



PENGARUH MODEL TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS III MATERI VARIASI GERAK BERJALAN DAN BERLARI DI SEKOLAH DASAR

Heliza Ayuningsi Sitorus¹, Khairul Usman², Winara³, Tiarnita Maria Sarjani Br. Siregar⁴, Fajar Sidik Siregar⁵

Jurusan Pendidikan Pra-sekolah dan Sekolah Dasar^{1,2,3,4,5}

Universitas Negeri Medan^{1,2,3,4,5}

Email: helizasitorus2808@gmail.com

Corresponding author:

Heliza Ayuningsi Sitorus

Universitas Negeri Medan

Email: helizasitorus2808@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis media Kokami terhadap minat belajar siswa kelas III SD Swasta Advent Martoba Pematangsiantar pada pembelajaran PJOK materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain pre-experimental berupa one group pretest-posttest design. Subjek penelitian melibatkan 24 siswa kelas III yang diberikan perlakuan berupa penerapan model TGT berbasis media Kokami. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan yang disusun berdasarkan indikator perhatian, perasaan senang, keterlibatan, dan ketertarikan siswa, serta dokumentasi sebagai data pendukung. Data dianalisis melalui uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 2,26 pada saat pretest menjadi 3,12 pada saat posttest dengan selisih peningkatan sebesar 0,86 poin. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar -7,538 dengan $df = 23$ dan nilai Sig. sebelum dan sesudah perlakuan. Minat belajar siswa meningkat dari kategori rendah dan sangat rendah menjadi kategori tinggi serta sangat tinggi. Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbasis media Kokami berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK di sekolah dasar

Kata kunci: Media Kokami; Minat Belajar; Team Games Tournament

Abstract: This research aimed to determine the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model based on Kokami media on the learning interest of third-grade students at SD Swasta Advent Martoba Pematangsiantar in PJOK lessons regarding basic waling and running motion variaton. This research used a quantitative method with a pre-experimental one group pretest-posttest design. The research subjects involved were 24 third-grade students who received the TGT model treatment based on Kokami media. Data collection involved documentation learning interest questionnaire based on indicators of attention, feelings of pleasure, involvement, and interest, distributed before and after the treatment. Data were analyzed using normality, homogeneity, and hypothesis testing using the paired sample t-test. The results showed that the average student learning score increased from 2.26 in the pretest to 3.12 in the posttest, with an increase of 0.86 points. The hypothesis test yielded a t-value of -7.538 with $df = 23$ and a Sig. (2-tailed) value of $0.001 < 0.05$, indicating a difference in average interest before and after treatment. Learning interest levels improved from low and very low to high and very high categories. The implementation of the TGT model based on Kokami media influences student learning interest in physical education at the elementary school.

Keywords: Kokami Media; Learning Interest; Team Games Tournament

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang menekankan aktivitas fisik sebagai sarana pembelajaran untuk mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional siswa secara seimbang (Anggia, 2025; Caracuel-Cáliz, 2025). Pembelajaran PJOK bagi siswa kelas III Sekolah Dasar memerlukan penyesuaian dengan



karakteristik kognitif operasional konkret, karena siswa pada rentang usia sekolah dasar kelas III berada pada tahap concrete operational dan menunjukkan karakteristik seperti *classification*, *seriation*, *reversibility*, dan *decentration* (Hayat, 2024). Fokus instruksional diarahkan pada pengalaman langsung dan strategi pembelajaran yang aktif serta variatif, karena metodologi aktif berbasis aktivitas fisik meningkatkan partisipasi, motivasi, keterlibatan, dan perkembangan fisik, kognitif, serta emosional siswa sekolah dasar (Caracuel-Cáliz, 2025).

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran PJOK adalah minat belajar siswa. Minat belajar mencerminkan kondisi psikologis yang ditandai dengan perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan, termasuk dalam materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari yang menjadi dasar pengembangan keterampilan motorik (Febriansyah, 2025; Putri, 2024). Namun, berdasarkan studi awal terhadap 24 siswa kelas III, rata-rata minat belajar tercatat sebesar 2,26. Data tersebut menunjukkan bahwa 70,8% siswa berada pada kategori rendah dan sangat rendah yang mengindikasikan adanya urgensi intervensi dalam proses pembelajaran, sejalan dengan temuan bahwa minat belajar PJOK pada siswa sekolah dasar masih dapat tergolong rendah dan perlu ditingkatkan melalui perhatian pada kondisi pembelajaran, fasilitas, serta strategi motivasi.

Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Model ini menekankan kerja sama dalam kelompok permainan edukatif, serta kompetisi sehat melalui sistem turnamen yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penerapan model TGT dapat diperkuat dengan penggunaan media pembelajaran konkret, salah satunya adalah media Kokami (Kotak Kartu Misterius). Media ini menggabungkan unsur permainan melalui kartu berisi pertanyaan, tantangan, serta *reward* yang mampu merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa. Integrasi model TGT dengan media Kokami diharapkan dapat membangun suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa model TGT dan media Kokami memiliki pengaruh positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Penelitian Fitri (2023) menunjukkan bahwa penerapan TGT berbantuan Kokami berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, Zahara dan Saputra (2024) menemukan bahwa model TGT dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta penelitian Erviani *et al.*, (2022) yang menunjukkan bahwa TGT berbantuan Kokami berpengaruh terhadap keterampilan kolaborasi siswa. Terbatasnya literatur mengenai pengaruh model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media Kotak Kartu Misterius (Kokami) terhadap minat belajar PJOK menunjukkan adanya kesenjangan penelitian. Fakta tersebut menegaskan urgensi investigasi lebih mendalam guna mengevaluasi pengaruh model dan media tersebut dalam lingkup sekolah dasar. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media Kotak Kartu Misterius (Kokami) terhadap minat belajar siswa kelas III sekolah dasar, khususnya pada materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari.



METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest (pre-experimental design)*. Desain ini melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Pengukuran dilakukan melalui *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan) untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis media.

Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Advent Martoba Pematangsiantar pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026, tepatnya pada tanggal 20 Januari sampai 13 Februari 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media Kokami, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa pada materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari. Minat belajar diukur berdasarkan indikator perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, dan perhatian.

Prosedur penelitian dilakukan melalui tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan analisis data. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun perangkat pembelajaran, instrumen penelitian berupa angket minat belajar, serta mendesain media Kokami. Tahap pelaksanaan meliputi pemberian *pretest* untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa, dilanjutkan dengan penerapan model TGT berbasis media Kokami dalam pembelajaran, dan diakhiri dengan pemberian *posttest*. Tahap analisis data dilakukan dengan mengolah dan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk menarik kesimpulan.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar dengan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen ini disusun berdasarkan indikator minat belajar dan telah melalui uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* serta uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk memastikan keabsahan dan konsistensi data.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto atau rekaman kegiatan pembelajaran.

Analisis data mengimplementasikan statistik inferensial dengan uji prasyarat normalitas melalui metode *Shapiro-Wilk*. Pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* diaplikasikan pada data yang berdistribusi normal, sedangkan data yang tidak memenuhi asumsi normalitas dianalisis melalui uji alternatif non-parametrik *Wilcoxon Signed-Rank Test*. Seluruh prosedur pengambilan keputusan statistik ditetapkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada 24 siswa kelas III SD Swasta Advent Martoba Pematangsiantar pada materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari. Pembelajaran menggunakan model *Team*



Games Tournament (TGT) berbasis media Kokami dilakukan setelah pengambilan data awal (*pretest*). Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Hasil uji menunjukkan bahwa 16 butir pernyataan dinyatakan valid, serta nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,806 yang mengindikasikan bahwa instrumen reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Hasil data menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan model TGT berbasis media Kokami. Rata-rata skor *pretest* sebesar 2,26 meningkat menjadi 3,12 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 0,86.

Secara kategoris, sebelum perlakuan sebagian besar siswa berada pada tingkat minat belajar rendah hingga sangat rendah. Setelah perlakuan, seluruh siswa mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi hingga sangat tinggi. Hal ini menunjukkan adanya perubahan yang positif dalam minat belajar siswa setelah pembelajaran diterapkan.

Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* mengindikasikan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Meskipun uji homogenitas menunjukkan varians data yang tidak homogen, kondisi tersebut tidak mengganggu validitas analisis karena penelitian ini menerapkan desain *one group pretest-posttest*. Penggunaan subjek yang identik dalam pengukuran berulang meniadakan urgensi asumsi homogenitas antarkelompok dalam prosedur statistik.

Hasil pengujian hipotesis melalui *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 yang berimplikasi pada penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Temuan ini mengindikasikan adanya pengaruh penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media Kokami terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media Kokami memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Peningkatan skor rata-rata dari 2,26 menjadi 3,12 mengindikasikan bahwa pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dan kerja sama kelompok mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal.

Temuan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa minat belajar ditandai oleh perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model TGT memfasilitasi interaksi sosial melalui kerja kelompok dan kompetisi yang sehat, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Media Kokami yang digunakan dalam penelitian ini terbukti mampu memperkuat efektivitas penerapan model TGT dalam pembelajaran. Melalui penggunaan kartu tantangan, hadiah, dan hukuman yang dirancang secara sistematis, proses belajar menjadi lebih menarik, variatif, dan jauh dari kesan monoton, sehingga mendorong rasa ingin tahu serta motivasi intrinsik siswa untuk terlibat aktif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Alatas dan Oktora (2018), Binar (2013), serta Ummah (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi model TGT dengan media Kokami mampu menciptakan suasana belajar berbasis permainan yang menyenangkan dan menantang, sekaligus meningkatkan partisipasi siswa dalam berbagai konteks mata pelajaran.

Peningkatan minat belajar siswa dalam penelitian ini tercermin pada seluruh indikator yang diukur, mencakup aspek perhatian, keterlibatan aktif, ketertarikan terhadap aktivitas pembelajaran,



dan perasaan senang selama proses belajar berlangsung. Keempat aspek tersebut mengindikasikan bahwa pengaruh model TGT berbasis media Kokami tidak bersifat parsial, melainkan menyeluruh terhadap dimensi psikologis minat belajar siswa. Hal ini menguatkan temuan Aswiyana dan Puspitasari (2024), yang menyatakan bahwa penerapan TGT dengan Kokami tidak hanya meningkatkan kerja sama dan kolaborasi siswa, tetapi juga mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara simultan sehingga pengalaman belajar menjadi lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh berbagai kajian sebelumnya yang menegaskan efektivitas model TGT dalam meningkatkan minat dan hasil belajar melalui pendekatan kooperatif berbasis permainan edukatif. Alatas dan Oktora (2018) menunjukkan bahwa TGT berbantuan Kokami efektif meningkatkan hasil belajar dan minat pada konsep fluida statis, sementara Binar (2013) menemukan bahwa TGT dengan Kokami mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA pada materi energi alternatif. Selain itu, penelitian Ummah (2024) dan Yalin (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan TGT dengan Kokami dapat memperbaiki keterampilan berbicara dan hasil belajar siswa melalui keterlibatan yang lebih intens dalam aktivitas permainan. Oleh karena itu, kombinasi model TGT dan media Kokami dapat diposisikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran inovatif dalam PJOK di sekolah dasar, terutama untuk menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan interaksi antarsiswa, dan memperkaya variasi metode yang digunakan guru di kelas.

Meskipun memberikan hasil yang positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis yang perlu dipertimbangkan dalam menginterpretasikan temuan. Tidak adanya kelompok kontrol membatasi kekuatan kesimpulan kausal, karena peluang pengaruh faktor luar belum sepenuhnya dapat dieliminasi. Selain itu, jumlah sampel yang terbatas dan durasi perlakuan yang relatif singkat berpotensi memengaruhi stabilitas dan tingkat generalisasi hasil penelitian. Sejalan dengan rekomendasi desain penelitian kuantitatif yang dikemukakan Sugiyono (2019), penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat (misalnya melibatkan kelompok kontrol dan randomisasi), memperluas jumlah serta variasi karakteristik sampel, dan memperpanjang durasi intervensi. Upaya tersebut diharapkan menghasilkan temuan yang lebih komprehensif, robust, dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas pada konteks pembelajaran PJOK di berbagai satuan pendidikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media Kokami terbukti memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar PJOK siswa kelas III pada materi variasi gerak dasar berjalan dan berlari. Efektivitas intervensi ini ditunjukkan oleh kenaikan skor rata-rata dari 2,26 (*pretest*) menjadi 3,12 (*posttest*), yang disertai pergeseran distribusi kategori dari dominasi rendah atau sangat rendah menjadi seluruhnya tinggi atau sangat tinggi. Hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan adanya perbedaan performa minat yang substansial antara kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.



Berdasarkan temuan penelitian, disarankan bahwa guru dapat menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) berbasis media Kokami sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran PJOK. Bagi siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran berbasis kelompok, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta minat belajar secara berkelanjutan. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, melibatkan sampel yang lebih luas, serta menerapkan pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams Games Tournament) Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104. <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Aditya, R., Helmi, B., Usman, K., & Lusiana, L. (2024). Sosialisasi Pengembangan Peralatan Modifikasi Atletik pada Pembelajaran PJOK Tingkat Sekolah Dasar Se Kecamatan Berastagi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 316–327. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/JPMD/article/view/485>
- Anggia, A. (2025). *The Importance of Physical Education in Elementary Schools for Child Development: A Literature Review*. *Journal of Salutare*.
- Alatas, A. S., & Oktora, R. (2018). Pengaruh model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Kokami terhadap hasil belajar siswa pada konsep fluida statis. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta
- Al Fathan, K. M., Andriani, K. M., Nurjanah, M., Munawaroh, R. Z., & Dewi, D. T. (2022). Analisis Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6914–6921. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3392>
- Armadani, N., Wijayanti, R. . R., & Aini, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Model TGT (Teams Games Tournament) dan Media E-Komika ditinjau dari Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4533–4539. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2747>
- Aswiyana, N., & Puspitasari, S. (2024). The influence of the Teams Games Tournament model with Kokami on student collaboration. *Jurnal Pendidikan*.
- Binar, N. (2013). Pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan media Kokami untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPA pokok bahasan energi alternatif di SDN Gebang 01 Jember. Skripsi. Universitas Jember.
- Caracuel-Cáliz, R., Ubago-Jiménez, J. L., Alonso-Vargas, J. M., & Melguizo-Ibáñez, E. (2025). *Impact of Active Methodologies Involving Physical Activity on Primary School Students: A Systematic Review (2018–2024)*. *Sports*.
- Erviani, I., Hambali, H., & Thahir, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Kokami Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 2(3), 30–38. <https://doi.org/10.51574/jrip.v2i3.680>
- Fahrizal, Rusli, Sarifin, Dos Santos, H. A., & Jaya, A. (2023). *Analysis of Interest and Motivation for*



Learning Physical Education in Students. Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga.

- Fauzi, A., & Masrupah, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ngaos: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 11–20.
- Fitri, Widia, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament) Dengan Media Kokami Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 2 Rejosari. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Hardiyanti, Reza, P., & Mujazi. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Kokami Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V Pada Madrasah Ibtidaiyah Miftah Assa'adah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(2), 812–821.
- Hayat, F., Khan, M., Ahmad, S., Kamran, M., & Maleeha. (2024). *Exploring the Characteristics of Concrete Operational Stage among Primary School Students*. Qlantic Journal of Social Sciences and Humanities.
- Isnaini, Nur, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Maslihan, M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Kotak dan Kartu Misterius (kokami) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Ketuntasan Belajar Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Bola Volly di Kelas XII Mipa 1 Sma Negeri 2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 5(2), 178–187.
- Mu'minah, N., & Purmadi, A. (2022). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 104. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5122>
- Musthofa, Alfian, A., Siyam, Faviotus, F., Setiyadi, Cahya, A., Wardani, Kusuma, Y., & Aisyah, S. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Kotak Kartu Misterius (Kokami) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Muthola Muthola ' ah. *Mantiqu Tayr: Journal of Arabic Language*, 4(2), 517–533.
- Nuralisa, Fatimah, S., Vitasari, M., & Nestiadi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Tema Pelestarian Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 12(1), 33–48.
- Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>
- Putri, A. A., Ridhwan, A. S. N., Zahra, F. R., Handayani, N. A., Maharani, N., Rahmadini, R., & Mulyana, A. (2024). *Menumbuhkan Minat dan Keterampilan Berolahraga melalui Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar*. Indo-MathEdu Intellectuals Journal.
- Ramadhani, Tri, H., Hikmah, Nurul, L., Nurfadilah, Harfzah, M., Rega, Rasendrya, N., Septiani, Anggia, P., Ferdiansyah, F., & Muwaffaq, F. (2025). Urgensi Mata Pelajaran Pendidikan , Jasmani , Olahraga , dan Kesehatan bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan T*, 9(2), 12078–12087.
- Rozi, F. (2022). Penguatan Dasar Pendidikan Jasmani dan Teknologi Pendidikan Pada Kelompok Kerja



- Guru Pendidikan Jasmani. *PUNDIMAS-Publikasi Kegiatan Abdimas*, 1–5.
<https://doi.org/10.37010/pnd.v1i1>
- Solihatun, S., Sururuddin, M., Alwi, M., & Kudsiah, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran KOKAMI (Kotak Kartu Misterius) Pada Muatan IPA Untuk Kelas IV MI NWDI Pringgasela. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 230–238. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.862>
- Sugiono, S., Stibies, Cecilia, J., & Istiyono, I. (2024). Pertimbangan Guru dalam Memberikan Penilaian Mata Pelajaran PJOK Berdasarkan Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Sorong. *Unimuda Sport Journal: Jurnal Pendidikan Jasmani*, 5, 88–96. <https://unimuda.e-journal.id/unimudasportjurnal/index>
- Sugiyono, S. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In S. Sutopo (Ed.), *Penerbit Alfabeta Bandung* (1st ed.). CV. ALFABETA.
- Ula, Syaripatul, Siti, N., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Ummah, S. (2024). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan media Kokami untuk meningkatkan keterampilan berbicara. Skripsi. MA Al-Jawami Cileunyi.
- Yalin, W. F. (2023). Pengaruh model pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan media Kokami terhadap hasil belajar siswa. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung.
- Zahara Shafa, S. D. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SDN Pondok Cabe Ilir 01. In *Jurnal UMJ*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/2355>