadap Sikap Ilmiah Peserta Didik. Indonesian Journal of Educational Research and Review, 3(1), 86.

Rahmayuni, S., dkk. (2023). Merumuskan Visi dan Misi pada Pendidikan Dasar dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Indonesia. Aulad: Journal on Early Childhood, 6(2), 234–243. https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.504