



IMPLEMENTASI MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBASIS *GAMES* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF LEMPAR TANGKAP PADA SISWA KELAS IV SDN CAHAYA BARU

Muhammad Furqan Hafizi¹, Akhmad Amirudin², Ramadhan Arifin³, Norma Anggara⁴

Program Studi Pendidikan Jasmani JPOK, Universitas Lambung Mangkurat^{1,2,3,4}

e-mail: furqanhafidzy042@gmail.com¹, akhmad.amirudin@ulm.ac.id²,

ramadhan.arifin@ulm.ac.id³, norma.anggara@ulm.ac.id⁴

Diterima: 20/7/2026; Direvisi: 3/9/2026; Diterbitkan: 7/9/2026

ABSTRAK

Siswa sekolah dasar perlu memiliki kemampuan motorik dasar, seperti keterampilan melempar dan menangkap secara manipulatif. Namun, hasil belajar siswa kelas empat di SDN Cahaya Baru menunjukkan bahwa kemampuan tersebut belum optimal karena sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dengan strategi *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan kemampuan melempar dan menangkap secara manipulatif. Berdasarkan model Kemmis dan McTaggart, penelitian ini menggunakan teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari empat tahapan yang dilaksanakan dalam dua siklus: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan dari kelas empat SDN Cahaya Baru. Metode deskriptif kuantitatif yang didasarkan pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan melalui observasi dan evaluasi keterampilan gerak manipulatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan gerak manipulatif siswa berhasil ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif TGT berbasis permainan. Dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 57,14% (12 siswa mencapai ketuntasan), nilai rata-rata pada Siklus I adalah 70,83. Nilai rata-rata meningkat menjadi 80,36 pada Siklus II, dan 19 siswa mencapai tingkat ketuntasan klasikal sebesar 90,48%. Hasil ini menyimpulkan bahwa siswa kelas empat SDN Cahaya Baru dapat meningkatkan keterampilan melempar dan menangkap secara manipulatif dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis permainan.

Kunci: *Model Cooperative Learning TGT, Gerak Manipulatif Lempar Tangkap, Games*

ABSTRACT

Elementary school pupils need to have basic motor abilities, such as manipulative throwing and catching. However, learning outcomes for fourth-grade students at SDN Cahaya Baru showed that these abilities were not yet at their best because some of the children had failed to meet the Minimum Mastery Criteria (KKM). This study used a game-based cooperative learning model with the *Teams Games Tournament* (TGT) strategy to enhance manipulative throwing and catching abilities. Based on the Kemmis and McTaggart model, the study used the Classroom Action Research (CAR) technique, which consists of four stages that were carried out over two cycles: planning, action implementation, observation, and reflection. Twelve boys and nine girls from SDN Cahaya Baru's fourth grade served as the subjects. Quantitative descriptive methods based on average scores and learning mastery percentages were used to analyse the



data, which were gathered through observation and the evaluation of manipulative movement skills. The outcomes showed that the students' manipulative movement skills were successfully enhanced by the game-based TGT Cooperative Learning paradigm. With a classical mastery percentage of 57.14% (12 students attaining mastery), the average score in Cycle I was 70.83. The average score increased to 80.36 in Cycle II, and 19 pupils attained a classical mastery rate of 90.48%. These results lead to the conclusion that fourth-grade students at SDN Cahaya Baru can improve their manipulative throwing and catching skills by using the game-based Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning model.

Keywords: *Cooperative Learning, Teams Games Tournament (TGT), Throwing and Catching Manipulative Skills, Games*

PENDAHULUAN

PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) merupakan hal yang esensial dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Selain meningkatkan kebugaran fisik dan kesehatan, kegiatan PJOK juga memupuk perkembangan keterampilan motorik, kemampuan kognitif, sportivitas, kerja sama tim, dan rasa tanggung jawab. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu dirancang secara cermat menggunakan pendekatan yang menarik dan aktif, dengan menempatkan siswa sebagai pusat dari proses pembelajaran. Salah satu faktor kunci yang memengaruhi kualitas dan kebermaknaan pendidikan ini adalah pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa (Amirudin, 2019).

Pembelajaran gerak dasar di tingkat sekolah dasar menjadi landasan bagi pengembangan keterampilan olahraga anak di masa depan. Gerak manipulatif yaitu kemampuan mengontrol atau memanipulasi objek melalui gerakan tertentu seperti melempar, menangkap, memukul, dan menendang merupakan bagian penting dari gerak dasar. Pengembangan keterampilan melempar dan menangkap sejak dini sangatlah penting karena keterampilan ini melibatkan komponen krusial seperti koordinasi mata-tangan, ketepatan, keseimbangan, dan fokus. Selain itu, keterampilan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai jenis olahraga dan permainan yang diajarkan dalam kurikulum PJOK (Maulana dkk., 2020). Namun, terdapat sejumlah hambatan yang perlu diatasi dalam pelaksanaan PJOK di sekolah dasar. Baik faktor internal maupun eksternal seperti model pembelajaran, penggunaan media, dan strategi pengajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor internal mencakup kondisi kesehatan, motivasi, dan minat belajar. Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru berisiko mengurangi kesempatan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Akibatnya, siswa bisa kehilangan minat atau merasa bosan, serta kehilangan motivasi untuk terlibat sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran. Jika kondisi ini terus berlanjut, perkembangan keterampilan gerak dasar siswa yang idealnya berkembang pesat selama masa sekolah dasar dapat terhambat (Sari dkk., 2024).

Pengembangan keterampilan manipulatif seperti melempar dan menangkap sangat penting bagi siswa sekolah dasar. Selain pengendalian bola, kemampuan ini mencakup koordinasi mata-tangan, akurasi, keseimbangan, dan kemampuan bereaksi terhadap pergerakan objek. Penguasaan keterampilan melempar dan menangkap menjadi landasan bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam berbagai permainan dan olahraga pada tahap pembelajaran selanjutnya. Salah satu model yang dapat digunakan untuk membangun keterampilan ini adalah pembelajaran kooperatif. Melalui kerja sama kelompok, siswa dapat berlatih, saling mendukung, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Rohmadi, 2021). Siswa mungkin merasa pembelajaran lebih menyenangkan jika instruksi dikemas dalam bentuk



permainan. Siswa sering kali lebih bersemangat untuk mencoba dan mengulangi gerakan dalam suasana yang menyenangkan tanpa merasa terbebani oleh tuntutan akademis. Pengulangan semacam ini sangat penting karena keterampilan melempar dan menangkap perlu dilatih secara bertahap dan konsisten. Dengan demikian, aktivitas berbasis permainan tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga meningkatkan motivasi dan kemampuan motorik siswa (Daulay dkk., 2021).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang sangat sesuai dengan karakteristik tersebut. Dalam pendekatan TGT, siswa dibagi ke dalam kelompok berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berlatih dan saling menyemangati dalam memahami serta menerapkan materi pelajaran. Permainan, kompetisi yang sehat, dan kerja kelompok merupakan komponen umum dalam proses pembelajaran TGT. Selain meningkatkan kemampuan motorik, teknik ini juga mendorong interaksi antar-teman sebaya, kerja sama, dan komunikasi. Model TGT sangat efektif bagi siswa sekolah dasar jika dipadukan dengan permainan sederhana dan menghibur yang relevan secara langsung dengan keterampilan gerak yang diajarkan. Melalui latihan ini, siswa dapat mempraktikkan gerakan melempar dan menangkap dengan menjalankan berbagai tugas kelompok, hal ini memastikan bahwa mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam praktik nyata. Kesempatan berlatih bersama teman sebaya memungkinkan siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri dan memperbaiki kesalahan gerakan (Wulandari dkk., 2021).

Menurut Widjaja dkk. (2023), penerapan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan manipulatif siswa dalam melakukan gerakan melempar dan menangkap, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Namun demikian, pengamatan di kelas menunjukkan bahwa tidak semua anak telah sepenuhnya menguasai kemampuan tersebut. Berdasarkan penilaian awal, beberapa siswa kelas empat di SDN Cahaya Baru mengalami kesulitan dalam menerapkan teknik melempar dan menangkap yang tepat. Lemparan yang tidak akurat, gerakan yang kaku, serta kurangnya kesiapan saat menerima bola merupakan indikasi dari masalah-masalah tersebut. Selain itu, beberapa siswa tampak ragu atau cemas selama latihan, yang pada akhirnya membatasi efektivitas sesi latihan tersebut.

Permasalahan ini juga berkaitan dengan proses pembelajaran yang sebagian besar masih mengandalkan metode konvensional. Kesempatan bagi siswa untuk melakukan praktik langsung sangat terbatas dalam pembelajaran yang didominasi oleh penjelasan dan instruksi guru. Akibatnya, keterlibatan sebagian siswa dalam kegiatan menjadi rendah dan minat mereka cepat memudar. Rendahnya keterlibatan siswa selama sesi latihan dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar; hal ini terbukti dari fakta bahwa beberapa siswa tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk keterampilan manipulatif melempar dan menangkap.

Penerapan model TGT dalam pendidikan telah diteliti sebelumnya, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar dan keterampilan kerja sama siswa (Wulandari dkk., 2021). Penelitian lain menunjukkan bahwa model TGT dapat meningkatkan kemampuan melempar dan menangkap siswa sekaligus meningkatkan partisipasi mereka dalam pelajaran Pendidikan Jasmani (PJOK) (Widjaja dkk., 2023). Sementara itu, kegiatan berbasis permainan diketahui dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan motorik siswa dengan memberikan kesempatan untuk belajar melalui praktik langsung (Daulay dkk., 2021). Akan tetapi, masih sedikit penelitian yang secara khusus menggabungkan model TGT dengan kegiatan berbasis



permainan untuk meningkatkan kemampuan manipulatif melempar dan menangkap pada siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan, TGT (Tri-Tested, TGT), untuk siswa kelas empat di SD Cahaya Baru berdasarkan isu dan kendala penelitian. Diharapkan model ini akan memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk terlibat dalam praktik aktif, berkolaborasi dalam kelompok, dan bersenang-senang sambil belajar. Khususnya dalam pembelajaran gerakan manipulatif melempar dan menangkap, aktivitas permainan akan disesuaikan dengan tahap perkembangan dan ciri-ciri siswa sekolah dasar.

Tujuan dari proyek Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk membantu siswa kelas IV di SD Cahaya Baru menjadi pelempar dan penangkap yang lebih baik. Penggabungan model TGT dengan sejumlah aktivitas permainan yang dimaksudkan untuk memfasilitasi pengembangan teknik melempar dan menangkap adalah yang membuat penelitian ini baru. Diharapkan implementasi ini akan meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menumbuhkan lingkungan yang lebih hidup, menarik, dan bermakna. Oleh karena itu, diharapkan siswa akan memperoleh keterampilan melempar dan menangkap dasar sesuai dengan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang merupakan adaptasi dari model Kemmis dan McTaggart. Penelitian dilaksanakan di SDN Cahaya Baru pada bulan Februari hingga April 2026, selama semester genap tahun ajaran 2025–2026. Empat tahapan utama dalam pelaksanaan model PTK ini adalah perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus diulang secara berkelanjutan hingga tercapai perbaikan dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa (Anggara, 2019). Siswa kelas empat di SDN Cahaya Baru diajarkan keterampilan manipulatif melempar dan menangkap melalui model pembelajaran kooperatif TGT yang menggunakan metode berbasis permainan.

Langkah-langkah awal dalam tahap perencanaan meliputi identifikasi tantangan pembelajaran, penyusunan perangkat pembelajaran (seperti modul dan skenario aktivitas), penyiapan sarana dan media, pembuatan instrumen penelitian, serta kerja sama dengan guru mitra. Pada tahap tindakan, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk mengikuti turnamen kecil dan aktivitas permainan menggunakan prosedur model TGT. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk mendokumentasikan penerapan model serta perkembangan keterampilan gerak manipulatif. Di akhir setiap siklus, terdapat tahap refleksi di mana hasil observasi dianalisis dan digunakan sebagai dasar perbaikan untuk siklus berikutnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas empat SDN Cahaya Baru yang terdiri dari dua belas laki-laki dan sembilan perempuan pada semester genap tahun ajaran 2025–2026.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan evaluasi lembar tes psikomotorik berdasarkan indikator penilaian gerak dasar manipulatif (Hadijah dkk., 2019). Penilaian mencakup empat komponen: melempar dan menangkap dengan lintasan datar, melempar dan menangkap dengan lintasan tinggi, melempar dan menangkap bola menyusur tanah, serta melempar ke arah sasaran (dinilai menggunakan skala 1-4). Data dianalisis menggunakan metode kuantitatif deskriptif untuk menentukan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan klasikal berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Penelitian dianggap berhasil jika persentase ketuntasan klasikal mencapai minimal 80%.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Pra Siklus

Sebelum paradigma pembelajaran kooperatif berbasis permainan TGT diterapkan, dilakukan tahap pra-siklus untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan manipulatif melempar dan menangkap bola yang dimiliki siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih mendominasi proses pembelajaran melalui praktik individu dan demonstrasi, sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan teknik melempar dan menangkap yang efektif, serta menunjukkan berbagai kendala seperti koordinasi gerakan yang buruk, arah lemparan yang tidak tepat, dan kurangnya kesiapan saat menerima bola.

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 1, diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,99 dengan total nilai 1.343,75. Hanya empat orang (19,05%) dari dua puluh satu siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara tujuh belas siswa lainnya (80,95%) belum mencapai ketuntasan belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan manipulatif melempar dan menangkap siswa masih tergolong rendah, sehingga diperlukan intervensi perbaikan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan berpusat pada siswa.

Tabel 1. Hasil Belajar Pada Pra Siklus

No	Nama	Hasil	Kriteria Ketuntasan	Keterangan
1	AW	75	70	Tuntas
2	AR	75	70	Tuntas
3	AR	68,75	70	Tidak Tuntas
4	D	56,25	70	Tidak Tuntas
5	DP	50	70	Tidak Tuntas
6	FI	68,75	70	Tidak Tuntas
7	MBR	75	70	Tuntas
8	M	62,5	70	Tidak Tuntas
9	MA	68,75	70	Tidak Tuntas
10	MBA	62,5	70	Tidak Tuntas
11	MBR	68,75	70	Tidak Tuntas
12	MN	62,5	70	Tidak Tuntas
13	MR	62,5	70	Tidak Tuntas
14	MSR	68,75	70	Tidak Tuntas
15	MR	75	70	Tuntas
16	NS	56,25	70	Tidak Tuntas
17	NN	56,25	70	Tidak Tuntas
18	NJ	50	70	Tidak Tuntas
19	PM	62,5	70	Tidak Tuntas
20	R	56,25	70	Tidak Tuntas
21	SA	62,5	70	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai		1343,75		
Rata-Rata		63,99		
Peserta Didik Yang KKM		4		



Peserta Didik Yang Tidak KKM	17
Persentase Pencapaian KKM	19,05%
Persentase Tidak Tercapai KKM	80,95%

Hasil Siklus I

Penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan TGT menjadi langkah awal intervensi pada Siklus I. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok yang beragam dan mengikuti berbagai latihan berbasis permainan yang dirancang untuk mengasah kemampuan manipulatif melempar dan menangkap bola. Selama proses pembelajaran, siswa memiliki kesempatan untuk berlatih, berdiskusi, saling memberikan masukan, serta bekerja sama dalam menyelesaikan setiap permainan.

Tabel 2. Hasil Belajar Pada Siklus I

No	Nama	Hasil	Kriteria Ketuntasan	Keterangan
1	AW	81,25	70	Tuntas
2	AR	75	70	Tuntas
3	AR	62,5	70	Tidak Tuntas
4	D	68,75	70	Tidak Tuntas
5	DP	56,25	70	Tidak Tuntas
6	FI	81,25	70	Tuntas
7	MBR	81,25	70	Tuntas
8	M	62,5	70	Tidak Tuntas
9	MA	75	70	Tuntas
10	MBA	62,5	70	Tidak Tuntas
11	MBR	75	70	Tuntas
12	MN	68,75	70	Tidak Tuntas
13	MR	68,75	70	Tidak Tuntas
14	MSR	81,25	70	Tuntas
15	MR	75	70	Tuntas
16	NS	56,25	70	Tidak Tuntas
17	NN	75	70	Tuntas
18	NJ	50	70	Tidak Tuntas
19	PM	75	70	Tuntas
20	R	75	70	Tuntas
21	SA	81,25	70	Tuntas
Jumlah Nilai		1487,5		
Rata-Rata		70,83		
Peserta Didik Yang KKM		12		
Peserta Didik Yang Tidak KKM		9		
Persentase Pencapaian KKM		57,14%		
Persentase Tidak Tercapai KKM		42,86%		



Hasil evaluasi pada akhir Siklus I dibandingkan dengan tolok ukur awal, menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan gerak manipulatif. Dengan skor rata-rata 70,83, total skor keseluruhan siswa meningkat menjadi 1.487,50, sebagaimana tercantum dalam Tabel 2. Sembilan siswa (42,86%) belum mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 siswa (57,14%) telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Persentase ketuntasan belajar meningkat sebesar 38,09% dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Standar keberhasilan penelitian, yang mensyaratkan setidaknya 80% siswa memperoleh nilai di atas KKM, belum terpenuhi berdasarkan data tersebut.

Hasil Siklus II

Refleksi dari Siklus I menjadi dasar bagi perbaikan pembelajaran pada Siklus II. Perbaikan tersebut meliputi perluasan variasi permainan, penyajian demonstrasi gerakan yang lebih mudah dipahami, optimalisasi kerja sama siswa dalam kelompok, serta pemberian penghargaan dan motivasi kepada kelompok dengan kinerja terbaik. Dibandingkan dengan siklus sebelumnya, pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan kemajuan yang lebih signifikan. Siswa mampu bekerja sama dengan baik bersama anggota kelompoknya selama kegiatan berlangsung, menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi dalam keterampilan melempar dan menangkap, serta tampak lebih terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Belajar Pada Siklus II

No	Nama	Hasil	Kriteria Ketuntasan	Keterangan
1	AW	93,75	70	Tuntas
2	AR	93,75	70	Tuntas
3	AR	81,25	70	Tuntas
4	D	75	70	Tuntas
5	DP	68,75	70	Tidak Tuntas
6	FI	81,25	70	Tuntas
7	MBR	93,75	70	Tuntas
8	M	81,25	70	Tuntas
9	MA	75	70	Tuntas
10	MBA	81,25	70	Tuntas
11	MBR	75	70	Tuntas
12	MN	81,25	70	Tuntas
13	MR	81,25	70	Tuntas
14	MSR	81,25	70	Tuntas
15	MR	93,75	70	Tuntas
16	NS	75	70	Tuntas
17	NN	75	70	Tuntas
18	NJ	62,5	70	Tidak Tuntas
19	PM	81,25	70	Tuntas
20	R	75	70	Tuntas
21	SA	81,25	70	Tuntas
Jumlah Nilai		1687,5		
Rata-Rata		80,36		
Peserta Didik Yang KKM		19		



Peserta Didik Yang Tidak KKM	2
Persentase Pencapaian KKM	90,48%
Persentase Tidak Tercapai KKM	9,52%

Berdasarkan hasil evaluasi pada Tabel 3, total skor siswa meningkat menjadi 1.687,50 dengan nilai rata-rata 80,36. Dua siswa (9,52%) belum mencapai ketuntasan belajar, sedangkan sembilan belas siswa (90,48%) memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Intervensi dihentikan pada akhir Siklus II karena persentase ketuntasan klasikal telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian.

Perbandingan Hasil Antar Siklus

Perbandingan hasil belajar pada setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan gerak manipulatif lempar dan tangkap peserta didik setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbasis *games*. Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 63,99 pada pra siklus menjadi 70,83 pada siklus I, kemudian kembali meningkat menjadi 80,36 pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yaitu dari 19,05% pada pra siklus menjadi 57,14% pada siklus I dan mencapai 90,48% pada siklus II.

Kemampuan manipulatif melempar dan menangkap siswa mengalami peningkatan, setelah menerapkan paradigma pembelajaran kooperatif berbasis permainan TGT, sebagaimana terlihat dari perbandingan hasil belajar antarsiklus. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 63,99 pada tahap prasiklus menjadi 70,83 pada Siklus I, kemudian menjadi 80,36 pada Siklus II. Proporsi ketuntasan belajar juga meningkat secara signifikan, yakni dari 19,05% pada tahap prasiklus menjadi 57,14% pada Siklus I dan 90,48% pada Siklus II.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Belajar Antar Siklus

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-Rata	63,99	70,83	80,36
Jumlah Tuntas	4	12	19
Persentase Ketuntasan	19,05%	57,14%	90,48%

Peningkatan ini menunjukkan bahwa hasil belajar keterampilan manipulatif melempar dan menangkap siswa Kelas IV SDN Cahaya Baru mendapatkan dampak positif dari penerapan paradigma pembelajaran kooperatif berbasis permainan TGT. Mengingat tingkat ketuntasan klasikal telah melampaui target yang ditetapkan yaitu setidaknya 80% siswa memperoleh nilai yang memenuhi atau melampaui KKM maka indikator keberhasilan penelitian secara umum telah tercapai.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan melempar dan menangkap secara manipulatif pada siswa kelas empat SDN Cahaya Baru berhasil ditingkatkan melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif TGT, yang mencakup komponen berbasis permainan. Peningkatan ini tercermin dari kenaikan rata-rata hasil belajar, dari 63,99 pada tahap pra-siklus menjadi 70,83 pada Siklus I, dan kemudian menjadi 80,36 pada Siklus II. Selain itu, proporsi siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat, dari 19,05% pada awalnya menjadi 57,14% pada Siklus I dan 90,48% pada Siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi tersebut berhasil memperbaiki proses dan hasil pelatihan keterampilan melempar dan menangkap secara manipulatif.



Peningkatan hasil belajar tersebut dicapai melalui pendekatan pendidikan yang dilaksanakan secara bertahap dalam dua siklus intervensi. Pada awalnya, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dengan teknik melempar dan menangkap bola. Kesalahan umum yang terjadi meliputi lintasan lemparan yang tidak akurat, koordinasi mata-tangan yang kurang baik, keseimbangan tubuh yang buruk saat bergerak, serta ketidaksiapan menerima bola dari rekan. Pada tahap pra-intervensi, strategi pembelajaran yang berpusat pada guru berdampak pada lemahnya keterampilan manipulatif siswa. Siswa memiliki sedikit kesempatan untuk mengeksplorasi gerakan, berdiskusi, dan mendapatkan umpan balik dari teman sejawat; sebaliknya, guru lebih banyak memberikan instruksi dan contoh.

Pendekatan pembelajaran kooperatif TGT digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pusat proses pendidikan dan memberikan mereka kesempatan untuk belajar melalui kerja sama tim. Menurut Slavin (2020), terdapat lima komponen dasar dalam pembelajaran kooperatif: saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, keterampilan interpersonal, dan pemrosesan kelompok. Selama penelitian berlangsung, penerapan prinsip-prinsip tersebut terlihat jelas. Siswa memiliki kesempatan untuk menyaksikan demonstrasi gerakan, mempraktikkannya, melakukan diskusi kelompok, serta mengoreksi gerakan teman sekelas mereka. Pembelajaran antar-teman difasilitasi oleh proses ini, yang mempercepat penguasaan keterampilan gerak serta meningkatkan kepercayaan diri, kerja sama, dan keterampilan komunikasi siswa (Burhaen & Muustaqim, 2025; Garut et al., 2022; Hadi et al., 2020; Hasanah & Himami, 2021; Maulidah et al., 2021).

Berdasarkan teori konstruktivisme sosial Vygotsky (2018), proses interaksi sosial merupakan cara pengetahuan dan keterampilan dikembangkan. Teori *Zone of Proximal Development* (ZPD) menyatakan bahwa ketika peserta didik menerima dukungan (*scaffolding*) dari orang yang lebih kompeten, mereka dapat mencapai tingkat keterampilan yang lebih tinggi dengan lebih mudah. Dalam penelitian ini, *scaffolding* terjadi saat siswa saling membantu dalam latihan melempar dan menangkap bola dengan cara memberikan contoh, saran, dan dukungan. Selain memupuk kerja sama tim, penggunaan permainan sebagai sarana pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Dewi & Faridah, 2022; Dzulfikri & Azami, 2024; Hou dkk., 2022; Irmansyah dkk., 2020; Sumarno dkk., 2022). Tanpa merasa tertekan, frekuensi pengulangan gerakan meningkat secara alami. Menurut Gunawan dkk. (2024), kualitas latihan, frekuensi pengulangan, dan umpan balik selama proses pembelajaran semuanya berdampak pada perolehan keterampilan motorik. Berdasarkan gagasan yang dikemukakan oleh Magill dan Anderson (2023), peserta didik dapat meningkatkan koordinasi neuromuskular dan adaptasi gerakan secara lebih stabil melalui variasi latihan yang dilakukan lewat permainan.

Penggunaan model TGT berbasis permainan ini sejalan dengan hasil sejumlah penelitian terdahulu yang relevan. Menurut Mazhar (2021), model TGT berhasil meningkatkan hasil pembelajaran motorik dan keterlibatan peserta didik karena struktur turnamen mendorong motivasi intrinsik untuk berkontribusi semaksimal mungkin bagi kelompok. Selain itu, Wulandari dkk. (2021) menunjukkan bahwa melalui aktivitas kelompok dan kompetisi yang sehat, paradigma pembelajaran kooperatif TGT sangat meningkatkan keterampilan atletik. Secara ilmiah telah terbukti bahwa keterampilan manipulatif melempar dan menangkap di tingkat sekolah dasar dapat dioptimalkan melalui kombinasi peningkatan intensitas latihan, interaksi kooperatif antar-siswa, dan insentif yang diperoleh dari aktivitas permainan.



KESIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini membuktikan bahwa implementasi model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* berbasis *games* efektif meningkatkan kemampuan gerak manipulatif lempar tangkap siswa sekolah dasar. Inti temuan mengonfirmasi adanya perbaikan keterampilan motorik dasar yang signifikan setelah tindakan diterapkan secara bertahap. Melalui integrasi turnamen dan aktivitas permainan kelompok yang terstruktur, peserta didik terfasilitasi untuk melatih koordinasi mata serta tangan dalam suasana yang menyenangkan. Dinamika kerja sama tim berhasil mengikis kepasifan belajar akibat instruksi konvensional yang monoton. Penerapan pembelajaran ini terbukti andal mendorong keterlibatan aktif, rasa percaya diri, komunikasi sosial, serta penguasaan teknik lempar tangkap bola secara optimal.

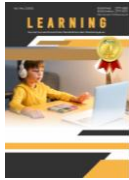
Implikasi praktis riset ini menegaskan bahwa guru pendidikan jasmani disarankan mengadopsi sintaks turnamen berbasis permainan sebagai strategi inovatif untuk merangsang penguasaan kompetensi motorik dasar siswa di sekolah. Pembelajaran jasmani perlu dirancang kontekstual agar frekuensi pengulangan gerak meningkat secara alami melalui *scaffolding* antarteman sebaya. Untuk agenda penelitian di masa depan, para peneliti selanjutnya disarankan mengeksplorasi efektivitas model ini pada materi cabang olahraga lainnya dengan melibatkan subjek dalam skala yang lebih luas. Penyelidikan lanjutan juga dapat mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi digital guna mengevaluasi retensi gerak motorik siswa secara longitudinal, terstruktur, komprehensif, dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, A. (2019). Peningkatan hasil belajar lompat jauh melalui pendekatan bermain. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 17(2), 80–87. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v17i2.5711>
- Anggara, N. (2019). Peningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli dengan pembelajaran kooperatif. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 17(2), 93–97. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v17i2.5706>
- Burhaem, E., & Muustaqim, A. (2025). Peningkatan hasil belajar roll depan melalui peer teaching pada peserta didik tunawicara kelas 5 SD. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 9(1), 98–112. <https://doi.org/10.37058/sport.v9i1.14326>
- Daulay, D. E., Kurniati, R., Siregar, E. S., & Broto, D. P. (2021). Hasil belajar lempar tangkap bola kasti dengan pendekatan bermain bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 146–151. <https://doi.org/10.21831/jpji.v17i2.44878>
- Dewi, R., & Faridah, E. (2022). Method and motivation in teaching elementary school students to throw and catch the ball. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3507–3516. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.1635>
- Dzulfikri, & Azami, M. I. (2024). International pre-service teachers' anxiety and coping strategies: Perspectives of a geographically disadvantaged Islamic boarding school. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 11(2), 267–286. <https://doi.org/10.22373/ej.v11i2.22505>
- Gunawan, I. K., Dartini, N. P. D. S., Gunarto, P., Artanayasa, I. W., & Satyawan, I. M. (2024). Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) meningkatkan hasil belajar PJOK materi kebugaran jasmani peserta didik kelas VI



- sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 12(2), 133–139. <https://doi.org/10.23887/jiku.v12i2.83311>
- Hadi, A., Nasaruddin, N., & Husniati, H. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas V SDN 4 Pringgabaya tahun ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Pendas: Primary Education Journal*, 1(2), 124–133. <https://doi.org/10.29303/pendas.v1i2.64>
- Hadijah, S., Sofyan, S., & Perdinanto, P. (2019). *Meningkatkan keterampilan lempar tangkap bola kecil melalui pendekatan model kooperatif learning peserta didik kelas IV SDN Manarap Baru Kabupaten Banjar* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Lambung Mangkurat.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.236>
- Hermawan, I., & Permadi, A. A. (2022). Pembelajaran keterampilan cabang olahraga hoki melalui pendekatan model peer teaching. *Jurnal Porkes*, 5(1), 189–198. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5170>
- Hou, H., Wu, C.-S., & Wu, C.-H. (2022). Evaluation of a mobile-based scaffolding board game developed by scaffolding-based game editor: Analysis of learners' performance, anxiety and behavior patterns. *Journal of Computers in Education*, 10(2), 273–291. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00231-1>
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F., & Sukoco, P. (2020). Children's social skills through traditional sport games in primary schools. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28210>
- Magill, R. A., & Anderson, D. (2023). *Motor learning and control: Concepts and applications* (edisi ke-13). McGraw-Hill.
- Maulana, G. A., Fitri, M., & Juliantine, T. (2020). Pengaruh strategi model kooperatif terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar manipulatif siswa perempuan dalam pendidikan jasmani di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 39–46. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25055>
- Maulidah, N. A., Dhari, F. S. W., Widodo, S. T., & Mazhar, H. A. (2021). Pengaruh model Teams Games Tournament (TGT) dalam mengembangkan sikap taat peraturan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3524–3532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1384>
- Mazhar, H. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran cooperative learning tipe TGT terhadap kerja sama dan hasil belajar lay-up shoot. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1524–1532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.971>
- Rohmadi, R. (2021). Upaya peningkatan kemampuan gerak motorik. *Jurnal Ilmiah UNY*, 1(3), 37–50. <https://doi.org/10.21831/jiu.v1i3.1234>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli, P. (2024). Pentingnya pendidikan jasmani olahraga terhadap anak usia sekolah dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1789>
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (edisi ke-13). Pearson.
- Sumarno, S., Imawati, V., & Ristiawan, B. (2022). Learning innovation through Teaching Game for Understanding (TGfU) model to prepare physical education learning strategy skills. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 170–184. <https://doi.org/10.21831/jpji.v18i2.54692>



- Vygotsky, L. S. (2018). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press. (Karya asli diterbitkan 1978).
- Widjaja, I. P. D., Hidayat, T., & Qoriawan, Y. (2023). Upaya peningkatan hasil belajar keterampilan lempar dan tangkap menggunakan model pembelajaran cooperative learning. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 136–143. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.11482>
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>