

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP TINGKAT KELINCAHAN PESERTA DIDIK

Faridah Athallah Hana\*, Heriyanto Nur Muhammad

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

\*faridah.19017@mhs.unesa.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap tingkat kelincuhan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan sebuah metode pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik melalui kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok yang lain sehingga peserta didik lebih antusias saat mengikuti pembelajaran. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu yang menggunakan rancangan *one group pretest posttest design*. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbedaan sebelum perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik observasi, dokumentasi dan tes kelincuhan. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kelincuhan "*Agility T-Test*" yang diadopsi dari TKSI Kemdikbud. Sampel penelitian terdiri dari 35 peserta didik kelas XI AK 3. Hasil *pre-test* menunjukkan 68,6% peserta berada pada kategori kurang, sedangkan *post-test* menunjukkan 65,7% berada pada kategori sedang. Analisis data dengan uji t menghasilkan p-value sebesar 0,000, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan model TGT terhadap kelincuhan peserta didik. Peningkatan kelincuhan sebesar 12,8% tercatat setelah penerapan model pembelajaran ini. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berpengaruh positif dalam meningkatkan tingkat kelincuhan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

**Kata Kunci:** pembelajaran kooperatif; kelincuhan; peserta didik

### Abstract

This study aims to examine the effect of the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model on the level of agility of students in learning Physical Education, Sports and Health in class XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Cooperative learning type TGT is a learning method by providing opportunities for students through groups to compete with other groups so that students are more enthusiastic when participating in learning. This type of research is quantitative research with a type of pseudo-experiment research that uses a one group pretest posttest design. This research was conducted by applying the pre-test and post-test method to determine differences before treatment and after treatment. The data collection techniques used in this study were observation techniques, documentation and agility tests. The instrument used in this research is the agility test "*Agility T-Test*" adopted from TKSI Kemdikbud. The research sample consisted of 35 students of class XI AK 3. The pre-test results showed 68.6% of participants were in the less category, while the post-test showed 65.7% were in the moderate category. Data analysis with t-test resulted in a p-value of 0.000, indicating a significant effect of TGT model on students' agility. An increase in agility of 12.8% was recorded after the application of this learning model. Based on the results of this study, it can be concluded that the application of the TGT learning model has a positive effect in increasing the level of agility of students in Physical Education, Sports and Health learning.

**Keywords:** cooperative learning; agility; student

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama dalam suatu negara berkembang seperti Indonesia untuk unggul dalam persaingan global dengan negara lainnya. Pada era saat ini pendidikan di Indonesia berperan besar dan dijadikan sebagai acuan keberhasilan serta kemajuan dari suatu negara. Hal tersebut telah diupayakan pemerintah Indonesia dengan memberikan kebijakan mengikuti program belajar selama 9 tahun supaya dapat meningkatkan kualitas anak – anak bangsa (Rokim, 2016). Pendidikan di sekolah tidak hanya fokus pada bidang akademik saja melainkan juga pada bidang non-akademik untuk menyalurkan serta mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik (Zain, 2018). Selain itu implementasi pendidikan dijalankan melalui program pengajaran, pembimbingan, dan pelatihan yang akan melibatkan perkembangan fisik, mental, dan intelektual kepada peserta didik (Apriliawati, 2016).

Salah satu mata pelajaran akademik yang terdapat pada Kurikulum Pendidikan di Indonesia yaitu Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Olahraga (PJOK). PJOK yaitu proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara sadar dan sistematis dengan melibatkan aktivitas fisik jasmani untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam suatu pendidikan dasar hingga menengah (Setyowati, 2022). Dalam lingkup pendidikan, PJOK bertujuan untuk mengembangkan komponen fisik, komponen moral serta komponen sosial yang telah direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan nasional (Darani et al., 2020). Hal tersebut juga diperkuat oleh (Alnedral, 2016) yang menyatakan bahwa PJOK termasuk bidang yang penting dalam membentuk karakter penduduk Indonesia seutuhnya untuk menjadi suatu bangsa yang kuat baik dari aspek sikap (*afektif*), pengetahuan (*kognitif*), dan keterampilan (*psikomotorik*). Maka dari itu peran guru dalam pembelajaran PJOK sangat penting untuk membantu meningkatkan kemampuan motorik peserta didik dan menjadi penghubung sebagai bentuk landasan yang kokoh bagi para peserta didik. Pada domain psikomotor, peserta didik lebih ditekankan pada ranah pengembangan, penguasaan gerak, dan keterampilan motorik. Selain itu keterampilan motorik juga terlihat lebih dominan dalam pembelajaran PJOK. Tingginya keterampilan motorik peserta didik dipengaruhi oleh banyaknya pengalaman aktivitas gerak yang dialami peserta didik itu sendiri di lingkungan sekolah ataupun rumah (Setiawan et al., 2020). Dalam praktiknya PJOK akan selalu berkaitan dengan kebugaran jasmani.

Kebugaran jasmani merupakan kemampuan tubuh dalam melakukan aktivitas fisik sehari-hari tanpa mengalami kelelahan (Ramadhian et al., 2020). peserta didik dengan memiliki kebugaran jasmani yang baik pasti akan memiliki badan yang sehat, selain itu saat

mengikuti kegiatan belajar di lingkungan sekolah akan lebih fokus menerima materi yang disampaikan oleh guru (Mashud, 2019). Selain itu pendidik PJOK harus kreatif, dan berinovasi sehingga membuat peserta didik dapat merasa nyaman, senang, dan semangat saat mengikuti pembelajaran nantinya. Terdapat beberapa komponen kebugaran jasmani antara lain yaitu daya tahan, kelenturan, kekuatan, kecepatan dan kelincahan. Salah satu komponen kebugaran jasmani yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelincahan. Terdapat beberapa faktor yang terjadi disekolah antara lain yaitu peserta didik malas melakukan tugas gerak, cenderung bergerak lamban dan tidak percaya diri ketika akan melakukan tugas gerak yang diberikan. Dengan begitu alternatif yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan memberikan *treatmen* kepada peserta didik dimana *treatmen* tersebut terdapat komponen kelincahan. Selain kelincahan yang perlu diperhatikan yaitu model pembelajaran yang diberikan. Tujuan pembelajaran PJOK dapat dicapai dengan dukungan dari beberapa hal berikut, seperti diperlukan adanya motivasi untuk menambah semangat belajar untuk peserta didik. Oleh karena itu pendidik harus merancang dan mengkondisikan secara sadar, terarah, terukur, dan tetap mempertimbangkan kemampuan dan minat peserta didik secara menyeluruh sehingga peserta didik tetap dapat tumbuh dan berkembang secara sempurna dan menyenangkan menurut mereka. Salah satu usaha untuk mencapai tujuan PJOK yaitu dengan memilih dan mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat, diharapkan dengan memberikan model pembelajaran tersebut peserta didik akan lebih tertarik terhadap suatu materi yang diberikan (Zain, 2018).

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang berimbas pada target capaian pembelajaran. Hal tersebut peneliti temui pada SMK Negeri 2 Buduran yang dimana model pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran konvensional yang berdampak pada rendahnya tingkat antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dari hasil pengamatan tersebut perlu disiapkan beberapa alternatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran PJOK yang dapat meningkatkan komponen kelincahan pada peserta didik, ataupun dari model pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK dengan lebih baik. lebih baik.

Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh penulis untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dalam penelitian ini penulis memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memiliki ciri khas yaitu *games* dan *tournament* yang akan memberikan hal positif pada saat pembelajaran PJOK saat aktivitas diluar kelas, karena kesenangan peserta didik terhadap permainan tersebut (R. Nugroho & Rachman, 2018). Belajar secara kooperatif dapat melatih peserta didik agar saling berbagi ilmu pengetahuan yang dimiliki, pengalaman,

tugas dan tanggung jawab dengan sadar akan kekurangan dan kelebihan yang dimiliki masing-masing peserta didik. Tujuan dari model pembelajaran kooperatif yaitu sebuah kelompok dengan strategi pengajaran yang melibatkan peserta didik untuk bekerja sama secara berkolaborasi dalam mencapai tujuan bersama. Selain itu pembelajaran kooperatif ini disusun untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dalam pengalaman sikap kepemimpinan dan dapat membuat keputusan dalam sebuah kelompok, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama yang notabennya memiliki latar belakang yang berbeda-beda. TGT merupakan prosedur pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik melalui kelompok untuk berkompetisi dengan kelompok yang lain sehingga peserta didik lebih antusias saat mengikuti pembelajaran. TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus membedakan status, melibatkan peran peserta didik lainnya sebagai tutor teman sebaya dan menyangkut permainan dan penguatan (Barus, 2020).

## METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bersifat dengan data-data yang didapatkan berupa angka (Syahrums & Salim, 2012). Penelitian ini mengimplementasikan penelitian eksperimen semu. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat (Maksum, 2018). Salah satu ciri utama penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan kepada objek penelitian. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design one group pretest posttest design*. *Pre-experimental design* adalah rancangan penelitian yang dilakukan tanpa adanya variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak (Soegiyono, 2013). Rancangan penelitian ditujukan pada gambar dibawah ini:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Keterangan:

O1 = *Pre-test*

X = *Treatment* (perlakuan)

O2 = *Post-test*

Penelitian ini dilakukan kepada peserta didik kelas XI SMK Negeri 2 Buduran yang terdiri dari 252 peserta didik dengan jumlah sampel yang digunakan sebanyak 35 peserta didik yang telah dipilih menggunakan *cluster random sampling*.

Penelitian dilakukan selama 4 minggu dengan frekuensi perlakuan 1 kali dalam seminggu. Perlakuan diberikan dengan memberikan pembelajaran yang mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Instrument penelitian yang digunakan adalah tes dan pengukuran kelincahan yaitu *Agility T-test* yang diadopsi dari TKSI Kemendikbud. Adapun pedoman penilaian dapat dilihat pada tabel di bawa ini:

**Tabel 1. Norma Penilaian Agility T-Test**

| Kategori      | Putra (detik)       | Putri (detik)       | Skor |
|---------------|---------------------|---------------------|------|
| Baik sekali   | ≤00.06.63           | ≤00.07.19           | 5    |
| Baik          | 00.06.64 - 00.10.15 | 00.07.20 - 00.11.20 | 4    |
| Sedang        | 00.10.16 – 00.14.16 | 00.11.21 – 00.15.19 | 3    |
| Kurang        | 00.14.17 – 00.18.17 | 00.15.20 – 00.19.20 | 2    |
| Kurang sekali | ≥00.18.18           | ≥00.19.21           | 1    |

Prosedur penelitian yang dilakukan dimulai dengan melakukan observasi dalam upaya mengetahui kondisi pembelajaran yang ada di SMK Negeri 2 Buduran. Setelah observasi dilakukan dilanjutkan dengan penyusunan modul ajar, penyusunan lembar penilaian tes, pembuatan daftar peserta didik yang menjadi sampel serta penyediaan alat untuk tes dan pengukuran. Penelitian dilanjutkan dengan memberikan *pretest* kepada sampel yang ditentukan, kemudian dilanjutkan dengan 2 kali perlakuan kepada sampel dengan memberikan *estafet zig-zag* dan permainan gobak sodor. Penelitian diakhiri dengan melakukan *posttest* di pertemuan ke 4.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-smirnov* dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Perhitungan analisis data yang digunakan adalah SPSS 25 untuk mendapatkan hasil analisis data yang akurat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti telah melakukan penelitian dengan memberikan treatment berupa model pembelajaran TGT yang dilakukan selama 4 pertemuan pada peserta didik SMK Negeri 2 Buduran. Hasil analisis statistik deskriptif tes kelincahan peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2. Analisis Statistik Deskriptif Tes Kelincahan**

| Kategori         | Deskripsi Data |              |         |         |
|------------------|----------------|--------------|---------|---------|
|                  | Mean           | Std. Deviasi | Minimum | Maximum |
| <i>Pre-test</i>  | 15.67          | 1.444        | 13.06   | 18.58   |
| <i>Post-test</i> | 13.67          | 2.034        | 10.06   | 17.53   |

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa hasil nilai *pre-test* yang didapat sebelum diberikan perlakuan TGT dari tes kelincahan dengan jumlah 35 peserta didik di SMK Negeri 2 Buduran memiliki rata-rata 15,67 lalu nilai standar deviasi 1,444, nilai minimum 13,06, nilai

maksimal 18,58. Sedangkan untuk nilai hasil *post-test Agility T-Test* yang diperoleh setelah diberikan perlakuan TGT memiliki rata-rata 13,67, standar deviasi 2.034, nilai minimal 10,06, nilai maksimal 17,53

Uji normalitas yang digunakan adalah *kolmogorov-smirnov*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

| Kategori         | statistic | Df | Sig.  |
|------------------|-----------|----|-------|
| <i>Pre-test</i>  | 0,106     | 35 | 0,200 |
| <i>Post-test</i> | 0,144     | 35 | 0,065 |

Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari hasil pengambilan data “*Agility T-Test*” yaitu untuk kelompok *pre-test* sebesar 0,200 dan untuk kelompok *post-test* sebesar 0,065 hal tersebut dapat disimpulkan nilai signifikansi lebih besar daripada nilai  $\alpha$  0,05 (5%), sehingga dapat dikatakan data tersebut memiliki sebaran yang normal.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji paired sample t-test*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis**

| Varia-bel        | N  | Mean  | SD    | t     | df | Sig. (2-tailed) |
|------------------|----|-------|-------|-------|----|-----------------|
| <i>Pre-test</i>  | 35 | 15,67 | 1,444 | 14,50 | 34 | 0,000           |
| <i>Post-test</i> | 35 | 13,67 | 2,034 | 6     |    |                 |

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa sampel *pre-test* dan *post-test* berjumlah 35 peserta didik. Dengan nilai rata-rata *pre-test* yaitu sebesar 15,67 dan nilai standar deviasi sebesar 1,444, sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 13,67 dan nilai standar deviasi sebesar 2,034. Dari hasil nilai *asyimp. Sig. (2-tailed)* dan nilai signifikansi, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak karena  $0,000 < 0,05$ .

Berdasarkan analisis data yang dilakukan maka pembelajaran TGT berpengaruh signifikan. Hasil uji hipotesis menunjukan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap tingkat kelincahan peserta didik dalam pembelajaran 18 likan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada a didik kelas XI SMK Negeri 2 Buduran, Sidoarjo. Hal tersebut diperkuat oleh (Muzaemah, 2018) yang menyatakan bahwa model TGT meningkatkan motivasi siswa melalui kerja sama tim untuk mencapai tujuan bersama, yang memacu peserta didik untuk lebih berusaha dalam latihan. Selain itu model pembelajaran TGT mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dikelas melalui pembelajaran kompetisi antar tim (Arrumaisha et al., 2018). Selain itu,

pembelajaran melalui model pembelajaran TGT juga memberikan kesempatan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan secara bertahap serta dapat meningkatkan rasa percaya diri dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik (Ulum et al., 2019).

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap tingkat kelincahan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada kelas XI SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Hal tersebut dibuktikan dari hasil uji-t dengan nilai *p-value* sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05(5%), sehingga penerapan model TGT secara statistik terbukti efektif dalam meningkatkan kelincahan siswa.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, dapat diajukan saran sebagai berikut:

#### 1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah akan didukung penerapan metode TGT dalam berbagai mata pelajaran akan sangat bermanfaat, tidak hanya dalam pendidikan jasmani, tetapi juga dalam pembelajaran lainnya. Hal ini akan membantu menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Penelitian lebih lanjut juga disarankan untuk menguji model ini di kelas yang lebih beragam, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang manfaatnya bagi perkembangan kecerdasan emosional siswa

#### 2. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru terus menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) karena terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional siswa. Dengan metode ini, guru dapat menciptakan lingkungan yang lebih interaktif dan kolaboratif, yang memungkinkan siswa untuk belajar mengelola emosi, meningkatkan rasa saling menghargai, dan membangun hubungan yang baik dengan teman-temannya. Guru juga disarankan untuk rutin mengevaluasi perkembangan kecerdasan emosional siswa untuk memastikan peningkatan yang berkelanjutan

#### 3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan mereka memanfaatkan kesempatan ini untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional melalui kerja sama dalam kelompok. Dengan berpartisipasi aktif dalam kegiatan TGT, siswa dapat

lebih mampu mengelola emosi dan membangun hubungan yang lebih baik dengan teman-teman, yang tentunya akan berdampak positif pada perkembangan pribadi mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alnedral, D. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan*. KENCANA.
- Apriliawati, A. T. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terhadap kemampuan motorik siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(2), 522–528.
- Arrumaisha, Z., Untari, S., Nurmiyati, & Muzzazinah. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Dengan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Kartasura. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 147.
- Barus, S. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Keterampilan Permainan Bola Kasti Mata Pelajaran Penjaskes Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 163099 Tebing Tinggi. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(3), 247–253. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i3.20796>
- Darani, N. L. wisma, Astra, I. K. B., & Wijaya, M. B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i1.33743>
- Maksum, A. (2018). *Metode Penelitian Dalam Olahraga* (2nd ed.). Unesa University Press.
- Mashud. (2019). Analisis Masalah Guru Pjok Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 17(2), 77–85. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v17i2.5704>
- Muzaemah, M. (2018). Penerapan pembelajaran TGT untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 34–42.
- R. Nugroho, D., & Rachman, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Bolavoli Di Kelas X Sman 1 Panggul Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 161–165.
- Ramadhian, S., Norito, T. B., & Alsaudi, A. T. B. D. (2020). Upaya Meningkatkan Kelincahan melalui Teknik Teams Games Tournament. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*, 121–124.
- Rokim, M. (2016). Survei Keterlaksanaan Kurikulum 2013 Pada Guru Pjok Di Sma Negeri Se Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*, 04(1), 17–24.
- Setiawan, A., Yudiana, Y., Ugelta, S., Oktiani, S., & Budi, D. R. (2020). Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga Siswa Sekolah Dasar : Pengaruh Keterampilan Motorik ( Tinggi ) dan Model Pembelajaran ( Kooperatif ). *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 3(28), 59–65.
- Setyowati, D. (2022). Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 10 Nomor 01 Tahun 2022. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 10(3), 7–11.
- Soegiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media.
- Ulum, A. S., Sumarwiyah, S., & Pratiwi, I. A. (2019). Peningkatan Sikap Percaya Diri Siswa Melalui Model Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kartu Kelas Iv Sd 2 Bakalan Krapyak. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v2i1.2942>
- Zain, C. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan TGT Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Olahraga Keseh*, 19 6(3), 583–586.