



Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Partisipasi Belajar PJOK Siswa VIII SMPN 1 Kandangan

Muhammad Haikal*, Ramadhan Arifin, Eka Purnama Indah, Januar Inggar Yadi

Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarbaru, Indonesia 70714.

Email Korespondensi: haikalmuhammad0987@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum optimalnya partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di kelas VIII SMPN 1 Kandangan, yang terlihat dari rendahnya keterlibatan dalam diskusi, kerja sama kelompok, aktivitas praktik, dan antusiasme selama pembelajaran. Penelitian terdahulu mengenai Teams Games Tournament (TGT) dalam PJOK lebih banyak mengkaji motivasi dan hasil belajar, sedangkan kajian yang secara khusus menelaah pengaruh TGT terhadap partisipasi belajar siswa SMP masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap partisipasi belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental dan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel terdiri atas 31 siswa kelas VIII SMPN 1 Kandangan yang dipilih dengan purposive sampling. Data partisipasi dikumpulkan melalui lembar observasi pada pembelajaran passing bola basket yang meliputi chest pass, bounce pass, dan overhead pass. Analisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, paired-samples t-test, dan N-Gain. Rata-rata skor partisipasi meningkat dari 63,74 pada pretest menjadi 83,71 pada posttest. Uji paired-samples t-test menunjukkan perbedaan signifikan, $t(30) = -34,984$, $p < 0,001$, sedangkan rata-rata N-Gain sebesar 55,47% berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan TGT diikuti oleh peningkatan partisipasi belajar siswa. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, pengaruh yang ditemukan perlu ditafsirkan secara hati-hati dan belum dapat dianggap sebagai bukti kausal yang sepenuhnya mengisolasi TGT dari faktor lain.

Kata kunci: Teams Games Tournament (TGT); Partisipasi Belajar; PJOK; Pembelajaran Kooperatif.

The Effect of the Teams Games Tournament Instructional Model on Physical Education Participation Among Eighth-Grade Students at SMPN 1 Kandangan

Abstract

This study was motivated by suboptimal student participation in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) classes among eighth-grade students at SMPN 1 Kandangan, as reflected in limited engagement in discussions, group work, practical activities, and enthusiasm during learning. Previous research on Teams Games Tournament (TGT) in physical education has focused mainly on motivation and learning outcomes, while studies specifically examining the effect of TGT on junior high school students' learning participation remain limited. This study aimed to determine the effect of the TGT cooperative learning model on student participation. A quantitative pre-experimental approach with a one-group pretest-posttest design was used. The sample comprised 31 eighth-grade students selected through purposive sampling. Participation data were collected using an observation sheet during basketball passing lessons covering the chest pass, bounce pass, and overhead pass. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, a paired-samples t-test, and N-Gain. The mean participation score increased from 63.74 at pretest to 83.71 at posttest. The paired-samples t-test showed a significant difference, $t(30) = -34.984$, $p < 0.001$, while the mean N-Gain was 55.47%, categorized as moderate. These findings indicate that TGT implementation was followed by increased student participation. However, because the study did not include a control group, the observed effect should be interpreted cautiously and does not establish TGT as the sole causal factor.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT); Active Learning; Physical Education; Cooperative Learning.

How to Cite: Haikal, M., Arifin, R., Indah, E. P., & Yadi, J. I. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament terhadap Partisipasi Belajar PJOK Siswa VIII SMPN 1 Kandangan. *Empiricism Journal*, 7(3), 2770-2780. <https://doi.org/10.36312/ej.v7i3.6487>



<https://doi.org/10.36312/ej.v7i3.6487>

Copyright© 2026, Haikal et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik agar mereka tidak hanya

memperoleh pengetahuan, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan, sikap, dan karakter melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan belajar (Fahrezi & Indriyani, 2024). Salah satu bentuk pembelajaran yang mendukung pencapaian tersebut adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), yang tidak hanya berorientasi pada pengembangan kemampuan fisik, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter melalui nilai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, dan kepemimpinan (Ardiansyah et al., 2025).

Dalam pembelajaran PJOK, partisipasi belajar merupakan aspek penting karena proses pembelajaran melibatkan aktivitas fisik, mental, dan sosial peserta didik. Partisipasi belajar dapat ditunjukkan melalui keterlibatan siswa dalam mengikuti instruksi guru, melakukan aktivitas gerak, berdiskusi, bekerja sama, menyelesaikan tugas, serta menunjukkan perhatian dan minat selama pembelajaran. Tingginya partisipasi memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar secara optimal, sedangkan rendahnya partisipasi dapat menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Yusuf, 2023). Dalam penelitian ini, partisipasi belajar dioperasionalkan melalui lima indikator, yaitu keterlibatan dalam tugas belajar, interaksi dalam kegiatan kelompok, perhatian dan minat terhadap pelajaran, kesediaan bekerja sama, serta tanggung jawab terhadap tugas. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada setiap siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran PJOK.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi belajar adalah model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui kerja sama kelompok, saling membantu memahami materi, berdiskusi, dan bertanggung jawab terhadap pencapaian tujuan kelompok. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang memiliki karakteristik tersebut adalah *Teams Games Tournament* (TGT). TGT menggabungkan kegiatan belajar dalam tim (*team*), permainan (*games*), kompetisi melalui turnamen (*tournament*), serta penghargaan terhadap pencapaian kelompok (*recognition*). Karakteristik tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kompetitif secara sehat, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas pembelajaran (Hasryani & Ariani, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji penerapan TGT dalam pembelajaran PJOK. Gunawan et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar PJOK peserta didik pada materi kebugaran jasmani. Bargas et al. (2024) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif TGT berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK materi bolavoli dan disertai peningkatan hasil belajar teknik service bawah permainan bolavoli. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa TGT telah digunakan pada berbagai hasil pembelajaran PJOK, meskipun variabel yang dikaji belum secara langsung sama dengan partisipasi belajar dalam penelitian ini.

Selain hasil belajar dan motivasi, Febrianti et al. (2026) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) secara konsisten dan progresif mampu meningkatkan daya tahan kardiorespirasi siswa kelas X-2 SMAN 1 Banjarbaru. Karena variabel hasil penelitian tersebut berbeda dengan partisipasi belajar, temuan itu digunakan sebagai dukungan kontekstual bahwa TGT dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK yang melibatkan siswa secara langsung, bukan sebagai bukti langsung mengenai perubahan partisipasi belajar.

Namun, penelitian terdahulu masih lebih banyak mengkaji hasil belajar, motivasi, kebugaran jasmani, dan keterampilan teknik olahraga, sedangkan penelitian yang secara khusus menguji pengaruh TGT terhadap partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada jenjang SMP masih terbatas. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa TGT berkaitan dengan peningkatan partisipasi belajar siswa (Aras & Khairunnisa, 2024), tetapi konteks dan karakteristik peserta didiknya berbeda dengan penelitian ini. Dengan demikian, masih diperlukan penelitian yang secara khusus menguji pengaruh penerapan TGT terhadap partisipasi belajar dalam pembelajaran PJOK tingkat SMP melalui tahapan kerja sama tim, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Keterbatasan bukti pada konteks tersebut menjadi celah penelitian yang dikaji dalam penelitian ini.

Berdasarkan pengamatan awal pada siswa kelas VIII SMPN 1 Kandangan, partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK belum optimal. Beberapa siswa masih kurang aktif mengikuti

kegiatan pembelajaran, kurang berkontribusi dalam diskusi kelompok, serta belum menunjukkan keterlibatan maksimal ketika melakukan aktivitas praktik. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya model pembelajaran yang dapat memberi lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran PJOK.

Model TGT dipandang relevan untuk merespons kondisi tersebut karena setiap tahap pembelajarannya menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi. Pada tahap *team*, siswa bekerja sama dan saling membantu memahami materi; tahap *games* memberikan pengalaman belajar melalui permainan; tahap *tournament* memberikan kesempatan untuk berkompetisi secara sehat; sedangkan tahap *team recognition* memberikan penghargaan terhadap pencapaian kelompok. Rangkaian tersebut diharapkan mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, menjalankan tanggung jawab terhadap tugas kelompok, mengikuti permainan, dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Dengan demikian, karakteristik TGT berkaitan secara konseptual dengan indikator partisipasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini.

Kebaruan yang ditawarkan penelitian ini terletak pada penempatan partisipasi belajar sebagai variabel utama dalam penerapan karakteristik TGT yang mencakup *team*, *games*, *tournament*, dan *team recognition* pada pembelajaran PJOK jenjang SMP. Penelitian ini tidak hanya menilai penerapan TGT dari aspek hasil belajar atau motivasi, tetapi memusatkan perhatian pada keterlibatan siswa dalam tugas belajar, interaksi kelompok, perhatian dan minat, kerja sama, serta tanggung jawab. Bukti empiris diperoleh melalui perbandingan kondisi partisipasi sebelum dan sesudah penerapan TGT pada materi *passing bola basket* yang meliputi *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* terhadap partisipasi belajar PJOK siswa kelas VIII SMPN 1 Kandangan. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan TGT terhadap partisipasi belajar siswa, yang ditunjukkan oleh perbedaan skor partisipasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi empiris mengenai penerapan TGT dalam meningkatkan partisipasi belajar, menjadi bahan pertimbangan bagi guru PJOK dalam memilih pembelajaran yang aktif dan kolaboratif, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pembelajaran kooperatif dalam PJOK.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-eksperimental*. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya diberikan pengukuran setelah perlakuan (*posttest*). Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan partisipasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

$$O_1 - X - O_2$$

Keterangan:

O_1 = *Pretest* partisipasi belajar siswa sebelum perlakuan

X = Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*

O_2 = *Posttest* partisipasi belajar siswa setelah perlakuan

Penggunaan desain *One Group Pretest–Posttest* memungkinkan peneliti membandingkan kondisi partisipasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan TGT. Namun, karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol, hasil penelitian diinterpretasikan sebagai perubahan partisipasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga peningkatan tersebut tidak dapat sepenuhnya dipastikan hanya disebabkan oleh model TGT.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Kandangan tahun ajaran 2025/2026. Sampel dipilih menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel

berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2019). Sampel penelitian adalah 31 siswa kelas VIII D SMPN 1 Kandangan, terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, dan seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan subjek penelitian. Pemilihan kelas didasarkan pada pertimbangan kesesuaian karakteristik kelas dengan tujuan penelitian dan kebutuhan pelaksanaan pembelajaran PJOK menggunakan TGT.

Prosedur Penelitian

Penelitian dilaksanakan dalam lima pertemuan yang mencakup satu pertemuan pretest, tiga pertemuan perlakuan menggunakan Teams Games Tournament (TGT), dan satu pertemuan posttest. Pada tahap persiapan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dan instrumen observasi partisipasi belajar. Pertemuan pertama digunakan untuk mengukur kondisi awal partisipasi. Pada pertemuan kedua sampai keempat, siswa mengikuti pembelajaran PJOK pada materi teknik dasar passing bola basket yang meliputi chest pass, overhead pass, dan bounce pass. TGT diterapkan melalui penyajian materi, pembentukan kelompok, games, tournament, dan team recognition. Siswa belajar dalam kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang untuk memahami materi, berlatih teknik passing, mengikuti permainan, dan berpartisipasi dalam turnamen. Selama perlakuan, partisipasi belajar diamati menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Pertemuan kelima digunakan untuk posttest. Skor pretest dan posttest selanjutnya dibandingkan untuk menganalisis perubahan partisipasi belajar setelah penerapan TGT.

Teknik Pengumpulan Data

Data partisipasi belajar dikumpulkan melalui observasi sebelum dan sesudah penerapan TGT. Pengamatan dilakukan terhadap perilaku siswa selama pembelajaran. Dalam penelitian ini, partisipasi belajar dioperasionalkan melalui keterlibatan dalam tugas belajar, interaksi dalam kegiatan kelompok, perhatian dan minat terhadap pelajaran, kesediaan bekerja sama, serta tanggung jawab terhadap tugas. Skor observasi pretest dan posttest digunakan sebagai dasar analisis perubahan partisipasi belajar.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berupa lembar observasi partisipasi belajar yang terdiri atas 25 butir. Instrumen mencakup lima indikator: (1) keterlibatan dalam tugas belajar, (2) interaksi dalam kegiatan kelompok, (3) perhatian dan minat terhadap pelajaran, (4) kesediaan bekerja sama, dan (5) tanggung jawab terhadap tugas. Setiap indikator terdiri atas lima butir. Masing-masing butir menggunakan skala 1-4, sehingga skor total teoritis berkisar antara 25 dan 100. Kategori skor setiap butir ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Pensekoran

Skor	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan data partisipasi belajar siswa melalui nilai rata-rata, nilai minimum, nilai maksimum, dan standar deviasi. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk karena jumlah subjek penelitian kurang dari 50 siswa. Pengujian normalitas digunakan sebagai prasyarat sebelum dilakukan analisis parametrik. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test pada taraf signifikansi 0,05. Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan skor partisipasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran TGT. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, apabila nilai Sig. (2-tailed) $\geq$ 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Analisis N-Gain

Analisis N-Gain digunakan sebagai analisis tambahan untuk menggambarkan besarnya peningkatan skor partisipasi belajar dari pretest ke posttest. N-Gain tidak digunakan sebagai pengujian utama hipotesis, tetapi sebagai ukuran tambahan untuk menggambarkan perubahan skor relatif terhadap skor maksimum instrumen. Rumus yang digunakan adalah:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

Skor maksimum instrumen adalah 100 karena instrumen terdiri atas 25 butir dengan rentang skor 1-4. Dengan demikian, paired-samples t-test digunakan sebagai analisis utama untuk menguji perbedaan pretest-posttest, sedangkan N-Gain digunakan sebagai analisis tambahan untuk menggambarkan besarnya peningkatan skor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari pengukuran partisipasi belajar sebelum dan sesudah penerapan Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran PJOK kelas VIII SMPN 1 Kandangan. Rata-rata skor partisipasi meningkat dari 63,74 pada pretest menjadi 83,71 pada posttest, sehingga selisih rata-rata sebesar 19,97 poin. Analisis selanjutnya dilakukan untuk memeriksa distribusi data, menguji perbedaan pretest-posttest, dan menggambarkan besarnya peningkatan skor.

Uji Normalitas

Sebelum pengujian hipotesis, distribusi data pretest dan posttest diperiksa menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 26. Hasil uji yang dilaporkan digunakan sebagai pemeriksaan awal terhadap distribusi kedua pengukuran sebelum analisis paired-samples t-test.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Partisipasi Belajar Siswa

Data	Shapiro-Wilk	Sig.
Pretest	0,826	0,826
Posttest	0,590	0,590

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi yang dilaporkan untuk pretest sebesar 0,826 dan posttest sebesar 0,590. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga pada uji yang dilaporkan pretest dan posttest tidak menunjukkan penyimpangan signifikan dari normalitas. Dalam desain berpasangan, asumsi normalitas terutama berkaitan dengan distribusi skor selisih; oleh karena itu, hasil pada Tabel 2 diperlakukan sebagai pemeriksaan awal dan perlu dicocokkan dengan output skor selisih apabila tersedia.

Tabel 3. Hasil Uji Paired-Samples t-Test Partisipasi Belajar Siswa

Pasangan Data	Mean Difference	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest – Posttest	-19.96774	3.17788	.57076	-34.984	30	< 0.001

Berdasarkan Tabel 3, paired-samples t-test menunjukkan mean difference pretest-posttest sebesar -19,96774, standar deviasi selisih 3,17788, dan standard error mean 0,57076. Hasil pengujian memperoleh $t(30) = -34,984$ dengan $p < 0,001$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor partisipasi belajar sebelum dan sesudah penerapan TGT. Tanda negatif pada mean difference muncul karena selisih dihitung sebagai pretest dikurangi posttest; secara substantif, rata-rata posttest lebih tinggi daripada rata-rata pretest.

Tabel 4. Hasil Analisis N-Gain Partisipasi Belajar Siswa

N	Minimum N-Gain (%)	Maximum N-Gain (%)	Mean N-Gain (%)
31	32,26	78,57	55,47

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata N-Gain partisipasi belajar sebesar 55,47%, dengan nilai minimum 32,26% dan maksimum 78,57%. Berdasarkan klasifikasi N-Gain yang digunakan dalam penelitian, nilai rata-rata tersebut berada pada kategori sedang. Hasil ini digunakan sebagai informasi tambahan yang menggambarkan besarnya peningkatan skor dari pretest ke posttest.

Ukuran Efek

Berdasarkan nilai $t = -34,984$ dan jumlah sampel 31 siswa:

Cohen's $d_z = |t| / \sqrt{n} = 34,984 / \sqrt{31} \approx 6,28$

Nilai Cohen's d_z sebesar 6,28 menunjukkan perbedaan terstandarisasi yang sangat besar berdasarkan interpretasi yang digunakan. Karena nilainya sangat tinggi, interpretasi ukuran efek perlu dilakukan secara hati-hati dengan mempertimbangkan desain satu kelompok dan karakteristik pengukuran berbasis observasi.

Tabel 5. Ukuran Efek Perbedaan Pretest dan Posttest Partisipasi Belajar

Analisis	Nilai
t	-34,984
N	31
Cohen's d_z	6,28
Interpretasi	Sangat besar

Berdasarkan Tabel 5, perbedaan skor partisipasi belajar antara pretest dan posttest memiliki ukuran efek yang sangat besar (Cohen's $d_z = 6,28$). Ukuran efek ini menunjukkan besarnya perbedaan terstandarisasi dalam kelompok yang sama, tetapi tidak menghilangkan keterbatasan inferensi kausal yang berasal dari desain tanpa kelompok kontrol.

Pembahasan

Temuan utama penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diikuti oleh peningkatan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Rata-rata skor partisipasi belajar meningkat dari 63,74 pada pretest menjadi 83,71 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 19,97 poin. Hasil *paired-samples t-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan, $t(30) = -34,984$, $p < 0,001$, sedangkan rata-rata *N-Gain* sebesar 55,47% berada pada kategori sedang. Secara statistik, hasil tersebut mendukung hipotesis bahwa penerapan TGT berpengaruh terhadap partisipasi belajar siswa pada kelompok yang diteliti. Temuan ini penting karena partisipasi dalam pembelajaran PJOK tidak hanya tercermin dari kehadiran siswa, tetapi juga dari keterlibatan dalam tugas, interaksi kelompok, perhatian dan minat, kesediaan bekerja sama, serta tanggung jawab selama pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan Zulfikar dan Budiana (2019), yang melaporkan peningkatan partisipasi belajar pendidikan jasmani setelah penerapan TGT. Temuan serupa juga dilaporkan Aras dan Khairunnisa (2024), yang menunjukkan peningkatan partisipasi belajar siswa setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Peningkatan partisipasi tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik TGT yang mengintegrasikan *team*, *games*, *tournament*, dan *team recognition* dalam satu rangkaian pembelajaran. Struktur tersebut memberi kesempatan kepada siswa untuk menjalankan peran secara aktif dan tidak hanya menerima instruksi dari guru. Pada materi *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*, siswa bekerja dalam kelompok, mendiskusikan tugas, berlatih bersama, saling membantu memperbaiki teknik, mengikuti permainan, dan berpartisipasi dalam turnamen. Aktivitas tersebut berkaitan langsung dengan indikator partisipasi yang diamati dalam penelitian ini. Casey dan Goodyear (2015) menjelaskan bahwa *cooperative learning* dalam pendidikan jasmani berpotensi mendukung pembelajaran pada domain fisik, kognitif, sosial, dan afektif. Dengan demikian, TGT dapat dipahami sebagai struktur pedagogis yang memperluas kesempatan siswa untuk bergerak sekaligus berinteraksi. Partisipasi siswa tidak hanya muncul melalui aktivitas fisik, tetapi juga melalui komunikasi, perhatian terhadap tugas, kerja sama, pengambilan peran, dan tanggung jawab terhadap pencapaian kelompok.

Temuan penelitian ini juga memperoleh dukungan dari berbagai penelitian nasional mengenai penerapan TGT dalam pembelajaran. Febrianti et al. (2026) melaporkan perubahan positif setelah penerapan TGT dalam konteks PJOK, meskipun variabel yang dikaji adalah daya tahan kardiorespirasi. Hasryani dan Ariani (2024) juga mengaitkan TGT dengan peningkatan keterlibatan siswa melalui aktivitas kelompok, permainan, dan kompetisi. Selain itu, Sak'diah dan Liana (2025) menunjukkan peningkatan keaktifan belajar setelah penerapan TGT, sedangkan Salsabila et al. (2024) menjelaskan bahwa unsur permainan dan turnamen dalam TGT dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga mendorong motivasi dan partisipasi siswa. Dalam konteks yang lebih dekat dengan PJOK, Hidayat et al. (2026) menemukan bahwa penerapan TGT pada pembelajaran permainan bola

besar efektif meningkatkan keaktifan siswa. Meskipun keaktifan, motivasi, kebugaran jasmani, dan partisipasi belajar merupakan konstruk yang berbeda, temuan-temuan tersebut secara konsisten menunjukkan bahwa struktur pembelajaran TGT dapat menciptakan kondisi yang lebih mendukung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dari sisi mekanisme sosial, peningkatan partisipasi belajar dapat dikaitkan dengan interdependensi antarsiswa selama kegiatan kelompok. Ketika siswa menjadi bagian dari team, keberhasilan aktivitas tidak hanya bergantung pada kemampuan satu individu, tetapi juga pada kemampuan anggota kelompok untuk berkomunikasi, berbagi peran, memberikan bantuan, dan menyelesaikan tugas bersama. Dalam pembelajaran passing bola basket, karakteristik materi turut memperkuat interaksi karena siswa membutuhkan pasangan atau anggota kelompok untuk menerima, mengembalikan, dan mengevaluasi pelaksanaan passing. Dyson et al. (2021) menunjukkan bahwa cooperative learning dalam pendidikan jasmani mendukung pengalaman sosial dan emosional siswa melalui kemampuan menjadi bagian dari tim, mendengarkan orang lain, membantu dan memberikan dorongan kepada teman, serta membangun pengalaman belajar yang lebih adil. Temuan tersebut relevan dengan indikator interaksi kelompok, kesediaan bekerja sama, dan tanggung jawab yang digunakan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, peningkatan partisipasi dapat dipahami sebagai bertambahnya kesempatan siswa untuk terlibat secara fisik sekaligus sosial selama pembelajaran.

Unsur games dan tournament juga berpotensi memperkuat partisipasi karena memberikan tujuan, tantangan, serta pengalaman belajar yang lebih dinamis. Turnamen dapat mendorong siswa mempertahankan keterlibatan karena kontribusi setiap anggota menjadi bagian dari pencapaian kelompok, sedangkan team recognition memberikan penguatan terhadap usaha yang dilakukan bersama. Kondisi tersebut dapat memperkuat rasa memiliki siswa terhadap aktivitas pembelajaran dan mendorong mereka menjalankan tanggung jawab kelompok. Fernández-Río et al. (2017) menemukan bahwa intervensi cooperative learning yang berkelanjutan pada siswa pendidikan menengah dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan identified regulation serta menghasilkan pengalaman belajar yang berkaitan dengan cooperation, relatedness, enjoyment, dan novelty. Temuan tersebut diperkuat oleh meta-analisis Fernández-Espínola et al. (2020), yang menunjukkan efek positif cooperative learning terhadap motivasi intrinsik siswa dalam pendidikan jasmani. Meskipun motivasi bukan variabel utama dalam penelitian ini, motivasi dapat dipandang sebagai salah satu kondisi psikologis yang membantu menjelaskan mengapa siswa bersedia mempertahankan keterlibatan selama kegiatan pembelajaran.

Dukungan yang lebih luas juga ditunjukkan oleh hasil sintesis penelitian internasional. Boke et al. (2025) melalui meta-analisis terhadap 40 penelitian dengan total 3.985 partisipan menemukan bahwa cooperative learning memberikan efek positif moderat terhadap hasil pembelajaran pendidikan jasmani secara keseluruhan. Efek positif tersebut mencakup domain afektif, fisik, kognitif, dan sosial, dengan efek pada domain sosial dilaporkan paling tinggi dibandingkan domain lainnya. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa model pembelajaran kooperatif memiliki potensi yang kuat dalam mendorong interaksi, tanggung jawab kelompok, serta keterlibatan sosial siswa. Dalam penelitian ini, beberapa indikator partisipasi belajar memiliki hubungan langsung dengan proses sosial tersebut, terutama interaksi dalam kegiatan kelompok, kesediaan bekerja sama, dan tanggung jawab terhadap tugas. Oleh karena itu, peningkatan skor partisipasi setelah penerapan TGT memiliki landasan yang sejalan dengan bukti internasional mengenai manfaat cooperative learning dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Namun, karena TGT merupakan salah satu bentuk spesifik dari pembelajaran kooperatif, temuan cooperative learning secara umum tetap perlu digunakan sebagai dukungan konseptual dan tidak dianggap identik dengan hasil TGT.

Meskipun demikian, hasil penelitian ini tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa setiap komponen TGT memberikan kontribusi yang sama terhadap peningkatan partisipasi. Penelitian ini tidak menguji secara terpisah pengaruh tahap team, games, tournament, dan team recognition. Peningkatan yang ditemukan kemungkinan merupakan hasil interaksi seluruh tahapan pembelajaran tersebut. Selain itu, efektivitas TGT dapat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelompok, karakteristik peserta didik, tingkat kesulitan materi, alokasi waktu, aturan permainan, komposisi kelompok, dan iklim pembelajaran. Zach et al. (2020) menunjukkan bahwa iklim motivasional dalam pembelajaran

pendidikan jasmani tidak dapat semata-mata diatribusikan kepada penggunaan cooperative learning dibandingkan direct instruction. Temuan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran bukan satu-satunya faktor yang menentukan respons siswa. Oleh karena itu, TGT lebih tepat dipahami sebagai struktur pedagogis yang menyediakan kondisi untuk meningkatkan partisipasi apabila tahap-tahapnya diterapkan secara konsisten dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru PJOK dapat mempertimbangkan TGT sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk memperluas kesempatan siswa berpartisipasi, khususnya pada materi keterampilan permainan seperti bola basket. Guru perlu memastikan bahwa pembentukan kelompok tidak menyebabkan aktivitas hanya didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan motorik lebih tinggi. Pembagian peran, kesempatan melakukan praktik, aturan games, mekanisme tournament, serta pemberian team recognition perlu dirancang agar seluruh siswa memperoleh kesempatan yang relatif seimbang untuk berpartisipasi. Rezal et al. (2026) juga menekankan pentingnya rancangan pembelajaran PJOK yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik dengan mempertimbangkan kondisi sarana dan prasarana pembelajaran. Dengan demikian, nilai praktis TGT dalam penelitian ini tidak hanya terletak pada unsur kompetisinya, tetapi pada kemampuannya mengorganisasi pembelajaran sehingga siswa mempunyai kesempatan untuk bergerak, berdiskusi, bekerja sama, menjalankan tanggung jawab, serta memberikan kontribusi terhadap pencapaian kelompok.

Interpretasi pengaruh TGT tetap perlu mempertimbangkan desain One Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol. Desain tersebut belum dapat menyingkirkan kemungkinan bahwa sebagian perubahan skor dipengaruhi oleh pengalaman siswa dari pengukuran awal, perubahan yang terjadi selama periode penelitian, testing effect, Hawthorne effect, ataupun faktor lain yang berlangsung bersamaan dengan perlakuan. Cohen's d sebesar 6,28 menunjukkan perbedaan terstandarisasi yang sangat besar, tetapi ukuran efek tersebut tidak dapat menggantikan fungsi kelompok kontrol dalam memperkuat inferensi kausal. Oleh karena itu, hasil penelitian mendukung adanya pengaruh TGT terhadap partisipasi belajar dalam konteks kelompok yang diteliti, tetapi kontribusi TGT belum dapat diisolasi sepenuhnya dari faktor lain. Penelitian selanjutnya perlu menggunakan kelompok kontrol atau desain quasi-experimental, melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, memperpanjang durasi intervensi, memperkuat validitas dan reliabilitas pengukuran observasi, serta menilai apakah peningkatan partisipasi tetap bertahan setelah perlakuan berakhir. Upaya tersebut diperlukan untuk menghasilkan bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas TGT dalam meningkatkan partisipasi belajar pada pembelajaran PJOK.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipertimbangkan. Pertama, desain One Group Pretest-Posttest tanpa kelompok kontrol tidak memungkinkan perbandingan langsung dengan kelompok yang memperoleh pembelajaran berbeda dan membatasi kekuatan inferensi kausal. Kedua, penelitian hanya melibatkan 31 siswa dari satu kelas VIII di SMPN 1 Kandangan, sehingga generalisasi ke kelas, sekolah, atau karakteristik peserta didik yang berbeda harus dilakukan secara hati-hati. Ketiga, perlakuan terbatas pada materi passing bola basket, yaitu chest pass, bounce pass, dan overhead pass, sehingga hasil belum menggambarkan penerapan TGT pada seluruh materi PJOK.

Selain itu, pengukuran partisipasi melalui observasi berpotensi dipengaruhi oleh keberadaan observer dan kesadaran siswa bahwa mereka sedang diamati (observer effect atau Hawthorne effect). Pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan juga memungkinkan adanya testing effect. Informasi mengenai validitas dan reliabilitas instrumen observasi serta reliabilitas antar-pengamat belum disajikan secara rinci dalam manuskrip ini, sehingga konsistensi pengukuran perlu ditafsirkan secara hati-hati. Normalitas skor selisih pretest-posttest juga belum dilaporkan secara khusus. Keterbatasan lain berkaitan dengan purposive sampling, sehingga karakteristik sampel belum tentu mewakili seluruh populasi siswa kelas VIII. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, melibatkan sampel yang lebih besar dan beragam, memperluas materi PJOK, serta memperkuat validitas dan reliabilitas pengukuran observasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap partisipasi belajar PJOK siswa kelas VIII SMPN 1 Kandangan yang ditunjukkan oleh peningkatan skor setelah perlakuan. Rata-rata skor meningkat dari 63,74 pada pretest menjadi 83,71 pada posttest, dan paired-samples t-test menunjukkan perbedaan signifikan, $t(30) = -34,984$, $p < 0,001$. Rata-rata N-Gain sebesar 55,47% berada pada kategori sedang. Dengan demikian, penerapan TGT berkaitan dengan peningkatan partisipasi belajar siswa pada kelompok yang diteliti. TGT dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran PJOK yang menyediakan kesempatan untuk bekerja sama, bermain, berkompetisi secara sehat, dan menjalankan tanggung jawab kelompok. Namun, karena penelitian tidak menggunakan kelompok kontrol, hasil ini belum dapat memastikan bahwa TGT merupakan satu-satunya penyebab peningkatan partisipasi belajar.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol agar perubahan partisipasi belajar pada kelompok TGT dapat dibandingkan dengan pembelajaran lain. Jika memungkinkan, randomisasi dalam pemilihan atau pembagian kelompok dapat digunakan untuk mengurangi potensi bias dan memperkuat inferensi. Pengembangan instrumen partisipasi belajar juga perlu disertai pelaporan proses validasi dan reliabilitas yang memadai. Jika observasi dilakukan oleh lebih dari satu pengamat, reliabilitas antar-pengamat perlu dilaporkan untuk meningkatkan transparansi dan objektivitas penilaian.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru disarankan menyesuaikan TGT dengan karakteristik materi, kemampuan siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana sekolah. Alokasi waktu perlu direncanakan agar tahapan penyajian materi, pembentukan kelompok, games, tournament, dan team recognition dapat terlaksana secara proporsional. Jumlah anggota kelompok juga perlu diatur agar setiap siswa memperoleh kesempatan yang seimbang untuk berdiskusi, bekerja sama, bermain, dan mengikuti turnamen. Penelitian berikutnya dapat memperluas konteks pada sekolah dan jenjang pendidikan lain, menggunakan materi PJOK yang lebih beragam, serta mengkaji variabel seperti keterampilan motorik, motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan hasil belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMP Negeri 1 Kandangan atas izin penelitian yang diberikan, serta kepada guru PJOK dan siswa kelas VIII yang telah berpartisipasi selama proses pengumpulan data. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada para dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan motivasi sejak perancangan penelitian hingga penyusunan artikel ilmiah ini. Dukungan seluruh pihak tersebut berkontribusi terhadap terlaksananya penelitian mengenai perubahan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK setelah penerapan TGT.

DAFTAR PUSTAKA

- Aras, L., & Khairunnisa, W. O. R. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament terhadap partisipasi belajar siswa. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 8(3), 669–674. <https://doi.org/10.26858/jkp.v8i3.68477>
- Ardiansyah, R., Yadi, J. I., Putra, F. S. E., & Maulana, A. (2025). Studi eksploratif tentang pengalaman guru dalam mengevaluasi pembelajaran pendidikan jasmani pada lingkungan inklusif. *BPEJ: Borneo Physical Education Journal*, 6(1), 10–17. <https://doi.org/10.30872/bpej.v6i1.5128>
- Bargas, Y., Arifin, Z., & Permadi, A. A. (2024). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Game Tournament) terhadap hasil belajar service bawah permainan bolavoli. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.54284/jopi.v4i1.350>
- Boke, H., Aygun, Y., Tufekci, S., Yagin, F. H., Canpolat, B., Norman, G., Prieto-González, P., & Ardigò, L. P. (2025). Effects of cooperative learning on students' learning outcomes in

- physical education: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 16, 1508808. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1508808>
- Casey, A., & Goodyear, V. A. (2015). Can cooperative learning achieve the four learning outcomes of physical education? A review of literature. *Quest*, 67(1), 56–72. <https://doi.org/10.1080/00336297.2014.984733>
- Dyson, B., Howley, D., & Shen, Y. (2021). 'Being a team, working together, and being kind': Primary students' perspectives of cooperative learning's contribution to their social and emotional learning. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(2), 137–154. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1779683>
- Fahrezi, R. M., & Indriyani, D. (2024). Pengaruh lingkungan teman sebaya terhadap motivasi belajar mahasiswa Politeknik STIA LAN Jakarta. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i2.365>
- Febrianti, A. T., Indah, E. P., & Sani, A. (2026). Peningkatan daya tahan kardiorespirasi melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada siswa sekolah menengah atas. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 894–903. <https://doi.org/10.56916/ejip.v5i2.4320>
- Fernández-Espínola, C., Abad Robles, M. T., Collado-Mateo, D., Almagro, B. J., Castillo Viera, E., & Giménez Fuentes-Guerra, F. J. (2020). Effects of cooperative-learning interventions on physical education students' intrinsic motivation: A systematic review and meta-analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(12), 4451. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124451>
- Fernández-Río, J., Sanz, N., Fernández-Cando, J., & Santos, L. (2017). Impact of a sustained cooperative learning intervention on student motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(1), 89–105. <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1123238>
- 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>
- Hasryani, N., & Ariani, T. (2024). Model pembelajaran berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa: Literature review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 16–20. <https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.358>
- Hidayat, F., Sonjaya, A. R., & Hermawan, I. (2026). The effectiveness of the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model in increasing student activeness in learning big ball games. *Jp.jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan)*, 9(2), 303–319. <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v9i2.2602>
- Rezal, M. Z., Rakhman, A., Maulana, A., & Arifin, R. (2026). Keterbatasan sarana prasarana olahraga terhadap partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sepakbola di SMPN 2 Amuntai. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 13(2), 377–385. <https://doi.org/10.46368/jpkr.v13i2.5364>
- Sak'diah, P. A., & Liana, C. (2025). Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbasis kuis interaktif Family 100 terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMAN 12 Surabaya. *AVATARA e-Journal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 66–75. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/72058>
- Salsabila, N. A., Al Karamy, A. S., Rohmah, S., Nurhasanah, A., Mahliah, I., & Supena, A. (2024). Penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa (Studi kegiatan praktik pengenalan lingkungan persekolahan di SMAN 6 Pandeglang). *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 3(1), 270–281. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1510>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Yusuf, J. (2023). Pengaruh Gerakan Sekolah Menyenangkan (GSM) terhadap hasil belajar mata pelajaran PJOK siswa kelas V SDN Pernajuh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 92–107. <https://doi.org/10.61815/jemi.v1i2.290>

-
- Zach, S., Cohen, R., & Arnon, M. (2020). Motivational climate in physical education classes: Is it really determined by the instructional model? *The Physical Educator*, 77(2), 426–446. <https://doi.org/10.18666/TPE-2020-V77-I2-9855>
- Zulfikar, M. L., & Budiana, D. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.17509/tegar.v2i2.15080>